

## DAFTAR PUSTAKA

- Aggerholm, K., Standal, O., Barker, D. M., & Larsson, H. (2018). On practising in physical education: outline for a pedagogical model. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 23(2), 197–208.
- Arista, F. S., & 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.
- Arsyah, R. H., & dkk. (2019). Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Sistem Komputer ( Studi Kasus Kelas X TKJ SMK Adzkie Padang ). *Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*.
- Aryadillah, & Fitriansyah, F. (2017). *Teknologi Media Pembelajaran (Teori dan Praktik)*. Herya Media.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Serang: Laksita Indonesia.
- Destriani. (2019). The development of volleyvall games learning for students. *Jurnal : Jurnal Penelitian Indonesia*
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Parepare: CV Kaaffah Learning Center.
- Hussain, M., Mirza, T., & Hassan, M. (2020). *International Journal of Education and Management Engineering (IJEME)*. Mecs-Press.Org, 5(June), 35–61. <http://www.mecs-press.org/ijeme/ijeme-v10-n5/v10n5-5.html>
- Juansyah, A. (2015). Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-Gps) Dengan Platform Android. *Ilmiah Komputer dan Informatika*.
- Meriyanti. (2015). *Memahami Karakteristik Anak Didik*. Lampung: Fakta Press.
- Mulyadi, D. Y., & Pratiwi, E. (2020). *Pembelajaran Bola Voli*. Palembang: Bening media Publishing.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Putra, G. T., & dkk. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Dreamweaver Model Tutorial Pada Mata Pelajaran Mengelola Isi Halaman Web Untuk

Siswa Kelas XI Program Keahlian Multimedia di SMK Negeri 3 Singaraja. *Janapati*, 128.

- Risma, S. A., Dlis, F., & Samsudin, S. (2020). Variation of Volleyball Basic Technique Through Games Approach. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 9(2), 131–136. <https://doi.org/10.15294/active.v9i2.39056>
- Rita, Y., & Handrianto, C. (2021). INOVATION PF DIGITAL LEARNING IN PACKAGE C PROGRAM IN FACING THE NEW NORMAL EDUCATION. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*
- Santosa, E. B. (2013). The Impelementation of Character Education In Kristen Pelita Nusantara Kasih Senior High School Surakarta
- Safaat, N. (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet*. Bandung: Informatika.
- Siregar, H. F., & dkk. (2018). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi*.
- Siregar, S. (2022). The Efectiveness Of E-Learning-Based Volleyball Service Video Media On Students Afected By Covid-19At Faculty Od Sport Science, Universitas Negeri Medan. *Physical Education Theory And Methodology*
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitas, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suhairi, M., Tangkudung, J., & Asmawi, M. (2020). The Need Analysis of Interactive Multimedia Program as the Medium for Volleyball Subject. 21(Icsshpe 2019), 79–82. <https://doi.org/10.2991/ahsr.k.200214.022>
- Widayanti, & dkk. (2020). *Melatih Gerak dengan Bola (Bola Voli dan Kasti)*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Masyarakat dan Pendidikan Khusus.
- Winarno, & dkk. (2013). *Teknik Dasar Bermain Bola Voli*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitas, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Yuniawan, A. E. (2012). MODIFIKASI MODEL PEMBELAJARAN BOLA VOLI MELALUI PERMAINAN BOLA VOLI MINI BERLAPIS. *Journal of physical Education, Sport, Health and Recreation*.