

DAFTAR PUSTAKA

- Abdian Asgi Sukmana, N. A. M. (2017). *Buku Sepaktakraw (Metodik dan Teknik Pembelajaran Sepaktakraw)*. [http://repository.unpkediri.ac.id/2340/1/Buku Sepaktakraw %28Metodik dan Teknik Pembelajaran Sepaktakraw%29.pdf](http://repository.unpkediri.ac.id/2340/1/Buku-Sepaktakraw%28Metodik-dan-Teknik-Pembelajaran-Sepaktakraw%29.pdf)
- Afifah, G. (2019). *Keefektifan Media Pembelajaran Adobe Animate Cc Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iii Sdn Poncol 01 Kota Pekalongan*.
- Afriani, H., Lanang, I. G., Parwata, A., Yoda, I. K., & Swadesi, I. K. I. (2025). Development of augmented reality-based musculoskeletal system anatomy learning modules to improve learning outcomes of physical education students. *Perinatal Journal*, 33(3), 17–27.
- Ahmad, A. M., & Dicky, H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Pembelajaran Sepak Bola. *Jurnal Ilmiah Stok Bina Guna Medan*, 7(November), 67–74.
- Amaliah, N. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pendidikan Agama Islam Di Sma Negeri 2 Enrekang*.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
- Anggraeni Dwi Sukhriya, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Struktur Bumi Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Anggraini, Y. P., Maimunah, M., & Hutapea, N. M. (2022). Validitas dan Praktikalitas Perangkat Pembelajaran Berbasis Discovery Learning Bagi Siswa Kelas VIII SMP pada Materi Lingkaran. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2391–2404. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1462>

- Ardiasa, K. P. (2024). *Pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial teknik servis pada permainan sepak takraw di smp negeri 4 kubutambahan.*
- Ayatullah, H. (2024). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Gerak Fundamental Berbasis Articulate Storyline Sekolah Dasar.* Pendidikan Ganesha.
- Bancin, T., Rizki, T. R., & Simbolon, E. (2024). *Analisis Keterampilan Teknik Dasar Sepak Takraw pada Ekstrakurikuler Sepak Takraw Putra di SMAN Kota Pematangsiantar.* 2(3).
<https://doi.org/https://doi.org/10.59024/bhinneka.v2i3.866>
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Budi, T. S. (2019). Bacillus War Action Role Playing Game Berbasis Android. *Budi Setya Tabah*, 4–15.
- Bustanil S, M., Asrowi, & Adianto, D. T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Tutorial Di Sekolah Menengah Kejuruan. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 119–134.
<https://doi.org/10.21009/jtp.v21i2.11568>
- Butsiarah. (2026). Efektivitas Strategi Pembelajaran Olahraga Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 10, 12316–12322.
- Doddy, G., Ms, T., Agung, A., & Putra, N. (2025). Integrating Virtual Reality and Project Based Flipped Learning in Sport Massage Education : A Tri Pramana Based Innovation. *Physical Education Theory and Methodology*, 7989, 1140–1145. <https://doi.org/10.17309/tmfv.2025.5.13>
- Edie, F. S. & S. S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Menggunakan Strategi Pair Checks untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MAN 2 Boyolali. *Unnes Physics Education Journal*, 9(1).

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej%0APenerapan>

- Erna Setyowati, Ika Septi Hidayati, T. H. (2020). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran Matematika Di Mts Darul Ulum Muhammadiyah Galur. *Jurnal Intersections*, 5(2). <https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/intersections%0APENGARUH>
- Fikriyah, Izza Azzahra, Sumadi, B. A. (2025). Analisis Kevalidan E-Booklet Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Fua, J. La, Ayu, H., & Amalia, M. (2024). Kontribusi bahan ajar ensiklopedia pemanfaatan tumbuhan obat tradisional pada masyarakat Kecamatan Binongko, Kabupaten Wakatobi. *Jurnal Ilmu Biologi Dan Pendidikan Biologi*, 1(2), 76–81.
- Halbatullah, K. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android*. Ganesha University Of Education.
- Harianto, D., Hajerah, S., & Azis, F. (2024). *Efektivitas Media dan Teknologi Berbasis Aplikasi dalam Pembelajaran : Sebuah Tinjauan Literatur*. 6(3), 255–261.
- Hidayat, R. A., & Winarno. (2021). *Pembelajaran Berbasis Blended Learning Sepak Takraw*.
- Hidayat, S., & Danardani, W. (2023). Pengembangan Model City Ecosport Tourism di Kota Singaraja. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 12(1), 149–155.
- Hikmah, W. K. (2020). *Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Pertiwi Teladan Metro Pusat*.
- Hilman, I., Nugraha, F., Akmal, R., & Cahyadi, L. (2024). Penggunaan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 369–380. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v8i2.3152>

- I Dewa Kompyang Wijana Sidan, Semarayasa, I. K., & Gunarto, P. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Dasar Sepak Kura dalam Permainan Sepak Takraw. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 11(1), 45–53. <https://doi.org/10.23887/jiku.v11i1.54208>
- I Ketut Semarayasa, Kadek Yogi Parta Lesmana, M. A. R. (2026). Development Of An Android-Based Interactive Learning Media For Enhancing Sepak Sila Skills In Sepak Takraw. *Jurnal Penjakora*, 13(April), 33–44.
- I Made Ardinata Putra, Ida Bagus Putu Arnyana, I. K. G. (2025). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Guided Inquiry Dalam Meningkatkan Hasil. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 15, 129–139.
- Iqbal, M. (2020). Analisis Kebutuhan Mahasiswa Dalam Penerapan Multimedia Interaktif Pada Cabang Olahraga Futsal. *INDONESIAN SPORT INNOVATION REVIEW*, 75–83. <https://inspiree.review/index.php>
- Isnawati Amir. (2017). *Pengembangan Buku Ajar Dan Augmented Reality (Ar) Pada Konsep Sistem Pencernaan Di Sekolah Menengah Atas Development*.
- Ketut Widiyanto. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Dasar Prodi Penjaskesrek Tahun Skripsi Memenuhi Syarat-Syarat Untuk Mencapai*.
- Khairunnisa, A., & Pitriani, P. (2019). Sepaktakraw Players Injuries Event. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 5(1), 1–7. <https://doi.org/10.33222/juara.v5i1.624>
- Kurniawan, F. Y. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adventure Game Untuk Meningkatkan Pemahaman Pada Materi Prinsip Animasi Siswa Smk*.
- Lalu Suhirman, Rustono Farady Marta, Kelik Wachyudi, Arya Pageh Wibawa, Elizabet Kafiar, Ismail, Rabiyyatul Adawiyah, Anyan, G. B. P. (2025). *Media Pembelajaran* (Lambrika Dwi (ed.)). Aksara Sastra Media.
- Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling. *Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*,

6(1), 33–39.

Lisa Anggraeni. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Sepak Takraw Berbasis Website Bagi Mahasiswa Program Studi Penjaskes Fkip Universitas Sriwijaya. In Sriwijaya University Institutional Repository. In *Sriwijaya University Institutional Repository*.
<http://repository.unsri.ac.id/id/eprint/137642>

Madona, H. F. A. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. In Hendrizal (Ed.), *Samudra Biru (Anggota IKAPI)*. Samudra Biru (Anggota IKAPI).
http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

Maulana, A. (2022). Analisis Validitas , Reliabilitas , dan Kelayakan Instrumen Penilaian Rasa Percaya Diri Siswa. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(3), 133–139.

Meli Indah Novita Sari, Wantika, A. A. R. (2025). Instrumen Evaluasi Bentuk Tes. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(11), 247–252.
<https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.17919970>

Muazu Musa, R., P. P. Abdul Majeed, A., Kosni, N. A., & Abdullah, M. R. (2020). An overview of beach soccer, sepak takraw and the application of machine learning in team sports. In *SpringerBriefs in Applied Sciences and Technology*.
https://doi.org/10.1007/978-981-15-3219-1_1

Mussardo, G. (2019). Definisi multimedia dan unsur multimedia. *Statistical Field Theor*, 53(9), 1689–1699.

N.K.D.T. Rahayu, K. Agustini, I. W. S. W. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Problem Posing Berbasis Mobile Learning Pada Mata Kuliah Algoritma Dan Pemograman. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 14, 5–11. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v14i2.3978

Naufal Afif Triandi, & Khamim Hariyadi. (2021). Pengembangan Media

- Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Materi Teknik Dasar Bola Voli. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 2(3), 256–261. <https://doi.org/10.46838/spr.v2i3.136>
- Nur Jannah, I. (2020). Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 54. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24135>
- Nurdin, R. R., Pratiwi, A. S., & Nugraha, M. F. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif SiCeRia Berbantuan Augmented Reality Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN Leuwikidang*. 9(1), 504–518.
- Oni Marlina Susianti, S. (2024). Perumusan Variabel Dan Indikator Dalam Penelitian Kuantitatif Kependidikan. *Jurnal Pendidikan Rokania*, 9, 18–30.
- Peraturan Permainan Sepak Takraw (2023).
- Pradnyana, I. K. A., Pradnyana, I. M. A., & Suyasa, P. W. A. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif PPKN Untuk Siswa Tunagrahita Dengan Konsep Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2).
- Prianggi, Y. N., Astra, I. K. B., Suwiwa, I. G., & Jasmani, P. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Materi Bola Voli Kelas X Sman 1 Tegaldlimo. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 10(November).
- Putri, A. P., Heleni, S., & Murni, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Memfasilitasi Kemandirian Belajar Siswa pada Materi Transformasi Geometri Kelas IX SMP/MTs. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 234–247. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1106>
- Putri Adinda Pratiwi, Fahima Mashalani, Maulia Hafizhah, Azra Batrisyia Sabrina, Nur Hapsi Harahap, D. Y. S. (2024). Mengungkap Metode Observasi Yang Efektif Menurut Pra-Pengajar EFL. *Mutiara : Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.59059/mutiara.v2i1.877>

- Rahmah Ramadhana, Nurhikmah H, F. F. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Mata Kuliah Pembelajaran Berbasis Komputer Di Prodi Teknologi Pendidikan. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 11(2), 237–250.
<http://dx.doi.org/10.25157/jwp.v%25vi%25i.13576%0APengembangan>
- Ramadhan, A. (2021). *Tingkat keterampilan sepak sila pada permainan sepak takraw Skills level of sepak sila in sepak takraw*. 10(2), 225–230.
- Rasiban, Septiansyah, A., Hasanah, S., Permatasari, veren nita, & Yuliawati, A. (2024). Sistem Informasi Otomatisasi Pelaporan Data Penjualan Toko Buku Nazwa Yang Masuk Dan Yang Keluar. *Informatika*, 8(1), 283–284.
<https://doi.org/10.37817/ikraith-informatika.v8i1>
- Rismawati, C. M. (n.d.). Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(2), 277–289.
- Rivan Saghita Pratama, Nova Rizky Pratama, Wahadi, Fekie Adila, Fatkhul Imron, Benny Badaru, B. K. (2021). Journal of Sport Education (JOPE). *Ournal of Sport Education (JOPE)*, 4(2).
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31258/jope.4.2.110-121> ANALISIS
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>
- Rohmanto, R., & Setiawan, T. (2022). Perbandingan Efektivitas Sistem Pembelajaran Luring dan Daring Menggunakan Metode Use case dan Sequence Diagram. *INTERNAL (Information System Journal)*, 5(1), 53–62.
<https://doi.org/10.32627/internal.v5i1.506>
- Safira, I., & Taiyeb, A. M. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Web pada Konsep Sistem Pencernaan di Sekolah Menengah Atas. *UNM Journal of Biological Education*.
- Sari, A. P., Hasanah, S., & Nursalman, M. (2024). Uji Normalitas dan Homogenitas dalam Analisis Statistik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2012), 51329–

51337.

Sarip, M., Amintarti, S., & Utami, N. H. (2022). Validitas Dan Keterbacaan Media Ajar E-Booklet Untuk Siswa SMA / MA Materi Keanekaragaman Hayati. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosia*, 1(1). <https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jp%0AVol>.

Satyawan, I. M., Lasmawan, I. W., Artanayasa, I. W., & Chandra, K. (2025). Development Of Playing Education Football Multimedia To Improve Learning Outcomes In Football Theory And Practice. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(3), 283–292.

Semarayasa, I. K. (2014). Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Kemampuan Gerak Dasar (Motor Ability) Terhadap Kemampuan Smash Silang Pada Permainan Sepak Takraw Mahasiswa Penjaskesrek Fok Undiksha. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 3(1), 372–385. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v3i1.2919>

Semarayasa, I. K. (2016). Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Tingkat Motor Ability Terhadap Keterampilan Servis Atas Sepak. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 12(1).

Sianturi. (2025). Uji Normalitas Sebagai Syarat Pengujian Hipotesis. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma*, 11(1), 1–14.

Siregar, T. (2026). Analysis of Normality Test and Homogeneity Test in Quantitative Research. *Zenodo*, 1, 1–38. <http://dx.doi.org/10.25157/jwp.v%25vi%25i.13576%0APengembangan>

Suardana, I. N., Semarayasa, I. K., Muliarta, I. W., Putu, L., & Ariani, T. (2025). Development of Digital-Based Teaching Materials (Flipbooks) as an Effort to Help Students Learn Service and Smash Skills in Sepak Takraw. *Journal of Physical Education, Health and Sport*, 12(2), 654–660.

Sudarsana, K., Antara, P., & Dibia, I. (2020). Kelayakan Instrumen Penilaian Keaktifan Belajar PPKn. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 8(2), 150–158. <https://ejournal.undiksha.ac.id//index.php/JJPGSD>

- Sudiana, I. K., & Suwiwa, I. G. (2021). The Effect Of Jigsaw Cooperative Learning Model Aided With Interactive Multimedia Upon Learning Outcome Of On-Guard Position On Pencak Silat Course. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 12, 1–9.
- Sugiarto Tatok, & , Ari Wibowo Kurniawan, S. (2020). Efektivitas Pembelajaran Sport Massase Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi. *Gelombang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 4(1), 36–44.
- Sunarningsih, N. W., Wijaya, M. A., Luh, N., & Sphyawati, P. (2026). Pengembangan Media Animasi Pembelajaran Variasi Pola Gerak Dasar Tendangan Pencak Silat pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 16(2), 127–133.
- Suparni, F. N. (2025). *Panduan Praktis Penelitian Dan Pengembangan Di Bidang Pendidikan* (H. N. Taufik Nugraha (ed.)). Yayasan Berkah Litera Jaya. WWW.literajaya.com
- Suryandaru, N. A. (2020). Penerapan Multimedia Dalam Pembelajaran Yang Efektif. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 03, 88–91. <http://journal.unpak.ac.id/index.php/jppguseda>
- Taqwa, M., & Taufik, A. (2019). Pengembangan Buku Ajar Statistika Dengan Software R Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Pemahaman. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 122. <https://doi.org/10.31100/histogram.v3i2.449>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Udomtaku, K., & Wongseangtian, P. (2024). The Comparison of Electromyography (EMG) During Blocking in Elite Sepaktakraw Athletes. *International Journal of Kinesiology and Sports Science*, 12(3), 8–14. <https://doi.org/10.7575/10.7575/aiac.ijkss.v.12n.3p.8>
- Waldopo, W. (n.d.). Analisis Kebutuhan Terhadap Program Multi Media Interaktif

Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 17(2), 244–253. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v17i2.21>

Widyaningrum, R., Sarwanto, S., & Karyanto, P. (2013). Pengembangan Modul Berorientasi Poe (Predict, Observe, Explain) Berwawasan Lingkungan Padamateri Pencemaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedukasi: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(1), 100. <https://doi.org/10.20961/bioedukasi-uns.v6i1.3920>

Yaqin, A., Fathoni, M. I. A., Fitri, A., Ulama, N., Giri, S., Ahmad, J., No, Y., & Timur, J. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Fukudrat Solver Berbasis Matlab pada Materi Fungsi Kuadrat. *Teori Dan Riset Matematika*, 09(September), 317–328.

Zarei, A., & Ramkissoon, H. (2020). (2021). Sport Tourists' Preferred Event Attributes and Motives: A Case of Sepak Takraw, Malaysia. *Journal of Hospitality & Tourism Research*, 45(7). <https://doi.org/10.1177/1096348020913091>

Zulfa, L., Ermawati, D., & Reswari, L. A. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Paedagogia : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(4), 509–514.

Zulkifli. (2023). Pembelajaran dasar sepak takraw. In R. H. D. E. Winoto (Ed.), *Eureka Media Aksara*. Eureka Media Aksara. <https://repository.uir.ac.id/22545/1/Pembelajaran-Sepaktakraw.pdf#page=16.13>