

DAFTAR PUSTAKA

- Adisasongko, N. (2020). Pemanfaatan Media Video Tutorial Sebagai Alternatif Pembelajaran Di Masa Pandemi Pada Peserta Didik Kompetensi Keahlian
- Alexander, R. (2008). *Fundamentals of Basketball Dribbling*. New York: McGraw-Hill Education.
- Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses Dan Hasil*, Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2019.
- Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan Metode Pembelajaran Yang Menarik Dan Menyenangkan*, Yogyakarta: Diva Press, 2015.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*.
- Azis, R., Taiyeb, A. M., & Muis, A. (2018). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Peredaran Darah. 461–466.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Damayanti, L. (2022). Pengaplikasian Modul Elektronik Berbasis Permainan Tradisional Jage Benteng (Benteng-bentengan) menggunakan Aplikasi Flip PDF Professional untuk Kelas V Tema 1 Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Febriana, N. Y. (2022). Pengembangan E-Modul Elastisitas dan Hukum Hooke Berbasis Stem (Science, Technology, Engineering, Mathematics) pada Android (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding TEP & PDS*, 96–102.
- Haskins, R. (2010). *The Art of Basketball Dribbling*. Chicago: Triumph Books.
- Indariani, Amami Pramuditya, et al. Drs. Arief Sidharta, M. Pd. “Media Pembelajaran.” *Journal Academia Accelerating the World’s Research*, vol. 1, 2015, pp. 1–29.
- Indariani, Artisa, Surya Amami Pramuditya, et al. “PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA (Bahan Ajar Digital Interaktif Pada Materi Pertidaksamaan Nilai Mutlak Linear Satu Variabel).” *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, vol. 7, no. 2, 2018, pp. 89–98, <https://doi.org/10.24235/eduma.v7i2.3670>.
- Indariani, Artisa, Nur Ayni, et al. “Teknologi Buku Digital Matematika Dan Penerapan Potensialnya Dalam Distance Learning.” *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, vol. 3, no. 1, 2019, p. 1, <https://doi.org/10.33603/jnpm.v3i1.1870>.
- Tegeh dan Jampel. *Metode Penelitian Pengembangan*. Singaraja: UNDIKSHA. 2017.
- M. Sokheh, Wahjoedi, I. G. S. (2017). *E-Journal PJKR , Universitas Pendidikan Ganesha Pendidikan Jasmani , Kesehatan , dan Rekreasi (Vol 8 , No . 2 , Tahun 2017) E-Journal PJKR , Universitas Pendidikan Ganesha*. 8(2).
- Munir, M. (2017). Pengembangan Flipbook sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 24(1), 110.

- Nurmasa Atapukang. (2016). *Kreatif Membelajarkan Pembelajar Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Yang Tepat Sebagai Solusi Dalam Berkomunikasi*. 17, 45–52.
- Piaget, J. (1969). *The psychology of intelligence*. New York: Harcourt Brace.
- Vygotsky, L. S. (1978). Interaction between learning and development. *Readings on the development of children*, 22-27.
- Smith, J. (2006). *Complete Guide to Dribbling in Basketball*. Los Angeles: Sports Publishing
- Sudjana, N. (2017). Penggunaan Flipbook sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 24(2), 1-10.
- Thomas, R. (2011). **Shooting Skills in Basketball**. Champaign, IL: Human Kinetics.