

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Andino Masaleno, M. M. H. (2012). Fuzzy Logic Based Analysis of the Sepak Takraw Games Ball Kicking with the Respect of Player Arrangement. May, 285–293.
- Azizah, A. R. (2020). Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk mengajarkan global warming. 72–80.
- Baenil Huda, B. P. (2019). Penggunaan Aplikasi Contet Management System (CMS) Untuk Pengembangan n Bisnis Berbasis E-Commerce. 1(2), 81–88.
- Barep sucipto, Sugiyanto, dan T. sugihartono. (2017). upaya meningkatkan kemampuan sepak sila melalui latihan berpasangan pada permainan sepak takraw siswa kelas V SD Negi 18 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 1(1), 1–5.
- Fajar, D. M., Rohmatini, G. W., & Hasanah, R. (2022). *Pengembangan Game Edukasi Aturan Tangan Kanan pada Materi Kemagnetan Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator untuk Siswa SMP / MTs*. 568–579.
- Fatria, F., & Listari. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 138–144. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/JATIMIKA/article/view/21783>
- Fonirius Daeli, S. S. (2021). Perancangan Aplikasi E-music Berbasis Android. *Jurnal Comasie*, 02, 60–66.
- Hasan Abdurahman, A. R. (2014). *Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti*. 8(2), 61–69.
- Heriansyah, S.Pd., M.Pd, Adelian, Suhartiwi, S.Pd., M. P. (2021). *Permainan Sepak Takraw Sejarah, Teknik Dasar, Peraturan Pertandingan dan Perwasitan* (Bichiz DAZ (ed.)). CV. jakad Media Publishing.
- Hubertus Purno Hananto, H. A. R. Pp. U. (2013). Keterampilan Bermain Sepaktakraw Atlet Pelajar DIY. *Jurnal Keolahragaaan*, 1(1), 142–155.
- I Ketut Semarayasa. (2016). *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Tingkat Motor Ability Terhadap Keterampilan Servis Atas Sepak Takraw Pada Mahasiswa Penjaskesrek FOK UNDIKSHA*. 34–41.
- Irsa, D., Wiryasaputra, R., & Primaini, S. (2015). *Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Anak USIA Dini Menggunakan Linear Congruent Method (LCM) Berbasis Aandroid*. 6(1), 7–14.

- Kadek Maha Ari Pranata, H. Wahjoedi, K. Y. P. L. (2021). *Media Pembelajaran PJOK Berbasis Audio Visual pada Materi Shooting Bolabasket*. 9(2), 82–90.
- kadek Yogi Parta Lesmana. (2020). *pengembangan Model Pelatihan Teknik Gyakutsuki chudan Berbasis Karakter Dalam Upaya Meningkatkan Kesiapan Fisik dan Mental Atlet Karate*. 1–18.
- Khasanah dan Rusman. (2021). *Development of Learning Media Based on Smart Apps Creator*. 13(2), 1007–1016.
- M. Miftah. (2013). Fungsi dan Peranan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1-nomor, 1–105.
- Okta Rianingias. (2019). *pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa Kelas XI di SMA/MA*. 1–152.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Preayani, K. K., Semarayasa, I. K., & Gunarto, P. (2022). *Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Dasar Sepak Sila dan Sepak Badek dalam Permainan Sepak Takraw pada Mahasiswa Prodi Penjaskesrek*. 10(2), 188–193.
- Refni Wahyuni, Y. I. (2020). *Aplikasi E-book Untuk Aturan Kerja Berbasis Web Di Pengadilan Negeri Muara Bulian Kelas II Jambi*. 9(1), 20–26.
- Ridwan Arif Rahman, D. T. (2014). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitat Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 184–190.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Saputro, D. B., & supriyadi. (2017). Pengembangan Variasi Latihan Sepak Sila Sepak Takraw Untuk Tingkat Pemula. *Indonesia Performance Journal*, 1(2), 112–118.
- Semarayasa, I. K. (2010). *Pengaruh Metode Pembelajaran dan Tingkat Motor Educability Terhadap Penguasaan Keterampilan Teknik Dasar Bermain Sepak Takraw*. 3(4), 12–69.
- Suprayitno. (2018). Hasil Belajar Sepak Sila Permainan Sepak Takraw (Studi Ekperimen tentang Pengaruh Gaya Mengajar Dan Kemampuan Motorik pada Mahasiswa PJKR FIK Unimed). *Jurnal Ilmu Keolahraaan*, 17(1), 58–68.
- Talizaro Tafonao. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*,

Teni Nurrita. (2018). Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.

Yeye Rohayati, I Ketut Budaya Astra, i G. S. (2018). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Materi Kesehatan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Rekreasi*. 47–53.

