

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi (2022) 'Pengembangan Video Tutorial Pembelajaran Renang Gaya Kupu - Kupu Pada Atlet Junior Oscar Swimming Club Jambi', *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2).
- Amalia, S. (2022) 'Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Andorid Dengan Smart Apps Creator (SAC) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Biologi', *Jurnal Biology Education*, 10.
- Ardianto, H. (2016) 'Perancangan Video Promosi " Mengenal Sejarah di atas Rel"', (692011041).
- Atmawarni (2016) 'Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran Yang Inovatif di Sekolah', *Jurnal Ilmu Sosial* [Preprint].
- Cahyaningtias, V.P. & Ridwan, M. (2022) 'Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi', *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(2), p. 55.
- Destiawan, M.C., Adi, S. & Roesdiyanto (2021) 'Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Olahraga Renang (Literature Review)', *Gelombang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(2).
- Fajar, D.A. (2020) 'Penggunaan Media Visual dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan', *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 2.
- Ferlianti, S. *et al.* (2022) 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif SAC (Smart Apps Creator) Pada Materi Tekanan Hidrostatik', *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 3(1).
- Haitan Rachman, "Smart Apps Creator Mobile Apps Multimedia Builder No Programming," *Www.Inos.Co.Id*, last modified 2019, diakses pada tanggal 29 April 2024, <https://inosi.co.id/smart-appscreator-mobile-apps-multimedia-builder-no-programming/>.
- Haking, D.D. & Soepriyanto, Y. (2019) 'Pengembangan Media Video Pembelajaran Renang Pada Mata Pelajaran PJOK Untuk Siswa Kelas V SD', *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(4), pp. 320–328.
- Harvianto, Y. (2021) 'Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Selama Masa Pandemi Covid-19', *Journal Pendidikan Jasmani Kesehatan & Rekreasi (PORKES)*, 4(1), pp. 1–7.
- Indrayogi, I. (2021) 'Model Tactical Game dan Academic Learning Time Dalam Pembelajaran', *Jurnal Educatio*, 7(4), pp. 1783–1790.
- Jaiz, M. (2022) *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Smart Apps Creator (SAC) Terintegrasi Keislaman Pada Siswa Kelas IV SDN Kota Pekanbaru*. UIN Suska Riau.
- Khaidir, A., Valianto, B. & Nugraha, T. (2021) 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Atletik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan', *Jurnal Pedagogik Olahraga*, 7.
- Khasanah & Rusman (2021) 'Development of Learning Media Based on Smart Apps Creator', *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2), pp. 1006–1016.
- Kurniawan, A.W. (2021) 'Pengembangan Multimedia Interaktif Sport Massase Untuk Mahasiswa Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan FIK-UM', *Journal Coaching Education Sports*, 2(1), pp. 1–16.
- Magdalena, I. *et al.* (2021) *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan*

*Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi, EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains.*

- Mahuda, Isnaini, Ranny Meilisa, and Anton Nasrullah. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah." AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika 10(3):1745.
- Masgumelar, N.K. & Mustafa, P.S. (2021) 'Pembelajaran Pendidikan Olahraga Berbasis Blended Learning Untuk Sekolah Menengah Atas', *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani dan Olah Raga)*, 6(1), pp. 133–144.
- Mulyono, M., Lubis, P.H.M. & Kurnia, M. (2022) 'Studi Keterlaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Di SMA Patra Mandiri 01 Palembang', *JOLMA*, 2(2), p. 116.
- Mustaqim, I. & Kurniawan, N. (2017) 'Pengembangan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Pneumatik Di Smk', *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 14(2), pp. 136–144.
- Nugraha, A.I. (2018) 'Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Smartphone Dalam Aktivitas Belajar Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta', *E-jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 7.
- Olivia, F. (2008) 'Penerapan Model Pemrosesan Informasi pada Pembelajaran Membaca Siswa Di SMP Negeri 02 Bengkulu Utara', *Jurnal Ilmiah KORPUS*, I, p. 146.
- Pradipta, M.W. (2017) 'Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Android Menggunakan Metode Computer Assisted Intruccion', *Informasi dan Teknologi Ilmiah (INTI)*, XII(1), pp. 44–48.
- Prasetio, Igo, & Hari Antoni Musril. 2022. "Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator 3." *Jurnal Manajemen Informatika (Jumika)* 8(2).
- Pratama, A.C. & kuntjoro, B.F.T. (2018) *Survei Sarana Prasarana Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Sekolah Menengah Pertama dan Sederajat.*
- Rianto, B., Rasyid, M.R. & Alsa, I. (2022) 'Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Mata Pelajaran PJOK DI SMA N 1 Tembilahan', *Jurnal TEKNO KOMPAK*, 12(1), pp. 175–185.
- Subekti, Deby Risma. 2021. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Seni Bela Diri Pencak Silat Berbasis Aplikasi Smart Application Creator Untuk Guru KKG PJOK Sekolah Dasar Kelas IV." *Sport Science and Health* 3(7):508–18.
- Sugiyono (2016) *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d.* Bandung: Alfabeta.
- Triyani, U. (2019) *Minat Peserta Didik Kelas VI Terhadap Pembelajaran Aktivitas Akuatik di SD Negeri 1 Sedayu.*
- Widiastuti (2019) 'Mengatasi Keterbatasan Sarana Prasarana Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani (Overcoming Facilities Limmitations Affecting Physical Education Learning Activities)', *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 15(1), p. 140.
- Wulandari, N.P. & Widodo, W. (2019) 'Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Materi Konsep Energi', *E-journal Pensa*, 07.

Zuhdi, S. (2021) *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Materi Atletik Nomor Lepar Berbasis Aplikasi Android*. Universitas Negeri Yogyakarta.

