

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, D., Katin, M. R., & Juhardi, U. (2023). Perancangan Aplikasi Video Edukasi Penyakit Menular Pada Puskesmas Betungan Berbasis Android. *Jurnal Media Infotama*, 19(2), 409–414. <https://doi.org/10.37676/jmi.v19i2.4304>
- Amelia, F., Supriadi, B., & Subiki. (2023). Rancangan bahan ajar penyelesaian soal fisika materi tumbukan sentral secara tabulasi. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 3(1), 1–14.
- Arrahman, A. (2020). Model Latihan Teknik Dasar Dribbling Futsal (AS) Berbasis Permainan Untuk Anak Usia Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Olympia*, 2(2), 27–33. <https://doi.org/10.33557/jurnalolympia.v2i2.1212>
- Badaru, B. (2017). *Buku Latihan Taktik Futsal Modern*.
- Dewi, R., & Pakpahan, M. T. (2018). Pengembangan Instrumen Tes Dribbling Pada Olahraga Futsal. *Jurnal Prestasi*, 2(3), 1. <https://doi.org/10.24114/jp.v2i3.10124>
- Di, S., & Garut, S. (2023). *Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis*.
- Ginting, S. S., Syafril, S., & Defliyanto, D. (2019). Analisis Kemampuan Teknik Control, Heading Dan Passing Siswa Ekstrakurikuler Futsal Smp Negeri 13 Kota Bengkulu. *Kinestetik*, 3(1), 118–124. <https://doi.org/10.33369/jk.v3i1.8820>
- Hawari Nasution, M. A. Al, Siswanto, S., & Suryana, E. (2023). Rancangan Media Pembelajaran Berupa Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Media Infotama*, 19(2), 528–537. <https://doi.org/10.37676/jmi.v19i2.4771>
- Hermawan, S. N. R. (2023). Aplikasi Pemanfaatan Limbah Sampah Menggunakan Orpayment Berbasis Mobile Pada Ksm Bima. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 11(3), 540–545. <https://doi.org/10.23960/jitet.v11i3.3214>
- HULFIAN, L. (2022). Tingkat Validitas Dan Reliabilitas Instrument Tes Keterampilan Bermain Futsal. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2(1), 27–34. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i1.1077>
- Hutomo, A. S., Kristiyanto, A., & Purnama, S. K. (2019). *Peningkatan Keterampilan Teknik Dasar Futsal Melalui Penggunaan Media Video pada Mahasiswa Putra Penghobi Futsal*. 21–24.
- Irawan, A. (2004). Penyusunan Inatrumen Tes Keterampilan Teknik Futsal Pada Mahasiswa DKI Jakarta. *Metallurgical and Materials Transactions A*, 30(8), 2221.
- Karnadi, M. W. P. (2020). Aplikasi Pengolahan Data Atlet Berprestasi Pada KONI Kabupaten Pali Dengan Metode Waterfall. *Teknologi Informasi Mura*, 12(1), 1–15. <https://doi.org/10.32767/jti.v12i01>
- Kurniawati, R. T., & Koeswanti, H. D. (2020). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 29. <https://doi.org/10.30997/dt.v7i1.2634>
- Mashud, M., Hamid, A., & Abdillah, S. (2019). Pengaruh Komponen Fisik

- Dominan Olahraga Futsal Terhadap Teknik Dasar Permainan Futsal. *Gladi : Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 10(1), 28–38. <https://doi.org/10.21009/gjik.101.04>
- Midya Yuli Amreta, Firda Zakiyatur Rofi'ah, & Alfina Luk Luul Markhamah. (2023). Pengembangan Media Papan Hitung Pada Mata Pelajaran Matematika Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 199–209. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.990>
- Mulyani F, & Haliza N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 3(1).
- Nayanti, P. W., Miatun, A., & Kurniasih, M. D. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantu Software Geogebra Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik SMP Negeri 3 Babelan. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(7), 733–747. <https://doi.org/10.59141/japendi.v4i7.2082>
- Nelly Sofi, & Riza Dharmawan. (2022). Perancangan Aplikasi Bengkel Csm Berbasis Android Menggunakan Framework Flutter (Bahasa Dart). *Jurnal Teknik Dan Science*, 1(2), 53–64. <https://doi.org/10.56127/jts.v1i2.125>
- Olsson, M. (2020). A Comparison of Performance and Looks Between Flutter and Native Applications: When to prefer Flutter over native in mobile application development. *Digitala Vetenskapliga Arkivet (DiVA)*, 1–51. <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:bth-19712>
- Rahma, K. (2020). 1, 2 1, 2, 2, 369–379.
- Sa'idah, N., Yulistianti, H. D., & Megawati, E. (2018). Analisis Instrumen Tes Higher Order Thinking Matematika Smp. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 41–54. <https://doi.org/10.22342/jpm.13.1.6619.41-54>
- Saputra, R. N., Yarmani, Y., & Sugiyanto, S. (2019). Pengaruh Metode Latihan Terpusat Dan Metode Latihan Acak Terhadap Kemampuan Teknik Dasar Futsal. *Kinestetik*, 3(1), 108–117. <https://doi.org/10.33369/jk.v3i1.8819>
- Seswandi, S., Haryanto, H., Program, M., Magister, S., Pendidikan, T., Jambi, U., Program, D., Magister, S., Pendidikan, T., Jambi, U., Program, D., Magister, S., Pendidikan, T., Jambi, U., & Gawang, P. (2022). *PENGEMBANGAN VIDEO TEKNIK DASAR PENJAGA GAWANG*. 3(2), 1206–1218.
- Sidik, M. (2019). Perancangan dan Pengembangan E-commerce dengan Metode Research and Development. *Jurnal Teknik Informatika Unika St. Thomas (JTIUST)*, 04(01), 2548–1916.
- Sintaro, S., Surahman, A., & Khairandi, N. (2020). *APLIKASI PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR FUTSAL MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID*. 1(1), 22–31.
- Solahuddin. (2022). Model Perancangan Aplikasi Makanan Ringan Cemilan Akbar Berbasis Android. *Jgmk*, 1(1), 16–22.
- Sugiyono. (2019). *METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN (Research and Development/ R&D)*. 38.
- Syafiih, M. (2022). Digitizing Arudh and Qowafi Classics as Android-Based Student Learning Media Using Flutter. *International Journal of Engineering, Science and Information Technology*, 2(2), 129–135.

<https://doi.org/10.52088/ijesty.v2i2.292>

Taufik, M. S. (2019). Available online at :
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/gjik> Permalink / DOI:
<https://doi.org/10.21009/GJIK.102.01> HUBUNGAN TINGKAT
KONSENTRASI DENGAN KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL UNIT
KEGIATAN MAHASISWA FUTSAL UNIVERSITAS SURYAKANCANA dalam
olahraga. 10(02), 68–78.

Wibowo, A. T. (2019). Keterampilan Dasar Permainan Futsal. In *Paper Knowledge*
. Toward a Media History of Documents (Vol. 7, Issue 2).

