

DAFTAR RUJUKAN

- Adella, M., & Lestari, M. R. D. W. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran *Flashcard* Terhadap Kemampuan Anak Disleksia di Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 995. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3564>
- ADnyana, I. K. D. P., Darmayasa, I. P., & Lesmana, K. Y. P. (2025). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website pada Mata Pelajaran PJOK Materi Senam Lantai Berguling untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 5 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 13(2), 194–203. <https://doi.org/10.23887/jjp.v13i2.93079%0Ahttps://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJP/article/download/93079/34559>
- Afrianti, R., Setyowati, D., & Listiarini, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SD Negeri 02 Sungai Raya. *Jurnal Edukasi*, 2(6), 304–319. <https://doi.org/10.60132/edu.v2i6.383>
- Agung Prasetyo, T., Arif Muhafid, E., Jejak, R., Kunci, K., Gerak, K., & Lantai, S. (2022). PROFIL KETERAMPILAN GERAK GULING DEPAN (SENAM LANTAI) SISWA Keterangan. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia (JOKI)*, 3(1), 52–58.
- Agus Merta, Putu Darmayasa, S. A. (2025). *IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PJOK MATERI SENAM LANTAI ROLL DEPAN*. 5, 185–196. <https://doi.org/10.38048/jor.v4i3.5435>
- Agustina, M. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Guling Depan dalam Pembelajaran Senam Lantai dengan Metode Mengajar Problem Solving pada Siswa Kelas VIII SMPS Darul Ulum Panaikang Kabupaten Bantaeng. *Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Makassar* 2019.
- Ansar CS, Ade Yuni Sahrani, Junalia Muhammad, Nasruddin, Muhammad Sadzali, & Muh. Syaiful Syam. (2024). Kemampuan *Roll* ke Depan pada Siswa

- Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 12(1), 65–72.
<https://doi.org/10.23887/jiku.v12i1.62640>
- Cahyanti, N. R., William, N., & Nirmalasari, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2170–2182. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.6160>
- Chandra Ongky Anggriawan¹, Oni Bagus Januarto², A. W. K. (2021). PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR GULING DEPAN DAN GULING BELAKANG PADA SENAM LANTAI MELALUI MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK KELAS VII SMP NEGERI 1 SUMBERPUCUNG KABUPATEN MALANG. *Ramanujan Journal*, 55(1), 163–174. <https://doi.org/10.1007/s11139-020-00300-y>
- Coefficient, G. S. (2020). PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN SEPATU BATOK UNTUK PEMBELAJARAN SEPAK BOLA PENDIDIKAN JASMANI , OLAHRAGA DAN KESEHATAN SISWASEKOLAH DASAR ABSTRAK PENDAHULUAN Pendidikan jasmani , olahraga dan kesehatan pada hakekatnya adalah “ suatu proses pendidikan yang mem. *Sport-Mu Pendidikan Olahraga*, 43–53.
- Dzikri Muhammad Firdaus, Z. Arifin, & Azhar Ramadhana Sonjaya. (2024). Upaya Meningkatkan Keterampilan Gerakan Roll Depan. *Journal of Sport Education (HJSE)*, 26–34.
- Fadilah, A., Nurzakiah, 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), 1–17.
- Fahira Arsyaf, Herlina Usman, Maryam Aunurrahim, & Sri Yulianingsih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran e-Flashcard Berbasis Website untuk Pembelajaran IPA SD. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 2(3), 349–357.
<https://doi.org/10.55606/juridikbud.v2i3.756>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan*

Nasional, 2(1), 93–97.

- Fresa Dera Ramdani, Muhammad Mury Syafei, & Fahrudin. (2022). Pengaruh Aplikasi Senam E-Learning Untuk Meningkatkan Teknik Dasar Senam Lantai Gerakan *Roll* Depan Pada Siswa Di Sman 1 Surade. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 7(2), 133–137. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v7i2.2138>
- Galib, N. A., & Sultan, M. A. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Senam Lantai Pada Peserta Didik Kelas VI Di SD N 1 Sobangan. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan*, 5(1), 226. <https://doi.org/10.70713/pjp.v5i1.62676>
- Gede Satya Prakasa, Putu Darmayasa, K. S. A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Dasar Roll Depan dan Roll Belakang Senam Lantai Pada Peserta Didik Kelas VI SD Negeri 6 Busungbiu*. 13, 176–185.
- Hadjarati, H., & Haryanto, A. I. (2020). Motivasi Untuk Hasil Pembelajaran Senam Lantai. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 19(2), 137. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v19i2.8646>
- Hardiansyah, S., & Dewi, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Senam Lantai Berbasis Adobe Flash. *Jurnal Pedagogik Olahraga*, 8(1), 7. <https://doi.org/10.24114/jpor.v8i1.36345>
- Hayati, D. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 3(1), 82–93. <https://doi.org/10.32332/al-jahiz.v3i1.4910>
- Indah, A., Rini, S., & Iffah, N. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card pada Materi permainan Bola Voli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 202–221.
- Kadek Yogi Parta, L. P. S. W. (2016). Pengaruh Model Dan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kemampuan Dasar Senam Lantai Pada Mahasiswa Jurusan Penjaskesrek Undiksha. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(1), 97. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i1.8932>
- Kurikulum, E. (2020). *Education and Learning Journal* 1. 2, 113–123.

- Lestari, E. D. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran *Flashcard* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelas 1 Sd Negeri 01 Sitiung Kabupaten Dharmasraya. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 1(2), 112. <https://doi.org/10.36841/consilium.v1i2.1098>
- Mabrur, M., Setiawan, A., & Mubarok, M. Z. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Direct Instruction Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Guling Depan Senam Lantai. *Physical Activity Journal*, 2(2), 193. <https://doi.org/10.20884/1.paju.2021.2.2.4014>
- Made Agus Wijaya , I Gede Suwiwa, I. K. H. K. (2024). *WORKSHOP MEDIA PEMBEALAJARAN KETERAMPILAN DASAR SENAM LANTAI BERORIENTASI ICT TPACK UNTUK GURU PJOK SD KECAMATAN NUSA PENIDA Made*. 9(November).
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., & Tangerang, U. M. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 377–386.
- Mahmudah, I., & Darmawan, A. (2022). *Faktor Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran Student Difficulty Factors in Learning Foward Roll Floor*. 2(2), 94–101.
- Melyza, A., & Aguss, R. M. (2021). Persepsi Siswa Terhadap Proses Penerapan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Pandemi Covid-19. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 8–16. <https://doi.org/10.33365/joupe.v2i1.950>
- Milala, H. F., Endryansyah, E., Joko, J., & Agung, A. I. (2021). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(02), 195–202. <https://doi.org/10.26740/jpte.v11n02.p195-202>
- Mita, K., Yuni, R., Lanang, I. G., Parwata, A., Putu, N., & Sucita, D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Materi Atletik Lari Jarak Pendek Di Kelas X Sma Negeri 4 Singaraja*. 12–23. <https://doi.org/10.56773/apesj/XxiX.Abstrak>
- Muhsan, E. F. / H. S. /. (2021). class room acrtion research). *Sportify Journal*, 1(1), 19–28.

- Nuromadon, I. N., Permadi, A. A., Sonjaya, A. R., & Zarifin. (2024). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Senam Lantai *Roll* Depan Dan *Roll* Belakang Melalui Media Gambar. *Jumper: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 5(2), 599–613.
- Nurulita, R. F., Arfanda, P. E., Hakim, H., Kasanrawali, A., & Hasanuddin, M. I. (2024). Analisis Hasil Belajar Guling (*Roll*) Depan Menggunakan Bantuan Bidang Miring Pada Siswa Smpn 2 Tamalatea. *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 7(1), 144. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v7i1.14736>
- Pjkr, E., Ganesha, U. P., Jasmani, P., Vol, R., Nirasanti, M., Astra, I. K. B., Suwiwa, I. G., Jasmani, J. P., Rekreasi, K., & Tlp, J. U. (2017). *MODEL TIPE NUMBERED HEAD TOGETHER (NHT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR BERGULING (ROLL) SENAM LANTAI yang amat penting untuk menjamin berarti pula peningkatan sumber daya pendidikan jasmani*. 8(2).
- Prakasa, I. N. G. S., Darmayasa, I. P., & Adnyana, I. K. S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Dasar *Roll* Depan dan *Roll* Belakang Senam Lantai Pada Peserta Didik Kelas VI SD Negeri 6 Busungbiu. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan*, 13(2), 176–185.
- Priyono, A. A. & B. (2022). Modifikasi Matras Lantai dalam Pembelajaran Senam Lantai *Roll* Depan dan *Roll* Belakang. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 2(3), Hal. 424-429.
- Rama, I. N., Kusuma, A., Yogi, K., Lesmana, P., & Gunarto, P. (2025). *Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Senam Lantai Teknik Dasar Roll Depan Kepada Peserta Didik Kelas IV di SD Negeri 4 Selat*. 13, 151–160.
- Rizha Amad Ginario, M. (2024). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Prinsip-Prinsip Perancang Visual Kelas XI Desain Komunikasi Visual di SMK*. June, 1–10.
- Rohani. (2020). Media Pembelajaran. *Repository.Uinsu*, 234.
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*.

- Satria, M. H., Wijaya, M. A., Olahraga, P., Darma, U. B., Penjaskesrek, P. S., & Ganesha, U. P. (2020). *Permainan gerak dasar lokomotor untuk anak tunagrahita sedang*. 7(1).
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan *ADDIE*. *Jurnal Kumputan Fisika*, 4(2), 112–119. <https://doi.org/10.33369/jkf.4.2.112-119>
- Setiawati, E., Rachmi, T., Fitria Kumala Dewi, N., & Yuningsih, Y. (2024). Analisis Efektivitas Media Gambar pada Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(3), 371–390.
- Slamet, R., & Wahyuningsih, S. (2022). Validitas Dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Ker. *Aliansi : Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 17(2), 51–58. <https://doi.org/10.46975/aliansi.v17i2.428>
- Sutrami, K. F., & Amrullah, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis Pbl (Problem Based Learning) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 4(1), 97–107. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i1.922>
- Suyasa, K. U. P., Wijaya, M. A., Adnyana, I. K. S., Wahjoedi, W., & Spyanawati, N. L. P. (2026). Kecukupan Belajar Gerak Materi Senam Lantai di SMP Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 16(2), 181–188. <https://doi.org/10.37630/jpo.v16i2.4170>
- Taqwim, R. I., Winarno, M. E., & Roesdiyanto, R. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(3), 395. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i3.13303>
- Torang Siregar. (2023). Stages of Research and Development Model Research and Development (R&D). *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities*, 1(4), 142–158. <https://doi.org/10.58355/dirosat.v1i4.48>
- Tos, I. N., Wiguna, P., Lanang, I. G., Parwata, A., & Semarayasa, I. K. (2020). Ketersediaan Sarana dan Prasarana Penunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. *JOURNAL OF SPORT & TOURISM*, 2(November), 46–52.

- Ulfa, N. M. (2020). Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini. *GENIUS Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 34–42. <https://doi.org/10.35719/gns.v1i1.4>
- Wicaksana, S. B., & Anistyasari, Y. (2020). Tinjauan Pustaka Sistematis Tentang Penggunaan *Flashcard* pada Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal IT- EDU*, 5(1), 121–131.
- Wulandari, H., & Nisrina, D. (2020). Hubungan Kreativitas Dan Inovatif Guru Dalam Mengajar Di Kelas Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Minat Belajar Peserta Didik Hayani Wulandari 1 , Dheni Agniya Zahra Nisrina 2 Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta. *Hubungan Kreativitas Dan Inovatif Guru Dalam Mengajar Di Kelas Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Minat Belajar Peserta Didik*, 9(June 2020), 352.
- Yakub, M., Gustiawati, R., & Setiawan, M. A. (2020). Implementasi Evaluasi Partisipatif Dalam Mengetahui Hasil Pembelajaran Senam Lantai *Roll* Depan pada Siswa SMP Negeri 2 Pebayuran. *Jurnal Literasi Olahraga*, 1(1), 29–35. <https://doi.org/10.35706/jlo.v1i1.3828>
- Yogi, N. D., Suwiwa, I. G., Putu, N., & Sucita, D. (2022). *Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet Pada Materi Permainan Bulutangkis Kelas X SMK Negeri 3 Singaraja*. 137–146. <https://doi.org/10.56773/apesj/V3.i2.77>
- Yudho, F. H. P., Fauziah, S., Yuliandra, R., Nasution, N. S., & Aryanti, N. E. (2023). Pengaruh Gaya Mengajar Student Achievement Division Dan Self Directed Learning Terhadap Capaian Belajar Materi *Roll* Depan. *Satya Widya*, 38(2), 125–134. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2022.v38.i2.p125-134>