

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Sujarwo, & Lubis, J. (2020). Model senam irama berbasis media pembelajaran pada siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Adaptif*, 3(2), 61–68.
- Ainy, F. Z. Q., & Effane, A. (2023). Peran kurikulum dan fungsi kurikulum. *Karimah Tauhid*, 2(1), 153–156.
- Amalia, S. R., Fasha, E. F., & Arifha, I. N. (2024). Aplikasi media pembelajaran mobile learning berbasis android kodular meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 10(1), 108–129.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. PT Rineka Cipta.
- Bangun, S. Y., Sunarno, A., & Damanik, S. A. (2021). *Aktivitas Ritmik*. Akademia Pustaka.
- Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2021). Eektivitas penerapan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi. *Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin*, 55–62.
- Coletta, V. P., & Steinert, J. J. (2020). Why normalized gain should continue to be used in analyzing preinstruction and postinstruction scores on concept inventories. *Physical Review Physics Education Research*, 16(1), 1–7.
- Djuredje, R. A. H., Hermanto, & Himawan, R. (2022). Pengembangan media berbasis aplikasi kodular dalam pembelajaran teks persuasi di SMP kelas VIII. *Jurnal Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 10(2), 32–41.
- Ekawati, & Maulida, S. (2020). Pengaruh kegiatan senam irama terhadap kemampuan motorik kasar anak usia 5–6 tahun di RA roudlotul ulum desa lebakjabung kecamatan jatirejo kabupaten mojokerto. *Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Nahdlatul Ulama Al Hikmah Mojokerto*, 235–244.
- Fadilah, A., Nurzakayah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Faridah, E. (2024). *Belajar senam ritmik dengan media android*. Widina Media Utama.

- Ferdiansyah, Y., Kurniawan, A. W., Heynoek, F. P., & Wahyudi, U. (2022). Aplikasi kodular materi bola basket untuk guru PJOK SMP. *Sport Science and Health*, 4(6), 484–494.
- Fernando, J. (2022). Media Pembelajaran Bola Voli Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia (JOKI)*, 2(2). <https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/jok>
- Fitro, M., & Mu'arifin. (2020). Survei tingkat persepsi siswa terhadap konsep pendidikan jasmani di sekolah menengah atas. *Sport Science and Health*, 2(5), 264–271.
- Furkon, F., Solihin, A. O., & Syamsudar, B. (2024). Pengembangan media pembelajaran pendidikan jasmani materi atletik nomor lari berbasis aplikasi android. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2). <http://Jiip.stkipyapisdompou.ac.id>
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: a six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–67.
- Hendriawan, N. K., Basrowi, & 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.
- Hermawan, Y. C., Juliani, W. I., & Widodo, H. (2020). Konsep kurikulum dan kurikulum islam. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 10(1), 34–44.
- Humaira Najwa, U., Rayhan, N. A., Lestari, P. A., Sitinjak, F., & Siregar, F. S. (2024). Peran pendidikan jasmani dalam perkembangan motorik anak usia sekolah dasar: tinjauan literatur. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(10), 808–815.
- Islam, R. W. H. (2025). *Pendidikan jasmani dan olahraga: dasar-dasar pembelajaran dan evaluasi*. Tahta Media Group.
- Jannah, L. R., Nurhasanah, Y., Fahmi, M., Nurrohman, T., & Mujtahid, A. L. (2021). Pentingnya kurikulum dalam proses pembelajaran di SMPIT fatahillah cirebon. *Jurnal Al-Naqdu Kajian Islam*, 2(2), 1–6.

- Julita, T., Yunus, Y., & Wijaya, I. (2023). Uji Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas XI di SMK N 2 Padang. *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.58540/pijar.v2i1.390>
- Koloay, K., Sompie, S. R. U. A., & Paturusi, S. D. E. (2020). Rancang bangun aplikasi fitness berbasis android (studi kasus: popeye gym suwaan). *E-Journal Teknik Informatika*, 1–8.
- Lestari, M. F., & Jayanta, N. L. (2022). Lestari: bahan ajar pada tema 6 subtema 2 untuk siswa kelas I sekolah dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 134–142.
- M, Y. A., Dristyan, F., & Mardialus. (2024). Pengenalan kodular: solusi praktis untuk pembuatan aplikasi android. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 32–27.
- Manurung, P. (2020). Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada masa pandemi covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12.
- Marta, I. A., & Wisma, N. (2024). *Dasar dasar pendidikan jasmani* (Sleman, Ed.). CV. Selfietera Indonesia.
- Monoarfa, M., Sinaga, A. V., & Wizerti, W. A. S. (2024). Integrasi nilai budaya dan perkembangan IPTEK dalam pengembangan kurikulum. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 14(1), 91–97.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Muratbayevich, J. P. (2024). Physical education and its impact on mental. *International Journal of Pedagogics*, 4(11), 220–224.
- Mustafa, P. S. (2022). Peran Pendidikan Jasmani untuk Mewujudkan Tujuan Pendidikan Nasional. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 68–80. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6629984>
- Najib, F. A., Rahayu, T., & Kusuma, D. W. Y. (2024). Pengembangan pembelajaran senam irama menggunakan media interaktif lectors inspire pada sekolah dasar gugus ayodya kota semarang. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(1), 176–180.

- Ngandhika, E. P., Rustiana, E. R., & Pramono, H. (2018). Development of android-based rhythmic activity learning media on physical education in high school. *Journal of Physical Education and Sports*, 7(2), 106–112.
- Nisrina, N., Rahmawati, I., & Hikmah, F. N. (2022). Pengembangan instrumen validasi produk multimedia pembelajaran fisika. *Lensa: Jurnal Kependidikan Fisika*, 10(1), 32–38.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat*, 03(1), 171–187.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2023). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Pasaribu, A. M. N. (2022). *Buku ajar senam dasar*. Insan Cendekia Mandiri.
- Prabowo, I. A., Wijayanto, H., Yudanto, B. W., & Nugroho, S. (2021). *Buku ajar pemrograman mobile berbasis android*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Dian Nuswantoro Semarang.
- Pradina, A. L., Kristiyandaru, A., & Kumaat, N. A. (2023). Pengembangan media pembelajaran materi PJOK berbasis APPEL (aplication physical education learning). *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 8(1), 121–127.
- Pushkina, N. (2024). Developing social skills through rhythmic gymnastics in american sport. *Futurity of Social Sciences*, 2(2), 79–102.
- Puspitorini, W. (2018). Penerapan metode bermain untuk meningkatkan hasil belajar senam irama. *Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta*, 106–109.
- Qoulbi, G. A., & Alnedral. (2020). Pelaksanaan pembelajaran pjok di kelas xii sma negeri 1 batusangkar dilihat dari sudut perencanaan, proses, dan evaluasi. *Jurnal Patriot*, 2(2), 148–158.
- Rosiadi, I., & Kurniawan, A. W. (2023). Pengembangan pembelajaran materi lompat berbasis aplikasi untuk guru mata pelajaran pjok sekolah menengah pertama (SMP) di kota batu. *JOKER (Jurnal Ilmu Keolahragaan)*, 4(2), 2723–584.
- Rukmana, A. Y., Zebua, R. S. Y., Sepriano, Aryanto, D., Nur'Aini, I., Ardiansyah, W., Adhicandra, I., Hartantik, & Setiawan, Z. (2023). *Dunia*

- multimedia (pengenalan dan penerapannya)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). Bahan Ajar Digital Matematika Berbantuan Kodular. *Duconomics Sci-Meet (Education & Economics Science Meet)*, 2, 93–103. <https://doi.org/10.37010/duconomics.v2.5913>
- Saleh, F., Herman, Hidayati, A. N., Qiftiyah, M., & Asdar. (2024). *Kurikulum dan pembelajaran*. Get Press Indonesia.
- Saputra, W. A. (2020). *Pemrograman berbasis objek pemrograman mobile dengan android studio*. Poliban Press.
- Sari, L. D., & Wulandari, R. (2023). Media pembelajaran di kelompok bermain. *Jurnal Multidisipliner KAPALAMADA*, 2(2), 99–103.
- Setiawan, R. (2020). Rancang bangun media pembelajaran berbasis android tanpa coding semudah menyusun puzzle. *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 2(2), 1–7.
- Setyaningsih, E. (2023). Perkembangan multimedia digital dan pembelajaran. *Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation*, 1(1), 24–34.
- Shoffa, S., Subroto, D. E., Nasution, F. S., Astuti, W., Romadi, U., Cholid, F., Azhari, D. S., Hafidz, Kardi, J., Umar, H. R., & Gusmirawati. (2024). *Media pembelajaran*. CV. Afasa Pustaka.
- Shofiyulloh, M., Fajarianti, S. N. F., Gunawan, A. F., & Basori. (2023). Klasifikasi media dan sumber belajar dari landasan teori penggunaan. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(6), 345–353.
- Shoumi, A. Z. (2019). *Peran multimedia dalam pendidikan pada aplikasi ruang guru*. 5, 1–6.
- Siregar, A., Aprilia, A., Sinaga, B., Hutabarat, M. G., & Wijaya, Y. L. (2024). Analisis minat siswa terhadap pembelajaran PJOK dan pengaruhnya terhadap kemampuan motorik siswa. *Journal of Education Transportation and Business*, 1(1), 11–17.
- Sodakain, M. C., & Kusairi, S. (2022). Media pembelajaran berbasis android pokok bahasan elastisitas untuk siswa SMA. *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya*, 2(4), 232–240.

- Sriwahyuniati, C. F., Hidayatullah, M. F., Purnama, S. K., Siswantoyo, & Tomoliyus. (2023). Game-based rhythmic gymnastics exercise models to develop gross motor skills for primary school students. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 42(1), 100–109.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Alfabeta Bandung.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia pembelajaran interaktif konsep dan pengembangan*. UNY Press.
- Suryanti, A., Putra, I. N. A. S., & Nurrahman, F. (2021). Pengembangan media pembelajaran energi alternatif berbasis multimedia interaktif. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 147–156.
- Syarlisjiswan, M. R., Sukarmin, & Wahyuningsih, D. (2021). The development of e-modules using Kodular software with problem-based learning models in momentum and impulse material. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 1796(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1796/1/012078>
- Tumaloto, E. H., Lasimpala, A., & Misnaidi, D. (2022). Pengembangan senam kreasi daerah melalui pemanfaatan media sosial (tik-tok dan youtube kids) development of regional creative gysms through of social media (tik-tok and youtube kids). *Jambura Arena of Physical Education and Sports*, 1(1), 1–9.
- Utami, A. D. D., Putra, A., & Usman, H. (2024). Pengembangan media pembelajaran PJOK berbasis video tutorial untuk latihan kelentukan dan kekuatan otot sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(5), 6123–6137.
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (r&d): konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
- Watikasari, S. U., Iyakrus, & Destriani, D. (2023). Pengembangan media pembelajaran PJOK berbasis web di kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 19(2), 17–28.