

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, Alfiah, et al. "Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pemograman Web Berbasis *Android*." *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Vol. 11, No. 1, 2021, Hal. 45, <https://doi.org/10.35585/inspir.v11i1.2626>.
- Budiyanto, Albert. Perancangan Aplikasi Pembukuan Keuangan Warung Sembako Jakarta Timur Berbasis Manajemen Keuangan dengan *Android*. No. 1, 2023, Hal. 90–94.
- Derfizza. Kontribusi Koordinasi Mata Dan Kaki Terhadap Kemampuan Sepak Sila Permainan Sepaktakraw Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Inuman Kecamatan Inuman Kabupaten Kuantan Singingi. 2020.
- Dewi, Nur Kumala, et al. "Konsep Aplikasi E-Dakwah Untuk Generasi *Milenial* Jakarta." *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, Vol. 5, No. 2, 2021, Hal. 26–33.
- Firmanzah Tri Yuniawan, Arif Bulqini. *JPO : Jurnal Prestasi Olahraga*. 2022, Hal. 136–44.
- Gumelar, Heru Puspo Aji, et al. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Materi Sejarah Pergerakan Sma Di Lampung." *Jurnal Swarnadwipa*, Vol. 3, No. 1, 2019, Hal. 40–53.
- Hananingsih, Wahyu, dan Ali Imran. "Modul Berbasis Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan." *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, Vol. 5, No. 6, 2020, <https://doi.org/10.58258/jupe.v5i6.1593>.
- Hasanah, Shoutun, dan Ahmad Muzaffar. "Minat Siswa Kelas IX Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMPN 11 Muaro Jambi." *Indonesian Journal of Sport ...*, Vol. 04, No. 01, 2022, Hal. 100–09.
- Karin Preayani, Ketut, et al. "Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Dasar Sepak Sila dalam Permainan Sepak Takraw." *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, Vol. 10, No. 3, 2023, Hal. 257–63, <https://doi.org/10.23887/jiku.v10i3.51332>.
- Maha, Kadek, et al. Media Pembelajaran PJOK Berbasis Audio Visual pada Materi Shooting Bolabasket. No. 2, 2021, hal. 82–90.
- Mahuda, Isnaini, et al. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Android* Berbantuan *Smart Apps Creator* Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, Vol. 10, No. 3, 2021, Hal. 1745, <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3912>.
- Mashuri, Hendra. "Persepsi Siswa terhadap Pemebelajaran Guru Pendidikan

Jasmani di SMA Muhammadiyah Kediri.” *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran Olahraga*, Vol. 3, No. 1, 2017, Hal. 1–10, <http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pjk/index>.

Mataram, Pendidikan Mandalika, et al. Pengaruh Metode Latihan Variasi Menggunakan Raket Tenis Lapangan Terhadap Keterampilan passing Sepak Takraw Pada Atlet PSTI Sumbawa Besar Tahun 2022 Perkembangan ilmu olahraga silih berganti dengan keadaan dan kemajuan yang ada . bahkan , teknologi *modern* . No. 3, 2022, Hal. 60–65.

Muhammad, Friza. Penggunaan, Media Pembelajaran, Pembelajaran Penjas. 2017, Hal. 1, *journal.student.uny.ac.id*.

Mustika, Mustika, et al. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle*.” *Jurnal Online Informatika*, Vol. 2, No. 2, 2018, Hal. 121, <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>.

Nugroho, Bagas Wahyu, dan Sulaiman Sulaiman. “Pengembangan Media Pembelajaran Sepaktakraw Berbasis *Android* Bagi Peserta Didik Kelas X Sma Negeri 1 Demak.” *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, vol. 2, no. 2, 2021, hal. 504–09, <https://doi.org/10.15294/inapes.v2i2.45928>.

Nur Azis, et al. Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis *Android*. No. 2, 2020, Hal. 58–65.

Pradnyana, I. Ketut Andika, et al. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif. No. 2, 2020, Hal. 166–76.

Prasetyo, Edy, et al. “Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Kelas III SDN Buluh 2.” *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, vol. 1, no. 1, 2019, hal. 76–82, <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/Prosiding/article/view/1015>.

Purwanto, Didik, et al. “Analisis Kemampuan Teknik Dasar Permainan Sepak Takraw Pada Tim Kabupaten Toli-Toli.” *PENJAGA : Pendidikan Jasmani & Olahraga*, Vol. 2, No. 2, 2022, Hal. 35–41, <https://doi.org/10.55933/pjga.v2i2.296>.

Rahayu, Riana, et al. “Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Android* dalam Meningkatkan Keaksaraan.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 6, No. 4, 2022, Hal. 3399–409, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2409>.

Rahman, Abdur, dan Jamper I Nyoman. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS.” *Jurnal Edutech Undiksha*, Vol. 8, No. 1, 2020, Hal. 32, <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.27049>.

Rojab, Ahmad, et al. Nusantara *Community Empowerment Review* Peran Pengabdian Masyarakat dalam Nyaman dan Pusat Kegiatan Umat di. No. 2,

2023, Hal. 112–16.

Santoso, Danang Ari. Peran Pengembangan Media Terhadap Keberhasilan Pembelajaran PJOK di Sekolah. 2019, hal. 12–16.

Semarayasa, I. Ketut. “Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Kemampuan Gerak Dasar (*Motor Ability*) Terhadap Kemampuan Smash Silang Pada Permainan Sepak Takraw Mahasiswa Penjaskesrek Fok Undiksha.” *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, Vol. 3, No. 1, 2014, Hal. 372–85, <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v3i1.2919>.

Syam, Asry. Pengembangan Model Latihan Teknik Dasar Sepak Sila. No. 1, 2022, Hal. 39–44.

Talizaro Tafonao. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2, No. 2, 2018, Hal. 103, <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

Widayanto & Refianti. “Rancang Bangun Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan Mustahik Berbasis *Android* Menggunakan Metode *Weighted Aggregated Sum Product Assesment* (Studi Kasus: Badan Lazis Mushola Darussalam).” *Journal of Chemical Information and Modeling*, Vol. 53, No. 9, 2018, Hal. 1689–99.

Yunus, Yuliawati, dan Monica Fransisca. “Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran kewirausahaan.” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Vol. 7, No. 2, 2020, Hal. 118–27, <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.32424>.

