

DAFTAR RUJUKAN

- Afnan, M., Lasmawan, I. W., & Margunayasa, I. G. (2022). Media Pembelajaran IPS Berbasis Android pada Topik Globalisasi di Sekitarku Bermuatan Tri Hita Karana untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 1–8. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.44487>
- Apriliyanto. M.A., & Royana. I.F. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Andorid Materi Teknik Dasar Sepakbola Pada Peserta didik SMP*.
- Artanayasa, I. W., Kusuma, K. C. A., Satyawan, I. M., & Mashuri, H. (2023). The Android Based Instrument For Performance Assessment of Football. *Cakrawala Pendidikan*, 42(1), 110-119. <https://doi.org/10.21831/cp.v42i1.52483>
- Artawan, K. Y., & Artanayasa, I. W. (2024). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital pada Materi Sepak Bola*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJST/index>
- Asmarani, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI Berbasis Android. (*Doctoral Dissertation*).
- Bahtra, R. (2022). *Buku Ajar Permainan Sepak Bola*.
- Dwipayana, K. D., Adi, I. P. P., & Dartini, N. P. D. S. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Android Pada Teknik Push Permainan Tennis Meja. *INDONESIAN JOURNAL OF SPORT & TOURISM*, 5. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJST/index>
- Edriati. S., Husnita. L., Amri. E., Samudra. A. A., & Kamil. N. (2021). Penggunaan Mit App Inventor untuk Merancang Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(4), 652–657. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/e-dimas>
- Federation International de Football Association. (n.d.). *Handbook Federation International de Football Association*.
- Gagne, R. M. \., Briggs, L. J., & Wager, W. W. (1992). *Principles Of Instructional Fourth Edition*.
- Gregory, R. J. (2015). *Psychological testing: history, principles, and applications*. Pearson.
- Hanani, A. K., & Nuryono, W. (2025). Validitas Modul Pelatihan Keterampilan Interpersonal Sebagai Upaya Pencegahan Penyalahgunaan Narkoba Pada Peserta Didik. *Journal of Classroom Action Research*, 7(2). <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i2.10534>
- Harjanto, A., Rustandi, A., & Caroline, J. A. (2022). *Implementasi Model Pengembangan 4D Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Online Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web di SMK Negeri 7 Samarinda* (Vol. 5, Issue 2). <https://smkn7-smr.sch.id/media/>.

- 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.
- Hidayat, J. T., & Putri, M. S. (2023). *The Football*. www.andhragrafika.com
- Ibrahim A., Alang, A. H., Madi, B., & Ahmad, M. A. (2018). Metodologi Penelitian (Cet I). *Gunadarma Ilmu, Jakarta*.
- Jani, I. M. G., Wahjoedi., & Dartini, N. P. D. S. (2022). Media Pembelajaran Sepakbola Pada Peserta Didik Kelas VII. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 10(2), 151–155. <https://doi.org/10.23887/jiku.v10i2.43085>
- Kasman, K. (2021). Implementasi media pembelajaran berbasis android terhadap hasil belajar bahasa indonesia. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(01), 1–12.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Kelas X*. <http://buku.kemdikbud.go.id>
- Kuswoyo, D. D., & Hiskya, H. J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Passing Sepak Bola Pada Siswa SMTK GGRI-P Merauke. In *Indonesian Journal of Physical Education and Sport Science | 57 IJPRESS Indonesian Journal of Physical Education and Sport Science* (Vol. 1, Issue 2). <http://journal.unucirebon.ac.id/index.php/ijpress>
- Mashuri, H., Gunarto, P., Adi, I. P. A., Mappaompo, M. A., & Purwanto, D. (2022). Bahan Ajar Ilmu Gizi Olahraga Dalam Hybrid Learning: Sebuah Studi Pendahuluan. *Gelombang Pendidikan Jasmani Indonesia*. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpj>
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*, 29–35.
- Melati. E., Fayola. A. D., Hita. I. P. A. D., Saputra. A. M. A., Zamzami., & Ninasari. A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 06(01), 732–741.
- MR. Nurul Ilham. (2020). *Kontribusi Kelincahan Terhadap Kemampuan Menggiring (Dribbling) Bola Kaki Siswa Ekstrakurikuler SMP Negeri 2 Pekanbaru*.
- 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. Pada September*.
- Prabawa, I. K. R., Satyawan, I. M., & PutuSpyanawati, N. L. (2021). Pengembangan Video Permainan PJOK Berbasis Tematik (Tema Kegemaranku) Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (JOPI)*, 1(1), 11-26. <http://jopi.kemenpora.go.id/index.php/jopi>

- Pranata, K. M. A., Wahjoedi, H., & Lesmana, K. Y. P. (2021a). Media Pembelajaran PJOK Berbasis Audio Visual pada Materi Shooting Bolabasket. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 9(2), 82–90.
- Pranata, K. M. A., Wahjoedi, H., & Lesmana, K. Y. P. (2021b). Media Pembelajaran PJOK Berbasis Audio Visual pada Materi Shooting Bolabasket. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 9(2), 82–90. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJIK>
- Rayanto, Y. H., Rusmawan, P. N., & Rokhmawan, T. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute. <https://books.google.co.id/books?id=9HHsDwAAQBAJ>
- Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan dimasa Pandemi Covid-19*.
- Salim, A. (2024). *Seri Olahraga Untuk Pemula: Buku Pintar Sepak Bola*.
- Salsabila. U. H., & Agustian. N. (2021). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. In *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* (Vol. 3, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Sari., Helsy, I., Aisyah, R., & Irwansyah, F. S. (2019). Modul Media Pembelajaran. *Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung*.
- 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. (2016). *Let`s Build Your Android Apps with Android Studio*. Elex Media Komputindo. <https://books.google.co.id/books?id=bC1IDwAAQBAJ>
- Satyawan, I. M., Lasmawan, I. W., Artanayasa, I. W., Swadesi, I. K. I., & Yoda, I. K. (2023). The development of interactive multimedia in e-learning Undiksha to improve soccer learning outcomes in FOK Undiksha. *Journal of Physical Education and Sport*, 23(12), 3468-3477. <https://doi.org/10.7752/jpes.2023.12398>
- Semarayasa, I. K., Gunarto, P., & Preayani, K. K. (2023). VideoTutorial Based Learning Media: A solution To Assist Students In Learning Sepaksila Sepak takraw Skills. *Journal Sport Area*, 8(1), 76-86. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2023.vol8\(1\).10852](https://doi.org/10.25299/sportarea.2023.vol8(1).10852)
- Sembiring, D., & Kona. M. (2024). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*.
- Sukmawati. E., Fitriadi. H., Pradana. Y., Dumiyati. Dr., Arifin. Dr., Saleh. Dr. M. S., Trustisari. H., Wijayanto. P. A., Khasanah, & Rinaldi. K. (2022). *Digitalisasi Sebagai Pengembangan Model Pembelajaran*.
- Suwiwa, I. G. (2024). *Pengembangan Model Dan Perangkat Project Based Blended Learning Berbantuan Multimedia Interaktif Untuk MENINGKATKAN Hasil Belajar Pencak Silat*.

Trisiana, A. (2020). Penguatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui digitalisasi media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31–41.

