

## DAFTAR PUSTAKA

- AR, H. S. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Ta'dib*, 18(1), 98–118.  
<http://jurnal.iaihnwpancor.ac.id/index.php/tadib/article/view/349%0Ahttps://jurnal.iaihnwpancor.ac.id/index.php/tadib/article/download/349/244>
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. PT RajaGrafindo Persada.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction*. Longman. <https://books.google.co.id/books?id=KcE0AAAAMAAJ>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US.  
<https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Burç Çeken & Nazım Taşkın. (2022). Multimedia learning principles in different learning environments: a systematic review. *Smart Learning Environments*, 9.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1186/s40561-022-00200-2>
- Cahyadi, R. A. H. (2020). The Effect of ADDIE Model in Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1477(4).  
[https://doi.org/https://doi.org/10.30191/ETS.202201\\_25\(1\).0001](https://doi.org/https://doi.org/10.30191/ETS.202201_25(1).0001)
- Daniyati Muttaqien Purwakarta, A., Bulqis Saputri Muttaqien Purwakarta, I., Aqila Septiyani Muttaqien Purwakarta, S., & Setiawan Muttaqien Purwakarta. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Fiorella, Logan; Mayer, R. E. (2021). *Eight Ways to Promote Generative Learning*. Cambridge University Press.
- Hongchao Peng, Shanshan Ma, J. M. S. (2019). Personalized adaptive learning: an emerging pedagogical approach enabled by a smart learning environment. *Smart Learning Environments*, 6.
- I Kadek Yasa, I Ketut Semarayasa, & I Made satyawan. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik Dasar Sepak Sila Dalam Permainan Sepak Takraw Pada Mahasiswa Prodi Penjaskesrek Tahun Ajaran 2024/2025. *Jurnal Ilmiah Spirit*, 25(2), 260–267.  
<https://doi.org/10.36728/jis.v25i2.5172>
- I Ketut Semarayasa. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Sepak Takraw. *Pendidikan Jasmani Indonesia*.  
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/view/10214>
- Irsyada, R., Sudarmono, M., H., & M., & Hanani, E. S. (2024). Articulate storyline sebagai multimedia interaktif pembelajaran permainan sepakbola pada pendidikan jasmani. *Sepakbola*, 4(2), 58–65.

<https://doi.org/10.33292/sepakbola.v4i2.292>

- Kaan Dilmen, Serhat Bahadır Kert, T. U. (2023). Children's coding experiences in a block-based coding environment: a usability study on code.org. *Education and Information Technologies*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s10639-023-11625-8>
- Kurniawan, W. P., & Firdaus, M. (2020). Pendekatan bermain sebagai solusi mengenalkan teknik dasar sepak takraw. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 6(1), 226–241. [https://doi.org/10.29407/js\\_unpgri.v6i1.13652](https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v6i1.13652)
- Mastro, J. V., Johnston, P. K., & Coggins, P. E. (2017). Darters: Who Needs Vision? *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 88(7), 37–43. <https://doi.org/10.1080/07303084.2017.1340204>
- Nieveen, N. (1999). No Title. *Prototyping to reach product quality*.
- Okpatrioka, O. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–1. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Plomp, T. (2020). *Educational Design Research: An Introduction*. Netherlands Institute for Curriculum Development (SLO). <https://www.slo.nl/en/publications/educational-design-research/>
- Prianbogo, A. A., & Rafida, V. (2022). Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Android Dengan Aplikasi Kodular Pada Mobile Learning Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas XI BDP SMK. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jptn.v10n2.p1669-1678>
- Prima. (2017). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Prima, A. U., Herpratiwi, H., Fitriawan, H., & K., & R, M. (2022). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Aplikasi Mobile pada Materi Sepak Bola. *Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 5(2), 246–.
- Rachman, A., M., Yulianto, S., & Ramdani, A. (2022). Efektivitas mobile learning dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani. *Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 7(1), 45–5.
- Richard E. Mayer. (2021). *The Multimedia Principle* (Richard E. Mayer & Logan Fiorella, Ed.; 3rd Editio). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00200-2>
- Rochmandy Ahmad Sahila. (2024). *Tingkat Keterampilan Dasar Sepak Takraw Pada Siswa Ekstrakurikuler SMP Negeri 1 Ngadiluwih Tahun Pelajaran 2023/2024*.
- Salhab, R., & Daher, W. (2023). The Impact of Mobile Learning on Students' Attitudes towards Learning in an Educational Technology Course. *Multimodal Technologies and Interaction*, 7(7), 74. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/mti7070074>

- Serdal Poçan, Bilal Altay, C. Y. (2023). The effects of mobile technology on learning performance and motivation in mathematics education. *Education and Information Technologies*, 28(1), hal. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jpbi.v4i3.6859>
- Sholihah, L., Yulianti, N., & Susilawati, N. (2023). Literasi digital guru dalam pembelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 13(1), 57–.
- Siregar, K., L. N., Bofferding, L., & Arfanuddin, I. (2024). *Manfaat Multimedia Pembelajaran terhadap Kualitas Pemahaman Siswa Anak Usia Dasar*. 14(2), 148. <https://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/nizhamiyah/article/view/3960>
- Sugiyono, P. D. (2019). metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan). *Metode Penelitian Pendidikan*, 67(2019), 18.
- Vogt, A., Klepsch, M., Baetge, I., & Seufert, I. (2020). Learning From Multiple Representations: Prior Knowledge Moderates the Beneficial Effects of Signals and Abstract Graphics. *Frontiers in Psychology*, 11. <https://doi.org/https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.601125>
- Wahono, R. . (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. [romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/](http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/)
- Wiyaka, I., & Mawardinur, M. (2023). Perbedaan Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Kecepatan Reaksi Terhadap Hasil Belajar Sepak Sila Mahasiswi Pko Fik Unimed. *Jurnal Prestasi*, 7(2), 63. <https://doi.org/10.24114/jp.v7i2.53284>
- Wulandari, P. P., & Nurhadi, F. I. (2022). Bagaimana kemampuan siswa sekolah dasar negeri pada pandemi Covid-19. *MEDIKORA*, 21(1), 80–.
- Wulandari, P. P., & Nurhadi, F. I. (2022). Sepak takraw: Bagaimana kemampuan siswa sekolah dasar negeri pada pandemi Covid-19? *MEDIKORA*, 21(1), 80–89. <https://doi.org/10.21831/medikora.v21i1.48903>