

DAFTAR RUJUKAN

- Amalia, E. F. (2018). Pengaruh Koordinasi Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Bermain Tenismeja (Studi Pada Mahasiswa PJKR Universitas Suryakencana Cianjur). *Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents*.
- Arifin, Z. (2012). Model penelitian dan pengembangan. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.
- Artanayasa, I. W. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran dan Penilaian Autentik Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Sepakbola dengan Mengontrol Motor Educatibility. *Jakarta: Universitas Negeri Jakarta*.
- Asmarani, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI Berbasis Android. *(Doctoral Dissertation)*.
- Budiman, H. (2017). Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31–43.
- Erlan, U., Supriatna, E., & Purnomo, E. (2014). Peningkatan Pembelajaran Pukulan Forehand Dalam Permainan Tenis Meja Melalui Modifikasi Alat Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 3(8).
- Fernando, J. (2022). Media Pembelajaran Bola Voli Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia (JOKI)*, 2(2), 94–99.
- Handoyo, A. S., Hadi, H., & Zahraini, D. A. (2023). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Berbasis Pada Android Sekolah Menengah Atas Kelas XI Kabupaten Kudus. *Journal of Physical Activity and Sports (JPAS)*, 4(1), 34–39.
- Hariyanto, B. (2020). Pengembangan Aplikasi Anola Berbasis Android untuk Pembelajaran Atletik Nomor Lari Jarak Pendek. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 4(2), 515–536.
- Haviz, M. (2016). Research and development; penelitian di bidang kependidikan yang inovatif, produktif dan bermakna. *Ta'dib*, 16(1).
- Heswari, S., & Patri, S. F. D. (2022). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android untuk mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(8), 2715–2722.
- Hidayati, A. S., Adi, E. P., & Praherdhiono, H. (2019). Pengembangan media video pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman materi gaya kelas IV di SDN Sukoiber 1 Jombang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 45–50.

- Husna, H., & Pinem, K. (2011). Perbedaan hasil belajar siswa antara pengajaran multimedia dengan pengajaran konvensional pada materi iklim global di kelas X SMA N 1 Seruway Kabupaten Aceh Tamiang TP 2009/2010. *Jurnal Geografi*, 3(2), 83–93.
- Ibrahim, A., Alang, A. H., Madi, B., & Ahmad, M. A. (2018). Metodologi Penelitian (Cet I). *Gunadarma Ilmu, Jakarta*.
- Irawan, E. (2019). Pengaruh Kelincahan, Kecepatan Gerak Dan Kelentukan Terhadap Ketepatan Pukulan Forehand Drive Pada Permainan Tenis Meja Siswa SMA Negeri 3 Maros. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 9(2), 19–29.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12–19.
- Kasman, K. (2021). Implementasi media pembelajaran berbasis android terhadap hasil belajar bahasa indonesia. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(01), 1–12.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran sistem operasi jaringan kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1).
- Mashuri, S. (2019). *Media pembelajaran matematika*. Deepublish.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*.
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan model pembelajaran. *Diakses Dari [Http://Staff. Uny. Ac. Id/Sites/Default/Files/Pengabdian/Dra-Endang-Mulyatiningsih-Mpd/7cpengembangan-Model-Pembelajaran. Pdf.](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-Model-Pembelajaran.pdf) Pada September.*
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- Pihlap, S. (2017). The impact of computer use on learning of quadratic functions. *International Journal for Technology in Mathematics Education*, 24(2), 59–66.
- 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.
- Purnomo, A., Winarsih, S. M. S., & Gemilang, O. R. (2022). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Olahraga Bodyweight Training di Rumah Berbasis Android dengan Metode Multimedia Development Life Cycle. *JITU: Journal Informatic Technology And Communication*, 6(1), 16–23.

- Puspitorini, F. (2016). Penggunaan Aplikasi Android Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Konferensi Nasional Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 1(1), 21–26.
- Putra, R. S., Wijayati, N., & Mahatmanti, F. W. (2017a). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 11(2).
- Putra, R. S., Wijayati, N., & Mahatmanti, F. W. (2017b). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 11(2).
- Ramli, M. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Konsep Teknologi Pembelajaran. *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 3(2).
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Reza, A., & Kartiko, D. C. (2019). Pengaruh Modifikasi Permainan Colours Paper Terhadap Keterampilan Pukulan Forehand Tenis Meja. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 7(2), 172.
- Rosyidi, A., Heynoek, F. P., Kurniawan, A. W., & Hariyanto, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran pencak silat berbasis aplikasi android materi variasi dan kombinasi untuk siswa kelas ix smp tahfidz al-manshurin kabupaten malang. *Sport Science and Health*, 4(9), 770–777.
- Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan dimasa Pandemi Covid-19*.
- Sariani, N., Megavitry, R., Abdillah Syukur, T., Sianipar, D., Muhammadiyah, ud, Hamsiah, A., & Safii, M. (2023). *PENDIDIKAN PENDIDIKAN SEPANJANG HAYAT SEPANJANG HAYAT*.
- Satyaputra, A., Aritonang, E. M., & Kom, S. (2016). *Lets Build Your Android Apps with Android Studio*. Elex Media Komputindo.
- Sunardianta. (2018). *LEBIH DEKAT MENGENAL TENIS MEJA: Vol. I* (E. Kriswanto, Ed.). Thema Publishing.
- Supardi, I. Y. (2014). *Semua Bisa Menjadi Programmer Android Case Study*. Elex Media Komputindo.
- Suryanti, S., & Sutaji, D. (n.d.). *Pengembangan Teori Ring Mobile Application (Terima App): Media pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan aksesibilitas pembelajaran Teori Ring*.
- Susilo, M. A., & Suwahyo, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Wheel Alignment. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 19(2).

- Tapilouw, F., & Setiawan, W. (2008). Meningkatkan pemahaman dan retensi siswa melalui pembelajaran berbasis teknologi multimedia interaktif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(2), 19–26.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui digitalisasi media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31–41.

