

DAFTAR PUSTAKA

- Adhitama, S. W. (2016). Persepsi Siswa Kelas Viii Terhadap Pembelajaran Aktivitas Air Di Smp Negeri 2 Klaten. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 1–7.
- Aguss, R. M. (2020). Pengembangan Model Permainan Sepatu Batok untuk Pembelajaran Sepak Bola Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar. *SPORT-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(01), 43–53. <https://doi.org/10.32528/sport-mu.v1i01.3052>
- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Armen, M., & Rahmadani, A. F. (2018). Kualitas Materi dan Aspek Isi Media Pembelajaran Renang Gaya Bebas Berbasis Macromedia Flash 8 Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 7(1), 54–67.
- Arnada, E. Z., & Putra, R. W. (2018). Implementasi Multimedia Interaktif Pada Paud Nurul Hikmah Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal IDEALIS*, 1(5), 394.
- Bagus, I., & Mahendra, M. (2016). Implementasi Augmented Reality (Ar) Menggunakan Unity 3D Dan Vuforia Sdk. *Jurnal Ilmiah ILMU KOMPUTER Universitas Udayana*, 9(1), 1–5.
- Balandin, S., Oliver, I., Boldyrev, S., Smirnov, A., Shilov, N., & Kashevnik, A. (2017). Multimedia services on top of M3 Smart Spaces. *Proceedings - 2010 IEEE Region 8 International Conference on Computational Technologies in Electrical and Electronics Engineering, SIBIRCON-2010*, 13(2), 728–732. <https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>
- Faghrudin, A. A., Saputro, M., & Hartono, H. (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>
- Farizal Imansyah, & Akbar Tanjung. (2020). Analisis Kecepatan Renang Gaya Bebas Pada Atlet Sekolah Olahraga Negeri Sriwijaya (Sons). *Penjaskesrek Journal*, 7(1), 188–203. <https://doi.org/10.46244/penjaskesrek.v7i1.1017>
- Febriza, M. A., Adrian, Q. J., & Sucipto, A. (2021). Penerapan Ar Dalam Media Pembelajaran Klasifikasi Bakteri. *Jurnal BIOEDUIN: Program Studi Pendidikan Biologi*, 11(1), 10–18. <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v11i1.12076>
- Firdaus, I., Hidayati, R., Hamidah, R. S., Rianti, R., Cahyuni, R., & Khotimah, K. (2023). Model-Model Pengumpulan Data dalam Penelitian Tindakan Kelas.

Jurnal Kreativitas Mahasiswa, Vol.1 No.2(2), 107.

- Gemaini, A., Pranoto, N. W., & Rahmad, A. (2023). Motivasi Berprestasi Pada Atlet Usia Dini Club Renang Fitt Kota Padang. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v9i1.47892>
- Gustiasari, D. R. (2018). Pengaruh Perkembangan Zaman Terhadap Pergeseran Tata Bahasa Indonesia; Studi Kasus Pada Pengguna Instagram Tahun 2018. *Jurnal Renaissance*, 3(2), 433–442.
- Harahap, A., Sucipto, A., & Jupriyadi, J. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 20–25. <https://doi.org/10.33365/jiiti.v1i1.266>
- Harjono, A., Gunawan, & Sutrio. (2015). Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Konsep Listrik Bagi Calon Guru. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(1), 9–14.
- 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.
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Malik, A., & Marsudi, I. (2021). Profil Kondisi Fisik Atlet Renang Pustlada Jawa Timur (Lapis Kedua) PNN 2021. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 04(9), 80–88. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-prestasi-olahraga/article/view/42075>
- Mirdad, J., & Pd, M. I. (2020). *Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)*. 2(1), 14–23.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>
- Muthoharoh, A., & Cholifah, T. N. (2020). Pengembangan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 6(2), 179–194. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v6i2.856>
- Narlan, A., Priana, A., & Gumilar, R. (2023). Pengaruh Dryland Swimming Workout Terhadap Peningkatan Vo2Max Dalam Olahraga Renang. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 7(1), 119–

124. <https://doi.org/10.37058/sport.v7i1.6665>

- Ngole, W. M., Bayo, Y., Tapo, O., & Wani, B. (2022). Pengembangan Model Latihan Lanjutan Passing Bawah Bola Voli Melalui Permainan Voli Mini Sebagai Aktivitas. 2, 125–132.
- Operma, S., & Mariya, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Mole-Ar (Mobile Learning-Augmented Reality) Terhadap Hasil Belajar Geografi Kelas X Sma Negeri 2 Kerinci , *Jurnal buana*. 1.
- Peakasa, P. A. (2015). Survei Tingkat Pemahaman Guru PJOK terhadap Pelaksanaan Kurikulum 2013 di SMP Negeri Se Surabaya Selatan. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 3(3), 651–658.
- Prasetyo, E., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2019). Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Kelas III SDN Buluh 2. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1), 76–82.
<https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/Prosiding/article/view/1015>
- Puspita, R. (2023). Hubungan Percaya Diri Dan Kenyamanan Gerak Dalam Melakukan Olahraga Renang Siswa Kelas Vii Smp Muhammadiyah Jepara. *Seminar Nasional Keindonesiaan (FPIPSKR), November*, 439–446.
<https://conference.upgris.ac.id/index.php/snk/article/view/4695%0Ahttps://conference.upgris.ac.id/index.php/snk/article/download/4695/3472>
- Ramadhan, N. C., Saleh, A., St, S. A., Zainudin, S. T., Mahasiswa, M. T., Teknik, J., Politeknik, T., & Surabaya, E. N. (2019). Mobile Phone Augmented Reality Sebagai Model Pembelajaran. *Eepis Final Project*.
<http://repo.pens.ac.id/253/%0Ahttp://repo.pens.ac.id/253/1/1311.pdf>
- Sakiah, N. A., & Effendi, K. N. S. (2021). Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint Materi Aljabar Pada Pembelajaran Matematika SMP. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*, 7(1), 39–48. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v7i1.2623>
- Saputra, D., Susilo, S., Abidin, Y., & Mulyati, T. (2022). *Augmented Reality In Science Learning For Elementary School Students*. 07(01), 78–90.
<https://doi.org/10.4108/eai.25-11-2021.2318819>
- Saputra, G. Y., & Aguss, R. M. (2021). Minat Siswa Kelas VII Dan VIII Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan SMP Negeri 15 Mesuji. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 17–25.
<https://doi.org/10.33365/joupe.v2i1.797>
- Setiawan, T., Sumilat, J. M., Paruntu, N. M., & Monigir, N. N. (2022). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning dan Problem Based

- Learning pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9736–9744.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4161>
- Shofia, M., & Dadan, S. (2021). Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1561.
- Sudrajat, A. K., Ramdan, B., & Juhanda, A. (2019). Penggunaan media pembelajaran tiga dimensi untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik SMP pada materi sistem eksresi. *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>
- Ulfah, A. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Menulis Teks Cerpen. *Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 4(1), 1–18.
<https://doi.org/10.21067/jibs.v4i1.1946>
- Utama, A. M. B. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1), 1–9.
- Utari, D., Damayanti, F., & Handoko, D. (2020). Aplikasi Pembelajaran Huruf Katakana Menggunakan Metode Marker Augmented Reality Berbasis Android. *Unikom*, 15(2), 139–154.
- Wardani, S. (2015). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (Ar). *Jurnal Teknologi*, 8(2), 104–111.
<https://ejournal.akprind.ac.id/index.php/jurtek/article/view/1119>