

DAFTAR PUSTAKA

- Suryanti, Putra & Nurrahman. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Energi Alternatif Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 147–156. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.651
- Andersen, C. (2004). Learning in. *Theory Into Practice*, 43(4), 281–286.
- Argarini, & Sulistyorini, (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Pada Matakuliah Analisis Vektor. *KALAMATIKA Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 209–222. <https://doi.org/10.22236/kalamatika.vol3no2.2018pp209-222>
- Arnada, & Putra, (2018). Implementasi Multimedia Interaktif Pada Paud Nurul Hikmah Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal IDEALIS*, 1(5), 394.
- Ashari, & Mappalotteng, (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Movie Learning Berbasis Augmented Reality. *Jambura Journal of Informatics*, 4(2), 82–93. <https://doi.org/10.37905/jji.v4i2.16448>
- Asrori, (2022). Media Pembelajaran Olahraga Senam Lantai Dengan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(4), 559–569. <https://doi.org/10.33365/jatika.v2i4.1613>
- Damopolii, Bito, & Resmawan. (2019). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis. *ALGORITMA Journal of Mathematics Education (AJME)*, 1(2), 74–85.
- Doringin, Tarigan, & Prihanto, (2020). Eksistensi Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Teknologi Industri Dan Rekayasa (JTIR)*, 1(1), 43–48. <https://doi.org/10.53091/jtir.v1i1.17>
- Faghrudin, Saputro, & Hartono, (2022). Kartu bangun ruang sisi datar berbasis augmented reality. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pengajaran (JIPP)*, 1(1), 10–21. <https://doi.org/10.31571/jipp.v1i1.3579>
- Febriana, Widiyatmoko & Wiyanto, (2024). Pengaruh pendekatan bermain bola basket untuk. *10(2)*, 339–346.
- Firdaus, Hidayati, Hamidah, Rianti, Cahyuni, & Khotimah,. (2023). Model-Model Pengumpulan Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa, Vol.1 No.2(2)*, 107.
- Firmadani, (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Halim, Noor, Hita, Cahyo, Risdwiyanto & Utomo, (2023). Pelatihan Penulisan Karya Ilmiah Bidang Pendidikan Jasmani. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2 SE-Articles), 1601–1606. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/13536>
- Haryadi, Nuraini, & Kansaa, (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *AtTàlim : Jurnal Pendidikan*, 7(1), 2548–4419.
- Ihsannuddin, & Dewi, (2024). *Penerapan Augmented Reality Dalam Pembelajaran Pengenalan Kosa Kata Bahasa Jawa Berbasis Android*. 2, 684–693.
- Rahmawati, Nurlia, Oktavia, Noor, Ihsani, Hafiza, (2024). *Gerak anak sekolah*

- dasar Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, . 5(3), 2741–2749.
- Kaharuddin, K., Fernando, Y., Marfuah, M., & KH, M. (2023). Aplikasi Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Sistem Rangka Manusia. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1168–1175. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3685>
- Khofifah Indra Sukma, & Trisni Handayani. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Mesa Rahmi Stephani, 2014 *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Keterampilan Bermain Bolabasket. Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*. 51–71.
- Manurung, Nasution & Nisah, (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Melalui Strategi Belajar Small Group Work Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Numeracy*, 8(2), 83–89. <https://doi.org/10.46244/numeracy.v8i2.1561>
- Manurung, & Suharyanto, (2024). *Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Sparepart Motor Berbasis Android*. 78–87.
- Sinuraya, & Hendrawan, (2021). *Jurnal dunia pendidikan*. 1, 20–24.
- Miyanti, Muhidin, & Ardiatma, D. (2024). *Implementation of Markerless Augmented Reality Method as an Android Based Home Furnishing Promotion Media Implementasi Metode Markerless Augmented Reality Sebagai Media Promosi Home Furnishing Berbasis Android*. 4(January), 71–77.
- Mustafa, P. S., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 422–438. <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.268>
- Namiroh, S., Sumantri, M. S., & Situmorang, R. (2018). Peran multimedia dalam pembelajaran. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*, 352–357.
- Negeri, S. D., Timur, B., & Binjai, K. (2024). *Guru dan siswa terhadap pendidikan olahraga di sekolah sd negeri 023897 binjai timur kota binjai*. 10.
- Nurrita, T. (2018). *Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187.
- Puji, L. K. R., Ratnaningtyas, T. O., Ilmi, A. F., Kasumawati, F., Purnama, F., Hasanah, N., & Ismaya, N. W. A. (2020). Situation Analysis and Identification of Health Problems of Mother and Children in the Working Area of Public Health Center Benda Baru Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Abdi Masyarakat*, 1(1), 70–79.
- Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 209–215. <https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i4.142>

- Sari, Y. Y., Dhitia Putri Ulfani, Muhammad Ramos, & Padli. (2024). Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga Terhadap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(2), 478–488. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v6i2.1657>
- Sudrajat, A. K., Ramdan, B., & Juhanda, A. (2019). Penggunaan media pembelajaran tiga dimensi untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik SMP pada materi sistem ekskresi. *Jurnal Utile*, 5(2), 179–187. <https://jurnal.ummi.ac.id/index.php/JUT/article/view/616/293>
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan). ALFABETA.
- Suwandi, I., Rachmat, Z., & Wahyuddin. (2023). Perancangan Sistem Informasi Inventaris Barang Di Smp Negeri 1 Tanasitolo Kabupaten Wajo. *Jurnal Bisnis Digital Dan Entrepreneur*, 1(1), 8–16. <https://ojs.amiklps.ac.id>
- Titting, Fellyson, Hidayah, Taufik, Pramono, H. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Senam Lantai Berbasis Android Pada Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Sma. *Journal of Physical Education and Sports*, 5(2), 120–126. <https://doi.org/10.15640/jpesm>
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>
- Upt, K. V, Sd, S. P. F., Tallo, I., Spf, U. P. T., Inpres, S. D., & Tua, T. (2024). *Global Journal Sport*. 2(2011), 1–5.
- Widowati, A., & Rasyono. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Senam Lantai Untuk Pembelajaran Senam Dasar Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Jambi. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yusup, A. B., Rahayu, T., & Wardoyo, T. (2008). *Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di smpn 17 Semarang*. 64–71.