

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahmansyah, A, I Sukardi, and N Soraya. 2014. 'Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi PAI FITK UIN Raden Fatah Palembang Angkatan 2014 Dalam Mata Kuliah Bahasa Arab', *Tadrib*, 2017 <<http://repository.radenfatah.ac.id/22017/1/Some Problems of Curriculum Implementation in Schools%281%29.pdf>>.
- Abidin. 2014. *Desain sistem pembelajaran dalam konteks kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama
- Abidin. 2014. *Desain sistem pembelajaran dalam konteks kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama
- Adams, J. A. (1971). A closed-loop theory of motor learning. *Journal of Motor Behavior*, 3(2), 111–150.
- Afandi, S., Wahyuri, A. S., Suwirman., Sasmita, W. 2025. Pengembangan E Modul Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Materi Pencak Silat Untuk Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Rejang Lebong Provinsi Bengkulu. *Jurnal Pendidikan dan Olahraga*. 8(11), 4111-4119.
- AlDahdouh, A. A., Osorio, A.J., & Caires, S. 2015. Understanding knowledge network, learning and connectivism. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 12(10), 3-21.
- Ali, M. 2018. *Electronic Modules Handbook*. Springer
- Aliriad, H., Soegiyanto, Setijono, H., & Sulaiman. 2020. The Influence of Project-Based Learning Learning Model and Educability Motor Level of Fundamental Motor Skill Students in Class III Elementary School Students. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 24(06), 7304–7309
- Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Sri, E., Herawati, B., & Febiantina, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran Efforts Toimprove The Science Learning Results Through The Use Of Learning Video Media. *Jurnal Sosial Humaniora*, 12(1), 54–72. <https://ojs.unida.ac.id/JSH/article/view/4034>
- Anas Sudijono. 2013. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Retrieved from <https://www.rajagrafindo.co.id/produk/pengantar-evaluasi-pendidikan/>
- Anglada, D. (2007). *An Introduction to Instructional Design: Utilizing a Basic Design Model*. Retrieved from <http://www.pace.edu/ctl/newsletter>
- Annarino, Anthony, A. & Cowel. (1980). *Curriculum Theory and Design in Physical Education*. St. Louis: CV. Mosby Company.

- Ardiansyah, I. 2013. eksplorasi pola komunikasi dalam diskusi menggunakan moddle pada perkuliahan simulasi pembelajaran kimia. *Tesis*. Tidak diterbitkan : Universitas Pendidikan Indonesia.
- Arends, R. I. 2004. *Learning to teach*. Sixth edition. New York: The McGraw-Hill Higher Education.
- Arief S Sadiman, D. (2008). Media pendidikan. *Jakarta : PT Raja Grafindo Persada*.
- Arikunto, S. 2006. Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, S. 2009. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto.S. 2021. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. (Restu Damayanti, Ed.) (Ketiga). Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arina, D., Mujiwati, E. S., & Kurnia, I. 2020. Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pebelajaran Volume Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 168–175. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.615>
- Asim. 2002. Langkah-langkah Penelitian Pengembangan. Malang: Departemen Pendidikan Nasional Universitas Negeri Malang-Lembaga Penelitian Jurusan Ilmu Keolahragaan
- Asmani. 2011. Tuntunan Lengkap Metodologi Praktis Penelitian Pendidikan : Jakarta, Diva Press
- Asrial, Syahrial, Maison, Kurniawan D. A., & Piyana, S. O. 2020. Ethnoconstructivism E-Module to Improve Perception, Interest, and Motivation of Students in Class V Elementary School. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(1), 30–41. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i1.19222>
- Atika. R., Ali. M. 2023. Pengembangan Video Latihan Dasar Tenis Lapangan. *Jurnal score*. 3(1), 35-42
- Aufa, M. N., Rusmansyah, R., Hasbie, M., Jaidie, A., & Yunita, A. (2021). The Effect of Using e-module Model Problem Based Learning (PBL) Based on Wetland Environment on Critical Thinking Skills and Environmental Care Attitudes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 7(3), 401–407. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v7i3.732>.
- Barron, B. J. S., Schwartz, D. L., Vye, N. J., Moore, A., Petrosino, A., Zech, L., & Bransford, J. D. 1998. Doing with understanding: Lessons from research on problem-and project-based learning. *Journal of the Learning Sciences*, 7(3–4), 271–311.
- Barrows, H. S. 1996. *Problem-based learning in medicine and beyond: A brief overview*. New Directions for Teaching and Learning. San Francisco: Jossey-Bass Publisher.

- Bayu K, J., & Savira W, D. (2021). Model Pembelajaran IPA SD. Edutrimedia Indonesia.
- Borg, W. R., & M. D. Gall. 2006. Education Research: An Introduction (8th Ed). New York: Pearson Higher.
- Born, P., Nguyen, N. P., Grambow, R., Meffert, D., & Vogt, T. 2018. Embedding tennis-specific teaching videos into long-term educational concepts to improve movement learning and technique performances. *Journal of Physical Education and Sport*, 18(1), 255–261. <https://doi.org/10.7752/jpes.2018.01034>
- Bradford, N & Rolayne, W. 1993. *Assesing Sport Skill*. Utah University: Versa Press
- Branch, R. M. 2009. The ADDIE Approach. USA: University of Georgia
- Brooks, J. G., & Brooks, M. G. 1993. *In search of understanding: The case for constructivist classrooms*. Virginia: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Brown, J. 2007. *Tenis Tingkat Pemula*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Buck Institute for Education. 2019. *Project based learning*. Diakses 2 Juni 2024, dari <https://www.pblworks.org/>
- Buck Institute for Education. 2019. *Project based learning*. Diakses 19 Desember 2019, dari <https://www.pblworks.org/>
- Budiningsih, C. Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Candiasa, I M. 2004. *Statistik Multivariat Dilengkapi Aplikasi dengan SPSS*. Singaraja: Unit Penerbitan IKIP Negeri Singaraja.
- Candiasa, I Made 2020. *Analisis Data dengan Statistik Univariat dan Bivariat*. Singaraja: Undiksha Press
- Cetinkunt, S., Karacal, C. F., & Ayasun, S. 2013. A Review of Field Programmable Gate Array-Based Modulizer Unit for FPGA Module Generation. In 2013 International Conference on Field Programmable Logic and Applications (FPL) (pp. 1-7). IEEE
- Chaeruman, U. A. 2017. *Pedati-model desain sistem pembelajaran blended. panduan merancang mata kuliah daring spada indonesia*. Direktorat Pembelajaran, Dirjen Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Kemenristekdikti.
- Chen, W. (2020). *Constructivist learning in digital environments*. Springer.
- Cheppy Riyana. (2007). Pedomam Pengembangan Media Video. *Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia*
- Cholid, M. 2012. Petunjuk praktis bermain tenis. Tersedia pada <https://www.researchgate.net/publication/272632904>. diakses pada tanggal 30 April 2020

- Craft, A. M., & Capraro, R. M. (2017). Science, technology, engineering, and mathematics project-based learning: Merging rigor and relevance to increase student engagement. *Electronic International Journal of Education, Arts, and Science*, 3(6), 140-158.
- Craft, A. M., & Capraro, R. M. 2017. Science, technology, engineering, and mathematics project-based learning: Merging rigor and relevance to increase student engagement. *Electronic International Journal of Education, Arts, and Science*, 3(6), 140-158.
- Crompton, H. (2019). *Mobile learning and emerging educational technologies*. Routledge.
- Dahar, R. W. 1989. *Teori belajar*. Jakarta : Erlangga Press
- Dahar, Ratna Wilis. (2011). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran* Jakarta: Erlangga.
- Dale, E. 1969. *Audio visual methods in teaching*. New York: Holt, Rinehart and Winston Inc. The Dryden Press.
- Damrah., Rasyid, W., Pitnawati., Komaini, A., Mario, D. T., Zulfahri. 2024. *Digital-Based E-module in Tennis Learning for Undergraduate Students in Sports Education*. *Sport Mont*. 22 (1), 43–51. DOI 10.26773/smj.240207
- Dantes. N. 2021. *Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran*. Singaraja: Undiksha Press
- Dantes. N.2012. *Metode Penelitian*. Penerbit: C.V. Andi OFFSET, Yogyakarta.
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung : PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. 2000. The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Dharmadi, A.M., Kanca, I N. 2017. *Tenis Lapangan Teori dan Praktek*. Depok: PT Rajagrafindo Persada
- Drowatzky, John, N. (1981). *Motor Learning Principles And Practice*. Minneapolis: Burger Publishing Company.
- Dwiyogo, W, D. 2013. *Media Pembelajaran*. Malang: Wineka Media.
- Egok, A. S., & Hajani, T. J. 2018. Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran IPA bagi Siswa Sekolah Dasar Kota Lubuklinggau. *Journal of Elementary School (JOES)*, 1(2), 141–157. <https://doi.org/10.31539/joes.v1i2.446>
- Emzir. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers

- Ermawita., Nasution. H.N., Sopri. A. 2022. Pengembangan E-Modul Berbasis Project Based Learning (PjBL) Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Jurnal Vinertek*. 2(2), 24-30
- Fikri. H., Madona. A.S. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Fisnani, Y., Utanto, Y., & Ahmadi, F. (2020). The Development of E-Module for Batik Local Content in Pekalongan Elementary School. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 9(1), 40–47. <https://doi.org/10.15294/IJCET.V9I1.35592>.
- Fitriana. N., Retno Widarti. H., Indah Agustina. N. 2023. Indonesian Education Trends Towards the Era of Society 5.0: Improving the Quality of Human Resources. *Education and Human Development Journal*. 8 (3), 41-51.
- Fitriyah D.A.N., Bukhori. I., Arief. M., Basuki. A. 2022. Pengembangan E-modul Terintegrasi Learning Video Berbasis Direct Instruction untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. 7(2), 185–201. <https://doi.org/10.17509/jpm.v7i2>
- Fraenkel, J. R., & Wallen, N. E. 1993. *In education* (Second edition). New York: McGraw-Hill, INC.
- Gagne, Robert M; Briggs Leslie J. & Wager Walter W. 1992. *Principles of instructional design. (Rev.ed.)*. Orlando: Harcourt Brace Jvanovich College Publisher.
- Gallagher, S., Stepien, W. J., Sher, B. T. & Workman, D. 1995. Implementing Problem-Based Learning in Science Classrooms, *School Science and Mathematics*, 95, (3), 136-146.
- Gracia Permatasari, S. V., Pujayanto., & Fauzi, A. 2021. Pengembangan E-Modul Interaktif Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis VAK Learning. *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika*. 11(2), 102-109. <https://doi.org/10.20961/jmpf.v11i2.49235>
- Gumara. H. O., Wahyuri. S.A. 2022. Pengembangan E-Modul Mata Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada Materi Pokok Pola Hidup Sehat untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 4(4), 6185 – 6192
- Habib. A., Astra. I.M., Utomo. E. 2020. Pemanfaatan Multimedia Interaktif: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PjBL (*Project Based Learning*). *Jurnal Pendidikan Dasar*. Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar. 1-13
- Handoko, A. 2021. Pemanfaatan Kinemaster Sebagai Aplikasi Pembuatan Iklan Video Bagi Pengelola Dan Pendidik Pkbm. *Jurnal Desain: Kajian Bidang Penelitian Desain*, 1(1), 14–24

- Hendryadi, H. 2017. Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT*, 2(2), 169–178. <https://doi.org/10.36226/jrmb.v2i2.47>
- Himang, V. H., Mulawarman, W. G., & Ilyas, M. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Berbasis Pengalaman Siswa Kelas XI SMK. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(2), 93–102. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v2i2.pp93-102>
- Horton, W. 2006. *E-learning by design*. San Fransisco. CA: Pfeiffer, John Wiley and Sons, Inc.
- <https://instechjournaltp.fkip.ulm.ac.id/index.php/JINSTECH/article/view/24>
- Juliantara, Ketut (2009). Media Pembelajaran: Arti, Posisi, Fungsi, Klasifikasi, dan Karakteristiknya. Tersedia pada <http://edukasi.kompasiana.com/2009/12/18/media-pembelajaran-arti-posisi-fungsiklasifikasi-dan-karakteristiknya/>
- Kemdikbud. 2014. Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun Ajaran 2014/2015: Mata Pelajaran IPA SMP/MTs. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Kemdikbud. 2014. *Materi pelatihan guru implementasi kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Kerlinger, F. N. 2004. *Asas-asas penelitian behavioral*. Terjemahan: Foundation behavioral research, oleh: Simatupang, L. R., & Koesoemanto, H. J. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Khoirunnisa, E., & Habibah, E. 2020. Profil Keterampilan Abad 21 (21ST Century Soft Skills) Pada Mahasiswa. *Iktisyaf: Jurnal Ilmu Dakwah dan Tasawuf*, 2(2), 55–68.
- Kimianti, F., & Prasetyo, Z. K. 2019. Pengembangan E-Modul Ipa Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 91. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n2.p1--13>.
- Kimianti, F., & Prasetyo, Z. K. 2019. Pengembangan E-Modul Ipa Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 91. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n2.p1--13>
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2018). Introducing TPCK. *Journal of Computing in Teacher Education*, 24(3), 66–72.
- Kominfo. 2024. Pengguna Internet Meningkat, Kominfo Galang Kolaborasi Tingkatkan Kualitas Layanan. Tersedia pada: https://www.kominfo.go.id/content/detail/54481/siaran-pers-no-80hmkominfo012024-tentang-pengguna-internet-meningkat-kominfo-galang-kolaborasi-tingkatkan-kualitas-layanan/0/siaran_pers

- Krismayoni, P. A. W., & Suarni, N. K. (2020). Pembelajaran IPA dengan Model Pembelajaran Children Learning In Science Meningkatkan Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(2), 138. <https://doi.org/10.23887/jp2.v3i2.25258>.
- Kroehnert, G. (2000) *Basic Training For Trainers: A Handbook For New Trainers* 3 rd edition. New York: The McGraw-Hill Companies Inc.
- Kustini. S., Syutaridho., Zahra.A. 2022. Pengembangan Modul Elektronik Menggunakan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Untuk Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Pangkalpinang. *Jurnal Of Education in Mathematics, Science, and Technology*. 5(2), 056-065
- Kusuma. J. W., Mustaji. 2023. Pengembangan E-Modul Berbasis Project Based Learning Mata Pelajaran Animasi 2D untuk Siswa Kelas XI Multimedia di SMK Negeri 1 Kemlagi Mojokerto. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*. 13(5). Tersedia pada: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/54933>
- Lardner, R. 1994. *Teknik Dasar Tennis*. Semarang
- Lestari, H. D., & Parmiti, D. P. (2020). Pengembangan E-Modul IPA Bermuatan Tes Online untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Education Technology*, 4(1), 73–79.
- Linggarsari, E. (2021). Meta Analisis Pembelajaran Media Video Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 122–128. <https://ummaspul.e-journal.id/MGR/article/view/1753/576>
- Loman, L. 1985. *Petunjuk Praktis Bermain Tennis*. Bandung: Angkasa
- Magdalena. (2020). Analisis Pengembangan Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 170–187. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.
- Magethi, B. 1990. *Tennis Para Bintang*. Bandung: CV. Pioner Jaya
- Magill, Richarad, A. (1980). *Motor Learning, Concepts and Application*. Dubuqua, Iowa: WM.C. Brown Publisher
- Majid, E. 2020. Pengembangan E-Modul android berbasis metakognisi sebagai media pembelajaran biologi peserta didik kelas xii di tingkat sma/ma. *Jurnal Pendidikan Sains*, 1(8), 2. <http://repository.radenintan.ac.id/11216/1/.pdf>
- Marcelina.S., Medriati. R., Putri. H.D. 2022. Pengembangan E-Modul Berbantuan Simulasi Videoscribe untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmu Pembelajaran Fisika*. 1 (2), 122-127
- Mardianto, Kuat, T., & Muchlas. (2023). Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek Menggunakan Open Source Tutorial Untuk Menumbuhkan Kemandirian Belajar di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 22769–22779.

- Matsun, Andrini, V. S., Maduretno, T. W., & Yusro, A. C. (2019). Development of physics learning e-module based on local culture wisdom in Pontianak, West Kalimantan. *Journal of Physics: Conference Series*, 1381(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1381/1/012045>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning (3rd ed.)*. Cambridge University Press
- McGriff, J. S. (2000). Instructional System Design (ISD): Using the ADDIE Model. *Journal Of Collage of education (2000)*. Penn: Penn State University, 1.
- Meduri, N. R. H., Firdaus, R., & Fitriawan, H. (2022). Efektifitas Aplikasi Website Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 283–294. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i02.2272>
- Molenda, M and Reiser. 1990. In search of the elusive ADDIE model. *Pervormance improvement*, 42 (5), 34-36. Submitted for publication in A. Kovalchick & K. Dawson, Ed's, *Educational Technologi: An Encyclopedia*. Copyright by ABC-Clio, Santa Barbara, CA, 1990. <http://www.indian.edu>
- Mottershead, A. 2000. *Electronic Devices and Circuits (3rd ed.)*. CRC Press.
- Mulyadi, F.J., Sabil, H., Novferma. 2025. Pengembangan *E-Modul* Berbantuan Video Animasi 3D Terintegrasi *Etnomatematik* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 19 Kota Jambi. *Jurnal manajemen Pendidikan dan ilmu social*. 6(4), 3119-3135
- Mutia, R., Adlim, A., & Halim, A. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran IPA pada Materi Pencemaran dan Kerusakan Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(2), 108–114. <https://doi.org/https://doi.org/10.24815/jpsi.v5i2.9825>
- Nabila, H. I., Fitriani, N., & Setiawan, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Animaker Pada Materi Statistika. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 6(3), 1071–1082. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i3.17563>
- Naidu, S. 2006. *E-learning: A guidebook of principles, procedures, and practices (revision editioni, 2006)*. New delhi: Commonwealth Educational Media Center.
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Nasution, 2003. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar & Mengajar* Bandung: Bumi Aksara.
- Nisa, W. L., Ismet, I., & Andriani, N. (2020). Development of E-Modules Based on Multi-representations in Solid-State Physics Introductory Subject. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 8(2), 73. <https://doi.org/10.20527/bipf.v8i1.7690>.
- Nisrina. S.H., Rokhmawati. R.I, Afirianto. T. 2021. Pengembangan E-modul Berbasis Project Based Learning (PjBL) pada Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi dan 3

Dimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Edu Komputika* 8 (2), 82-91

- Nurhasanah. 2022. The Effect of The Project Based Learning Model With A Visit Home Approach and Learning Style on IPS Learning Outcomes in Elementary School. *International Journal of Education and Lingusitics*, 2(1), 79–93
- Nurhikmayati, I., & Jatisunda, M. G. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Scientific yang Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 49–60. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v8i1.385>.
- Nursalam & Efendi, F. 2008. *Pendidikan dalam keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Nuryasana. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967–974. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i5.177>.
- Okilanda, A., Dlis, F., Humaid, H., Putra, D. D., Arisman, & Muslimin. (2021). Defense warm-up exercise material for 13-age athlete using video technology in covid-19 era. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 9(4), 629–634. <https://doi.org/10.13189/saj.2021.090404>
- Oktamayani, S. A. P., Gunarto, P., Spyawati, Ni.L.P. 2026. Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Berbasis Flipbook Materi Teknik Half Volley Forehand dan Backhand Pada Mata Kuliah TP. Pembelajaran Tenis Lapangan. *Journal Ikatan Keluarga Alumni Undiksha*. 24(1), 1-10
- Oxendine, J. B. (1984). *Psychology Of Motor Learning*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall Inc.
- Permatasari, S. V. G., Pujayanto., Fauzi, A. 2021. Pengembangan E-Modul Interaktif Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis *VAK Learning*. *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika*. 11(2), 96-103
- Poedjiadi, A. 1999. *Pengantar filsafat ilmu bagi pendidik*. Bandung: Yayasan Cendrawasih.
- Pramana, M. W. A., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Melalui E-Modul Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 17. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28921>.
- Pranoto, A. 2009. *Sains dan teknologi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Prasetyo, D, A. & Nugraheni, N. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi pada Pokok Bahasan Luas dan Keliling Bangun Datar Berbantuan Software Synfig di SDN Denanyar 3. *Jurnal Pendidikan Matemaika dan IPA*. 4(1), 127-135. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i1.461>

- Prawiradilaga, D. S & Siregar, E. 2008. *Mozaik teknologi pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group
- Prayogi, R. D, & Estetika, R. 2020. Kecakapan Abad 21: Kompetensi Digital Pendidik Masa Depan. *Manajemen Pendidikan*, 14(2).
- Pressman, R. S., & Maxim, B. R. 2014. *Software Engineering: A Practitioner's Approach* (8th ed.). McGraw-Hill Education.
- Rahantoknam, B.E. 1988. *Belajar Motorik Teori Dan Aplikasinya*. Jakarta: P2LPTK Ditjen Dikti Depdikbud.
- Rahardjanto, A., Husamah, & Fauzi, A. 2019. Hybrid-PjBL: Learning Outcomes, Creative Thinking Skills, and Learning Motivation of Preservice Teacher. *International Journal of Instruction*, 12(2), 179–192.
- Rahmah, N. A., Fadilah, S. R. N., & Ratnaningsih, N. (2021). Pengembangan E-Modul FLIPHTML Bangun Ruang Sisi Datar berbasis Cerita Bergambar. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 166–173. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v3i2.7991>
- Rahmatsyah, S. W., & Dwiningsih, K. (2021). Development of Interactive E-Module on The Periodic System Materials as an Online Learning Media. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 7(2), 255. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v7i2.582>.
- Raibowo. S. dkk. 2024. Bahan Ajar Multimedia Interaktif Berbasis Blended Learning untuk Menunjang Pembelajaran Tenis Meja. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*. 10(1), 133-146
- Raibowo. S., Adi.S., Hariadi. I. 2020. Efektivitas dan Uji Kelayakan Bahan Ajar Tenis Lapangan Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. 5(7), 944-952
- Rashid, M. H. 2014. *Power Electronics Handbook: Devices, Circuits, and Applications* (3rd ed.). Academic Press
- Rohmah, F., Amir, Z., & Zulhidah. (2021). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Volume Bangun Ruang SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6349_6356. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2262>.
- Rokhim, D. A., Widarti, H. R., & Fajaroh, F. (2020). Pengembangan Bahan Belajar Flipbook pada Materi Redoks dan Elektrokimia Berbasis Pendekatan STEM-PjBL Berbantuan Video Pembelajaran. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 234–250. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p234--250>.
- Rosiana, L. D. (2018). Hubungan Motivasi Belajar dan Sumber Belajar dengan Hasil Belajar IPA Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 7(2), 19–26. <https://doi.org/10.15294/jlj.v7i2.24432>.
- Rosmawanti, R., Mutaqin, A., & Ihsanudin. (2020). Pengembangan E-Modul dengan Model Pembelajaran Knisley Menggunakan Platform Android sebagai

- Alternatif Pembelajaran Trigonometri SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 67–76. <https://doi.org/10.36709/jpm.v12i2.19057>.
- Rusman, & Kurniawan, D. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Rusman. 2012. *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer*. Bandung: Alfabeta
- Sa'diyah, K. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Digital Flipbook Untuk Mempermudah Pembelajaran Jarak Jauh Di SMA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1298–1308. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.561>.
- Sahib Saleh, M., Syahrudin. 2023. *Buku Ajar Pembelajaran Tenis Lapangan*. Makasar: Badan Penerbit UNM
- Saidah, K., Primasatya, N., Mukmin, B. A., & Damayanti, S. (2021). Sosialisasi Peran Apersepsi untuk Meningkatkan Kesiapan Belajar Anak di Sanggar Genius Yayasan Yatim Mandiri cabang Kediri. *Dedikasi Nusantara*, 1(1), 18–24. <https://doi.org/10.29407/dedikasi%20.v1i1.16065>.
- Sani, R. A. 2013. *Inovasi pembelajaran*. Bumi Aksara: Jakarta
- Santyasa, I W., Rapi, N. K., & Sara, I W. W. 2020. Project based learning and academic procrastination of students in learning physics. *International Journal of Instruction*, 13(1), 489-508.
- Santyasa, I W., Rapi, N. K., & Sara, I W. W. 2020. Project based learning and academic procrastination of students in learning physics. *International Journal of Instruction*, 13(1), 489-508
- Saputra. D.D., Sujatmiko. B. 2023. Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis PjBL pada Keahlian Front End Web Development Berstandar Industri untuk Siswa SMK. *Jurnal IT-EDU*. 8 (1), 181-188
- Sarjono. 2008. *Bermain Tenis Lapangan*. Semarang: Aneka Ilmu
- Scharff, R. 1981. *Bimbingan Main Tennis*. Jakarta: Mutiara
- Schmidt, R. A., & Lee, T. (2020). *Motor learning and performance (6th ed.)*. Human Kinetics.
- Schmidt, Richard, A. (1988). *Motor Control And Learning*. Second Edition. Illinois: Human Kinetics Publisher Inc.
- Schunk, Dale. H. (2012). *Learning Theories*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Shofiyah, N. (2021). *Pembuatan Video Pembelajaran Kinemaster. Pembuatan Video Pembelajaran Kinemaster*. <https://doi.org/10.21070/2021/978-623-6292-13-6>
- Sidiq, R., Najuah, N., Suhendro, P. 2023. *Development Of Interactive E-Modules Based On Video Tutorial Practices Learning Models in Historical Learning*

Strategies As A Source Of Innovative Learning. International Journal of Educational Research & Social Sciences. <https://ijersc.org/>

- Siemens. G. 2005. Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1).
- Simbolon, M. D., Wahjoedi, W., & Spyawati, N. L. P. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Passing Bolavoli Smp Kelas Vii. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 8(3), 116. <https://doi.org/10.23887/jjp.v8i3.33766>
- Singer, Robert, N. (1980). *Motor Learning And Human Per-Formance*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Siswanti, R. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Ipa Sd. *Indonesian Journal of Education and Learning*, 2(2), 226. <https://doi.org/10.31002/ijel.v2i2.723>.
- Slavin, R. E. 2011. *Psikologi pendidikan teori dan praktik edisi kesembilan jilid 2*. Jakarta: PT Indeks
- Sobri, M., Nursaptini, N., & Novitasari, S. (2020). Mewujudkan Kemandirian Belajar Melalui Pembelajaran Berbasis Daring Diperguruan Tinggi Pada Era Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 4(1), 64. <https://doi.org/10.32529/glasser.v4i1.373>.
- Sommerville, I. 2020. *Software Engineering* (11th ed.). Pearson.
- Suastra, I W. 2013. *Pembelajaran sains terkini*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sudjana. H. D. 1988. *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: PT. Sinar Baru.
- Sudjana. H.D. 2000. *Cara Belajar Peserta didik Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sudjana. H.D. 2005. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Falah Produktion.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian*. Alfabeta.
- Sukadiyanto, 2005. Prinsip-prinsip olahraga tenis. *Jurnal Olahraga Prestasi* 2 (1) : 261 – 281. Tersedia pada <http://journal.uny.ac.id/index.php/jorpres/oai>. diakses pada tanggal 30 April 2020
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Sulistiyono, R. 2016. Pembelajaran berbasis proyek (project based learning) pada teks negosiasi. *Proceedings. The Progressive and Fun Education Seminar*

- Sulistiyono, R. 2016. Pembelajaran berbasis proyek (project based learning) pada teks negosiasi. *Proceedings*. The Progressive and Fun Education Seminar
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945.
- Sunarno. A. 2011. Metode Penelitian Keolahragaan. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Suprijono, A. 2011. *Model-model pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya
- Sureni.,Leksono. M. S.,Biru. T. L. 2023. Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flip PDF Profesional pada Tema Pencemaran Lingkungan untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal Pendidikan MIPA*. 13 (2), 350-356
- Surjono. H. D. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep Dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suryabrata. S. 1993. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Syahriadi., Juita, A., Wedi. S. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Terintegrasi Fisik Permainan Tennis Lapangan Berbasis Android. *Jurnal Sporta Saintika*. 10(2), 340-352
- Tang, M.-C., & Lai, C.-F. 2015. *Electrical and Electronic Principles and Technology* (6th ed.). Routledge.
- The George Lucas Educational Foundation. 2007. *Instructional module project based learning*. Diakses 2 Januari 2020 dari <http://www.edutopia.org/modules/PBL/whatpbl.php>.
- The George Lucas Educational Foundation. 2007. *Instructional module project based learning*. Diakses 2 Juni 2024 dari <http://www.edutopia.org/modules/PBL/whatpbl.php>.
- Thiagarajan, S. & Semmel, D.S. 1974. *Instructionsl Development for Training Teachers of Exceptional Children : A Sourcebook*. Minneapolis: University of Minnesota
- Thobroni. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media
- Thomas, J. W. 2000. *A review of research on project-based learning*. Tersedia pada Diakses 2 Januari 2020, dari http://www.bobpearlman.org/BestPractices/PBL_Research.pdf.
- Thomas, J. W. 2000. *A review of research on project-based learning*. Tersedia pada Diakses 2 Juni 2024, dari http://www.bobpearlman.org/BestPractices/PBL_Research.pdf
- Tocci, R. J., Widmer, N. S., & Moss, G. L. 2015. *Digital Systems: Principles and Applications* (11th ed.). Pearson.

- Trianto. 2007. *Model-model pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik. konsep, landasan teoritis-praktis dan implementasinya*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Unala, B. B., & Hasturkb, H. G. 2019. The effect of e-learning in science lesson on student achievement: Acid base example. *Çukurova Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 48(1), 858-877.
- Wani. B., Fuzita. M., Samri. F., Jehadun. F., Dhae. S. 2022. Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook pada Materi Teknik Dasar Service Backhand Permainan Tennis Meja. *Jurnal Pendidikan Olahraga*. 11(2). 244-254.
- Wena, M. 2011. *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer*. Jakarta : Bumi Aksara
- Wena, M. 2011. *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widiyanto, F. T., Sofyan, A., & Mastur. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas III Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Instructional Technology*, 1(2), 75–80.
- Wiersma, W. 1990. *Research methods in education: An introduction*. Fifth edition. London: Allyn dan Bacon.
- Wilujeng, I. W., Aji, S. D., & Yasa, A. D. (2021). Pengembangan E Modul Berbasis Canva Digital Tentang Manfaat Hewan Bagi Manusia Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 5(1), 261–270. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/636>
- Wulandari, F., Yogica, R., & Darussyamsu, R. (2021). Analisis Manfaat Penggunaan E-Modul Jauh Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khazanah Pendidikan*, 15(2), 139–144. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10809>.
- Yogi, I.K.N.D., Sudiana, I.N., Putrayasa, I.B. 2024. Media Video Pembelajaran IPAS Berbasis Model Inkuiri Terbimbing Materi Perubahan Wujud Zat. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*. 8(1), 111-123
- Yunus R, (2018). Teori Belajar Sibernetik Dan Implementasinya Dalam Pelaksanaan Diklat. *Journal of Education Science*. 4 (2)