

DAFTAR PUSTAKA

- Suryanti, Putra and 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
- A Wathon, L.W. (2019) 'Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Klasifikasi Mmedia Pembelajaran Di SMA Muhammadiyah 2 Kertosono', *Jurnal Keislaman Terateks*, 4(2), pp. 9–24.
- Agus, R.M. and Fahrizqi, E.B. (2020) 'Pengembangan Model Permainan Sepatu Batok Untuk Pembelajaran Sepak Bola Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Sport-Mu Pendidikan Olahraga UM Jember*, 1(1). 43–53.
- Albari, M.R. and Ansori, H. (2025) 'Pengaruh Penggunaan Aplikasi Qanda Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Kelas X', *Jurmadikta (Jurnal Mahasiswa Pendidikan Matematika)*, 5(1).45–54. <https://doi.org/10.20527/jurmadikta.v5i1.1832>
- Ardiansyah, Risnita and Jailani, M.. (2023) 'Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif', *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2).1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Arista, F.S. and Kuswanto, H. (2018) 'Virtual Physics Laboratory Application Based on the Android Smartphone to Improve Learning Independence and Conceptual Understanding', *International Journal of Instruction*, 11(1).1–16. <https://doi.org/10.12973/iji.2018.1111a>.
- Astuti, M. *et al.* (2021) 'Competency of Digital Technology : The Maturity Levels of Teachers and Students in Vocational Education in Indonesia', *Journal of Education Technology*, 5(2). 254–262. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i3.35108>
- Benty, N.D.D. and Argadinata, H. (2025) 'Manajemen Hubungan Sekolah-Masyarakat di Era Revolusi Industri 5.0: Pendekatan Digitalisasi Human-Centered', *Proceedings Series of Educational Studies*. 1–8.
- Ferdiansyah, Y. *et al.* (2022) 'Aplikasi Kodular Materi Bola Basket Untuk Guru PJOK SMP', *Sport Science and Health*, 4(6). 484–494. <https://doi.org/10.17977/um062v4i62022p484-494>
- Firlando, R., Frima, A. and Sunardi, L. (2020) 'Aplikasi Pembelajaran Teknik Dasar Sepak Bola Berbasis Android', *Jurnal Teknologi Informasi Mura*, 12(02). 166–172. <https://doi.org/10.32767/jti.v12i02.1097>
- Halili, M. (2023) 'Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Materi Sepak Bola Untuk Peserta Didik SMP Kelas VII pada Smarthphone Berbasis Aplikasi Andorid'. Tesis Magister, Program Magister Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hendriawan, N.K., Basrowi, B. and Rahmadani, K. (2023) 'Pengembangan Media

- Pembelajaran Aplikasi Kodular pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas X di SMK Pasudan 1 Kota Serang', *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12). 10491–10495. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.2927>
- Irfan, I. and Latief, H. (2023) 'Pengembangan bahan ajar pembelajaran pjok materi perm ainan sepakbola berbasis multimedia interaktif pada siswa kelas vii smp negeri 13 sigi', *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 22(4). 246. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v22i4.16585>
- Iswanto, A. and Widayati, E. (2021) 'Pembelajaran Pendidikan Jasmani Yang Efektif dan Berkualikatas', *Majalah Ilmiah Olahraga*, 48(2). 39–62.
- Kalsum (2020) 'Pengaruh Penggunaan Media 3D Sience Berbasis Android Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VII di MTs Negeri 1 Maros Baru', *Jurnal Binomial*, 3(1). 49–60. <https://doi.org/10.46918/binomial.v3i1.482>
- Kholifah, U. and Imansari, N. (2022) 'Pelatihan Membangun Aplikasi Mobile Menggunakan Kodular Untuk Siswa Smpn 1 Selorejo', *Abdimas Galuh*, 4(1). 549. <https://doi.org/10.25157/ag.v4i1.7259>
- Lestari, M.F. and Jayanta, N.L. (2022) 'LESTARI : Bahan Ajar pada Tema 6 Subtema 2 untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar', *Jurnal Mimbar Ilmu*, 27(1). 134–142. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.41539>
- Naimi, N., Sitepu Melyani, S. and Sitepu Juli, M. (2025) 'Transformasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Digital: Sebuah Kajian Pustaka', *Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan*, 13(01). 105–109.
- Nasution, H. (2024) 'Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Smartphone Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 1 Kisaran', *Jurnal Edukatif*, 2(2). 215–219.
- Neno, K.T., Benufinit, Y. and Amheka, A. (2024) 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Kodular Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas VII Smp Negeri 5 Taebenu Satap', *Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan*, 3. 217–227. <https://doi.org/10.37792/hinef.v3i2.1354>
- Nisrina, N., Rahmawati, I. and Hikmah, F.N. (2022) 'Pengembangan Instrumen Validasi Produk Multimedia Pembelajaran Fisika', *Lensa: Jurnal Kependidikan Fisika*, 10(1). 32–38. <https://doi.org/10.33394/j-lkf.v10i1.5278>
- Nurdianti, A. and Basuki, D.D. (2023) 'Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Mata Pelajaran PJOK Di Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin*, 2(2). 188–196. <https://doi.org/10.54723/ejpgmi.v2i2.73>
- Pande, I.W.K.E.P., Hadi, R. and Wulandari, R. (2024) 'Perancangan Multimedia Pengenalan Hutan Bakau Kepada Masyarakat Berbasis Website', *Prosiding Seminar Hasil Penelitian Informatikan dan Komputer 2024*, 1(3). 410–415.

- Qohhar, W. and Pazriansyah, D. (2019) 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teaching Games For Understanding (TGfU) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Teknik Dasar Sepakbola', *Physical Activity Journal*, 1(1). 27. <https://doi.org/10.20884/1.paju.2019.1.1.1998>
- Rahmatullah, N.A. and Rosiyanti, H. (2023) 'Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Animate Pada Materi Segitiga dan Segiempat Sekolah Menengah Pertama Pasca Pandemi', *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 9(2). 243–251. <https://doi.org/10.24853/fbc.9.2.243-251>
- Rahmawati, V.F. and Hariyoko (2024) 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran PJOK Untuk Siswa Kelas VII', *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan dan Bahasa*, 2(2). 01–11. <https://doi.org/10.59024/bhinneka.v2i2.680>
- Retnaningsih, D. (2019) 'Tantangan dan Strategi Guru di Era Revolusi Industri 4.0 dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan', *Prosiding Seminar Nasional: Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0*. 23–30.
- Rosya, A. (2023) 'Pengaruh Pendidikan dan Kelompok Umur Terhadap Pemahaman Materi Literasi Keuangan di Wilayah Prakasa Peningkatan Pengembangan Pertanian dan Pemberdayaan Pedesaan (READSI) Kabupaten Sambas Kalimantan Barat', *Jurnal AgroSainTa: Widyaiswara Mandiri Membangun Bangsa*, 6(2). 67–78. <https://doi.org/10.51589/ags.v6i2.3131>
- Sandy, B. et al. (2022) 'Pengembangan Media Pembelajaran Teori Renang Pjok Pada Kelas Iv Sd Negeri 179 Pekanbaru', *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani dan Olah Raga)*, 7(2). 199–210. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v7i2.2111>
- Shahzad, M., Nadeem, M.A. and U-Nisa, Z. (2021) 'Developing Learning Environment Using Interactive Multimedia', *Pakistan Journal of Distance & Online Learning*, VII(I). 93–106.
- Sugiyono (2023) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Edisi Kedu, ALFABETA BANDUNG. Edisi Kedua.
- Sukarini, N.N. (2020) 'Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Materi Permainan Bola Basket melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning', *Journal of Education Action Research*, 4(3). 371–377.
- Syahputra, M. et al. (2023) 'Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Passing Sepak Bola Melalui Variasi Media Pembelajaran', *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 3(2). 101–112. <https://doi.org/10.55081/jumper.v3i2.990>
- Wedayanti, L.A. and Wiarta, I.W. (2022) 'Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan Matematika Kelas IV SD', *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1). 113–122. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.46320>