

Daftar Pustaka

- Anisa, O., & dkk. 2022. *Meningkatkan Perilaku Gaya Hidup Sehat di Masa Pandemi pada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Tambusai.*
- Arifin, Z. 2020. *Metodologi Penelitian Pendidikan Education Research Methodology. Jurnal Al-Hikmah.*
- Astuti, M. I. 2024. *Media Pembelajaran sebagai Pusat Sumber Belajar. Journal of Law, Administration, and Social Science (JOLAS).*
- Budiyasa, I. M., Santyasa, I. W., & Warpala, I. W. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar dan Assessment Alternatif Online Mata Pelajaran IPA Tingkat SMP Kelas Delapan dengan Model Dick and Carey. e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha.*
- Cahyadi, R. A. 2019. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. Education Journal.*
- Darmawaty Tarigan, S. S. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan.*
- Dasmo, A. P. 2020. *Peningkatan Hasil Belajar Fisika Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif. SINASIS.*
- Dia, E. E. 2023. *Evaluasi Pembelajaran.* Jombang: Lima Aksara.
- Ermis, R., & dkk. 2025. *Media dan Multimedia Pembelajaran.* Kota Padang: Akiopedia Press.
- Faiza, N. N., & Wardhani, I. S. 2024. *Media Pembelajaran Abad 21: Membangun Generasi Digital yang Adaptif. Jurnal Media Akademik (JMA).*
- Fernando, J. 2022. *Media Pembelajaran Bola Voli Interaktif Berbasis Android. Jurnal Olahraga dan Kesehatan Indonesia (JOKI).*
- Hadijah. 2025. *Penerapan Teori Belajar Kognitif dalam Pembelajaran PJOK. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar.*
- Hardani, d. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif.* Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu Group.

- Hidayat, A. 2022. *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Keterlibatan dan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia.*
- Hidayat, A. K. 2022. *Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. Jurnal Pendidikan Indonesia.*
- Imbar, K., & dkk. 2021. *Ragam Storyboard untuk Produksi Media Pembelajaran. Jurnal Inovatif Pembelajaran.*
- Istiqomah As Sayfullooh, D. I. 2023. *Relevansi Teori Konstruktivistik Vygotsky dengan Kurikulum Merdeka: Studi Kepustakaan. Jurnal Tinta.*
- Jauza, N. A., & Albina, M. 2025. *Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. IHSAN Jurnal Pendidikan Islam.*
- Kartini, K. S., & dkk. 2020. *Respon Siswa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia.*
- Khotimah, H., & Hidayat, N. 2022. *Interactive Digital Comic Teaching Materials to Increase Student Engagement and Learning Outcomes. International Journal of Elementary Education.*
- Lesmana, K. Y. 2013. *Pengaruh Model dan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Kemampuan Dasar Senam Lantai pada Mahasiswa Jurusan Penjaskesrek Undiksha. e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha.*
- Lesmana, K. Y. P., Kanca, I. N., Wahjoedi, W., & Swadesi, I. K. I. (2022). *Gyaku-Tsuki punch technique training model to improve physical readiness and character of karate athletes. International Journal of Health Sciences, 6(3), 1335-1347.*
- Lesmana, K. Y. P. (2023). *PENGEMBANGAN MODEL PELATIHAN TEKNIK GYAKU-TSUKI CHUDAN BERBASIS KARAKTER DALAM UPAYA MENINGKATKAN KESIAPAN FISIK DAN MENTAL ATLET KARATE (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).*

- Mulia, L. P., Advendi, K., & Noortje, A. K. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Materi PJOK Berbasis APPEL (Application Physical Education Learning)*. *Jurnal Kejaora: Jurnal Kesehatan Jasmani dan Olah Raga*.
- Muhamad, S. N. 2023. *Implementasi Pendidikan Karakter melalui Pembelajaran PJOK di Kelas 5 SDN 1 Giri Madya*. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*.
- Nugraha, R. 2021. *Media Interaktif Berbasis Video dalam Pembelajaran PJOK*. *Jurnal Pendidikan Olahraga*.
- Nur Afifah, O. K. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif*. *Kiprah Pendidikan*.
- Nurhatmi, J. 2025. *Teori Multimedia Pembelajaran: Landasan Kognitif dan Implikasi Desain Instruksional*. *Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan*.
- Permendikbudristek. 2024. *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024*. Jakarta.
- Prasetyo, A., & Wibowo, H. 2023. *Penggunaan Simulasi Digital dalam Pembelajaran PJOK*. *Jurnal Keolahragaan*.
- Putra, R. 2022. *Klasifikasi Media Pembelajaran Digital*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*.
- Putri Prima, T., & Lasnawati. 2022. *Makna Gaya Hidup Sehat dalam Perspektif Teori Interaksionisme Simbolik*. *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*.
- Putri, T. Y. 2025. *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif dalam Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Informatika di SMA Negeri 1 Sutera*. *Education Journal*.
- Qoirinasari, B. Y. 2020. *Berkontribusikah Konsumsi Minuman Manis terhadap Berat Badan*. *Jurnal AcTion: Aceh Nutrition*.
- Rahmat, H., & Aulia Nur, K. 2022. *Pengaruh Media Pembelajaran "Clock Corner" terhadap Hasil Belajar pada Pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTS Tegalrejo Magelang*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*.
- Rahmawati, D. 2023. *Efektivitas Media Pembelajaran Digital*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.

- Rahmawati, D., & dkk. 2021. *Pemanfaatan Media Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. Jurnal Inovasi Pembelajaran.*
- Ramdhan, M. 2021. *Metode Penelitian.* Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. Ecoducation.*
- Sari, M., & Nugroho, A. 2021. *Dampak Media Pembelajaran terhadap Motivasi Siswa. Jurnal Pendidikan Modern.*
- Semarayasa, I. K. (2016). Pengaruh strategi pembelajaran dan tingkat motor ability terhadap keterampilan servis atas sepak takraw pada mahasiswa Penjaskesrek FOK UNDIKSHA. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 12(1), 34-41.
- Semarayasa, I. K., Gunarto, P., & Preayani, K. K. (2023). Video tutorial-based learning media: A solution to assist students in learning sepaksila sepaktakraw skills. *Journal Sport Area*, 8(1), 76-86.
- Semarayasa, I. K. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Tingkat Motor Ability Terhadap Keterampilan Smash Lurus Sepak Takraw Mahasiswa Penjaskesrek Fok Undiksha. *Jurnal Penjakora*, 2(2), 61-75.
- Shoffa, S. 2023. *Media Pembelajaran.* Sumatera Barat: CV Afasa Pustaka.
- Sijabat, M. P. 2024. *Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Harmoni dalam Ekosistem. Jurnal Basicedu.*
- Sucipto, S., Harlina, & Sopah, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Video Tutorial Editing Materi Media Audiovisual. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 96-101.
- Sudiana, I. K., & Spyawanati, N. L. P. (2023). *Keterampilan dasar pencak silat. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.*
- Sudiana, I. K. (2014). *Peran kebugaran jasmani bagi tubuh. In Prosiding Seminar Nasional MIPA.*

- Sudiana, I. K. (2018). *Dampak Olahraga Wisata Bagi Masyarakat. Jurnal Ika*, 16(1), 55-66.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sundari, E. F. 2021. *Implikasi Teori Belajar Bruner dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013. Jurnal Papeda*.
- Suryani, N. 2022. *Pengaruh Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar PJOK. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*.
- Vika Fatikha Rahmawati, H. 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran PJOK untuk Siswa Kelas VII. Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan dan Bahasa*.
- Winarno, M. E. 2021. *Metode Penelitian*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Yoda, I Ketut. 2020. *Peran Olahraga Dalam Membangun SDM Unggul Di Era Revolusi Industri 4.0. Jurnal IKA*
- Yoda, I. K., Kasih, I., & Ilra, T. (2024). *Developing an E-Module to Improve the Seventh-Grade Student's Bump Pass Skills in Volleyball. Journal of Education and E-Learning Research*, 11(1), 17-25.
- Yoda, I. K., Tisna, G. D., Suwiwa, I. G., Kusuma, K. C. A., & Junior, N. K. M. (2024). *Recovery methods to reduce fatigue among athletes: A systematic review and future directions. Journal Sport Area*, 9(2), 217-234.