

DAFTAR RUJUKAN

- Akis Mayanto, Muhamad Syamsul Taufik, Adi Wijayanto, Soleh Solahuddin, & Bangkit Seandi Taroreh. (2021). Model Pembelajaran Jarak Pendek Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 6(1), 114–120. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v6i1.1174>
- Alfian & Muhsana El Cintami. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran Lari Jarak Pendek Melalui Pendekatan Permainan Tradisional Tingkat Sekolah Dasar Di Kecamatan Sumber Marga Telang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Jasmani*, 4(1), 16. <https://semnas.univpgri-palembang.ac.id/index.php/semolga/article/view/273%0Ahttps://semnas.univpgri-palembang.ac.id/index.php/semolga/article/download/273/184>
- Alvin Dian Ardiansyah, & Mochamad Ridwan. (2023). Penerapan E-modul Berbasis Flipbook Terhadap Hasil Belajar Passing Permainan Sepak Bola Di SMKN 2 Buduran. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 4(2), 169–174. <https://doi.org/10.46838/spr.v4i2.332>
- Aslam, F. S., Heynoek, F. P., & Fitriady, G. (2022). Pengembangan Permainan Modifikasi Aktivitas Lari Jarak Pendek dalam Pembelajaran Atletik di SMK Negeri 1 Batu. *Sport Science and Health*, 4(3), 200–206. <https://doi.org/10.17977/um062v4i32022p200-206>
- Asmayanti, A., Cahyani, I., & Idris, N. S. (2020). Model ADDIE untuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Pengalaman. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIV*, 259–267. <http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa>
- Binti Mirnawati, L., & Agatha Valent Fabriya, R. (2022). Penerapan Media Flipbook untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(1), 22–38. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i1.19837>
- Chandrawati, W. M., Rusmawati, R. D., & Harwanto, H. (2023). Pengembangan E-Learning Berbasis Media Interaktif Smart Apps Creator terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Empat Lima 2 Kedungpring pada Pelajaran Informatika. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 9146–9154. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2941>
- Daryanto, J., Rukayah, R., Sularmi, S., Budiharto, T., Atmojo, I. R. W., Ardiansyah, R., & Saputri, D. Y. (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Pemanfaatan Media LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet Pada Masa Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pengabdian*

UNDIKMA, 3(2), 319. <https://doi.org/10.33394/jpu.v3i2.5516>

- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 4.
- Fajri, Z., Dewi Riza, I. F., Azizah, H., Sofiana, Y., Ummami, U., & Andila, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 10(3), 397–408. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v10i3.8583>
- Fitriasih, Z., & Wulandari, D. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis Flipbook sebagai sumber belajar muatan pembelajaran IPA siswa kelas IV SD. *Elementary School Teacher*, 6(2), 165–167. <https://journal.unnes.ac.id/journals/est/article/view/12178%0Ahttps://journal.unnes.ac.id/journals/est/article/download/12178/1317>
- Hariyanto, B. (2020). Pengembangan Aplikasi Anola Berbasis Android untuk Pembelajaran Atletik Nomor Lari Jarak Pendek. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 4(2), 515–536. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v4i2.150>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hismullutfi, M., Salabi, M., Studi, P., Jasmani, P., Mandalika, U. P., Belajar, M., & Pendek, L. J. (2025). *Efektivitas model teaching games for understanding dalam meningkatkan motivasi belajar lari jarak pendek siswa sekolah dasar*. 12(1), 50–58.
- Irma Sofiasyari, Isna Amanaturrahmah, & Aan Yuliyanto. (2023). Kepraktisan Pengembangan Media Ajar IPS Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1789–1798. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7542>
- Lamusu, A., Mile, S., & Lamusu, Z. (2022). Hubungan Power Otot Tungkai Dengan Kecepatan Lari Jarak Pendek. *Jambura Journal of Sports Coaching*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.37311/jjsc.v4i1.13376>

- Lomu, L., & Widodo, S. A. (2018). Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia*, 0(0), 745–751.
- Lyanda, D., Halim, R. M. N., & Syakti, F. (2023). Media Pembelajaran Animasi 3D Sistem Tata Surya Menggunakan Metode ADDIE. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 5(4), 528–533. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v5i4.1037>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Muktafi Billah, & Maslikhah. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Kontekstual Menggunakan Aplikasi Flipbook Maker Pada Subtema Lingkungan Sekolahku. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 565–570. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v3i3.163>
- Mustafa, P. S., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 422–438. <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.268>
- Ndaru Kukuh Masgumelar, & Pinton Setya Mustafa. (2021). Pembelajaran Pendidikan Olahraga Berbasis Blended Learning Untuk Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 6(1), 133–144. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v6i1.1222>
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Literasi Sains pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Nurwahidah, C. D., Zaharah, Z., & Sina, I. (2021). Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Mahasiswa. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 17(1). <https://doi.org/10.31000/rf.v17i1.4168>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Podungge, R., Liputo, N., Tumuloto, E. H., Pendidikan, P., Olahraga, J., Rekreasi, D., Olahraga, F., Kesehatan, D., Gorontalo, U. N., & Olahraga, K. (2021).

Pengaruh Metode Bermain Terhadap Kemampuan Teknik Dasar Lari Jarak Pendek the Influence of Play Method on Basic Technique Ability Short Run. *Jambura Health and Sport Journal*, 3(2), 81–86.

Prasasti, R. D., & Anas, N. (2023). Pengembangan Media Digital Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(3), 694–705. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v4i3.589>

Prisila, E., Riska, N., & Kandriasari, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Panduan Praktikum Sequence Of Service Pada Mata Kuliah Tata Hidang. *Risenologi*, 6(2), 9–16. <https://doi.org/10.47028/j.risenologi.2021.62.182>

Ramadhina, S. R., & Pranata, K. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7265–7274. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3470>

Rohani. (2020). Media Pembelajaran. *Repository.Uinsu*, 234. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran&ots=Nr8w9uLXRR&sig=dO9nzuMdeU76Gwa7wE2-xLcBB7I>

Rosmiati, S., Iswara, P. D., & Djuanda, D. (2024). Pengembangan Media Flipbook Audio sebagai Media Pembelajaran Membaca Nyaring di Kelas II SD. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 10(3), 2909–2920. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i3.3985>

Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>

Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2819–2826. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1012>

Shalahuddin, M. H., & Hayuhantika, D. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis Kontekstual dengan Media Liveworksheets Pada Materi Lingkaran Di Kelas VIII. *Jurnal Tadris Matematika*, 5(1), 71–86. <https://doi.org/10.21274/jtm.2022.5.1.71-86>

Velinda, F., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Analisis Kebutuhan Media Digital Flipbook Interaktif Berbasis Web untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1308–1316.

- Wani, B., Fuzita, M., & Samri, F. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Pada Materi Teknik Dasar Service Backhand Permainan Tenis Meja Bagi Mahasiswa Pjkr Stkip Citra Bakti. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 11(2), 244–254. <https://doi.org/10.31571/jpo.v11i2.4502>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Wulandari, S. P., & Yudha Febrianta. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Berbasis Aplikasi Flip Builder Sebagai Media Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JSH: Journal of Sport and Health*, 5(2), 94–107. <https://doi.org/10.26486/jsh.v5i2.3857>
- Yuliawan, E., & Sukendro. (2019). Dr. Sukendro, M.Kes. AIFO Ely Yuliawan M.Pd. In *Dasar-dasar Atletik* (pp. 1–4).

