

## DAFTAR RUJUKAN

- Anshari, H. (2023). *Pengembangan Sistem Informasi Aset Sekolah di SMP Negeri 16 Pontianak*. IKIP PGRI Pontianak.
- Arnold, P. W., Nainggolan, P., & Damanik, D. (2020). Analisis Kelayakan Usaha dan Strategi Pengembangan Industri Kecil Tempe di Kelurahan Setia Negara Kecamatan Siantar Sitalasari. *Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 2(1), 29–39.
- Dahliah, S., Maulidin, M., & Nurdin, N. (2018). Studi Perbandingan Ketepatan Sasaran Smash Antara Umpan Sendiri dan di Umpan Oleh Teman Dalam Permainan Sepak Takraw Regu Putri Kabupaten Sumbawa Tahun 2017/2018. *Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan FPOK IKIP Mataram*, 5(2), 82–86.
- Deli, D., & Hendro, H. (2022). Perancangan Dan Implementasi Media Pembelajaran Di Smk Maitriyawira Batam Menggunakan Mdlc. *E-ISSN: 2714-8599*, 4(1), 888–898.
- Fauziah, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Smart Apps Creator Untuk Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa*, 13(3), 3.
- Hakim, L., Hanafi, M., & Muhyi, M. (2023). Pacu Prestasi Olahraga Sepak Takraw Berbasis Kepulauan dalam Perspektif Sports Science di Kabupaten Gresik. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 9(1), 150–157.
- Hamidani, S., Yanto, R., Amalia, V., & Etriyanti, E. (2022). Pelatihan Penerapan Media Pembelajaran Daring dalam Upaya Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Ikhlash. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia (JAMSI)*, 2(1), 119–124.
- Hidayat, R. A. (2021). *Pembelajaran Berbasis Blended Learning Sepak Takraw*. Wineka Media.
- Huda, B., & Priyatna, B. (2019). Penggunaan Aplikasi Content Manajement System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-Commerce. *Systematics*, 1(2), 81–88.
- Hussein, S., Ratnaningsih, N., & Ni'mah, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Smart Application Creator. *PRISMA*, 11(02), 597.
- Makhril, M., Syahfutra, W., & Remora, H. (2022). Analisis Teknik Dasar Sepak Sila Olahraga Sepak Takraw PSTI Kota Lubuklinggau. *Jurnal Kesehatan Jasmani, Kesehatan Rekreasi*, 3(1), 1–5.
- Munawwarah, R. Al. (2019). Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran. *JURNAL INSPIRATIF PENDIDIKAN*, 8(2), 430–437.

- Mustaghfaroh, K. S., Putra, F. N., & Ananingtyas, R. S. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan MDLC Untuk Materi Benda dan Perubahan Sifatnya. *JACIS: Journal Automation Computer Information System*, 1(2), 100–109.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran* (R. Awahita (ed.)). CV Jejak, Anggota IKAPI.
- Ovavia, C., Marlina, M., & Desyandri, D. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Model Sequenced di Kelas IV Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 9–17.
- Prabawa, I. K. R., Satyawan, I. M., & Spyanawati, N. L. P. (2021). Pengembangan video permainan PJOK berbasis tematik (tema kegemaranku) untuk siswa kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (JOPI)*, 1(1), 11–26.
- Pradana, A. G., & Nita, S. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi 2019*, 2(1), 49–53.
- 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), 82–90.
- Prasetio, I., & Musril, H. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator 3. *JURNAL MANAJEMEN INFORMATIKA*, 8(2), 93.
- Preayani, K. K., Semarayasa, I. K., & Gunarto, P. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Dasar Sepak Sila dalam Permainan Sepak Takraw. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksh*, 10(3), 257–263.
- Rohani, R. (2019). *Media Pembelajaran*. Islam Negri.
- Rohani, R. (2020). *Media pembelajaran*. Universitas Islam Negeri.
- Romadhon, M. H., Yudhistira, Y., & Mukrodin, M. (2021). Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Android Dan Website Menggunakan Framework Codeigniter 3 Studi Kasus : CV Kopja Mandiri. *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Peradaban (JSITP)*, 2(1), 30–34.
- Safitri, L., & Basuki, S. (2020). Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Text Chatting Berbasis Android Web View. *JURNAL IPSIKOM*, 8(2), 1–5.
- Sudihartinih, E., Novita, G., & Rachmatin, D. (2021). Desain Media Pembelajaran Matematika Topik Luas Daerah Segitiga Menggunakan Aplikasi Scratch. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(02), 1930–1938.
- Surahmat, A. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Sistem Penjualan Pada Percetakan Cubic ART. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 7(1), 81–86.

- Suwarno, A., Hamimi, R., & Edora, E. (2023). Pemodelan Aplikasi Pemesanan E-Tiket pendakian Gunung Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Teknologi - Informasi & Sains*, 13(1), 133–145.
- Tape, J. R., Rumagit, A. M., & Karouw, S. D. S. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Marketplace Pakan Ternak. *Jurnal Teknik Informatika*, 1–10.
- Wardani, H., Lubis, E., & Lisdayanti, S. (2023). Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Wujudkan Pelajar Pancasila. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Mandira Cendikia*, 2(2), 1–5.
- Yopi, T. (2020). *Survei Keterampilan Teknik Dasar Sepak Takraw Pada Atlet SMA Negeri Khusus Keberbakatan Olahraga Sulawesi Selatan*. MEGAREZKY.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.

