

DAFTAR PUSTAKA

- Amirullah, G., & Susilo, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Konsep Monera Berbasis Smartphone Android. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 38. <https://doi.org/10.30738/wa.v2i1.2555>
- Apendi, P. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Daring Terhadap Tingkat Motivasi dan Pengetahuan Siswa dalam Mata Pelajaran Akuntansi. *Jurnal Syntax Admiration*, 2(7), 1330–1340.
- Fahri, H., & Samsudin, K. (2012). Mobile Learning Environment System (MLES): The Case of Android-based Learning Application on Undergraduates' Learning. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 3(3), 1–5. <https://doi.org/10.14569/ijacsa.2012.030311>
- Febrianti, F. (2019). Efektivitas penggunaan media grafis dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 667–677.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020a). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Dan Apk Builder Untuk Pembelajaran Matematika Kelas X Materi Proyeksi Vektor. *MATHLINE Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12–25. <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.126>
- Haqiyah, A., Lubis, J., Tangkudung, J., Dlis, F., Muhamad, M., Kusumawati, M., El-Cintami Lanos, M., & Nur Riyadi, D. (2021). Flipped classroom model integrated with the online learning platform and video biomechanic analysis to enhance learning outcome of Pencak silat during the Covid-19 pandemic. *Turkish Journal of Computer and Mathematics*, 12(11), 2267–227210.
- Haqiyah, A., Mulyana, M., Widiastuti, W., & Riyadi, D. N. (2017). The Effect of Intelligence, Leg Muscle Strength, and Balance Towards The Learning Outcomes of Pencak Silat with Empty-Handed Single Artistic. *JETL (Journal Of Education, Teaching and Learning)*, 2(2), 211. <https://doi.org/10.26737/jetl.v2i2.288>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.
- Khalil, M., & Hamdani. (2019). Pengaruh Modifikasi Media Kardus Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Tendangan T Pencak Silat. *Pendidikan*

Pendidikan Jasmani, 07(03), 61–65.

- Khasanah, K., Muhlas, M., & Marwani, L. (2020). Development of E-Learning Smart Apps Creator (Sac) Learning Media for Selling Employees on Paid Tv. *Akademika*, 9(02), 129–143. <https://doi.org/10.34005/akademika.v9i02.819>
- Kustyarini, K., Utami, S., & Koesmijati, E. (2020). the Importance of Interactive Learning Media in a New Civilization Era. *European Journal of Open Education and E-Learning Studies*, 5(2), 48–60. <https://doi.org/10.46827/ejoe.v5i2.3298>
- Literate, S., & Indonesia, J. I. (2020). View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk. *PENGARUH PENGGUNAAN PASTA LABU KUNING (Cucurbita Moschata) UNTUK SUBSTITUSI TEPUNG TERIGU DENGAN PENAMBAHAN TEPUNG ANGKAK DALAM PEMBUATAN MIE KERING*, 1(2), 274–282.
- Nery, R. S., Sunardi, S., & Aprizal, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan iSpring Untuk Materi Penyajian Data Di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 5(2), 112–124.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Pahlifi, D. M., & Fatharani, M. (2019). Android-based learning media on human respiratory system material for high school students. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 5(1), 109–116. <https://doi.org/10.21831/jipi.v5i1.25111>
- Prayogo, panji ari, & Hamdani. (2019). IDENTIFIKASI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI MATERI BELADIRI PENCAK SILAT (Pada Guru PJOK SMA Swasta Se-Surabaya). *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 81–84.
- Prayogo, A. (Universitas S. K. (2021). Survei Minat Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Beladiri Pencak Silat Di Smk Texmaco Karawang. *Jurnal Penjaskesrek*, 8(2), 1–16.
- Retnowati, A. (2019). Pengembangan instrumen penilaian sikap tanggung jawab siswa SMP. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 7(1), 76–84.
- Rudiyanto, A. (2019). RASA INGIN TAHU PADA PENILAIAN SIKAP. *Prosiding Seminar Nasional PEP 2019*, 1(1).
- Ruslina, R., Helminsyah, H., & Rahmi, R. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA POP-UP BOOK PADA MATERI MAKNA SIMBOL SILA-SILA

PANCASILA UNTUK SISWA KELAS III SDN 19 BANDA ACEH. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 2(1).

- Salsabila, U. H., Wati, R. R., Masturoh, S., & Rohmah, A. N. (2021). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Islam Di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 127–137.
- Saputra, M., Abidin, T. F., Ansari, B. I., & Hidayat, M. (2018). The feasibility of an Android-based pocketbook as mathematics learning media in senior high school. *Journal of Physics: Conference Series*, 1088(1), 12056.
- Sekolah, P. D. I. (2014). *olahraga (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 ; 181)*. 12(2), 67–80.
- Setiawan, D. (2018). Dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap budaya. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study (E-Journal)*, 4(1), 62–72.
- Siahaan, K. W. A., Manurung, H. M., & Siahaan, M. M. (2020). Android-Based Learning Media Development Strategies During Pandemic Times To Improve Student Science Literature. *International Journal of Education and Humanities (IJEH)*, 1(1), 34–40. <http://i-jeh.com/index.php/ijeh/index>
- Singgih, Almira Rahmanita, Dr. Wijono, M. P. (2018). Evaluasi Ketepatan Tendangan Mae-Geri (Tendangan Depan) Terhadap Atlet Karate Amura Banyuwangi. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 1(4), 1–15.
- Suhartati, O. (2021). Flipped Classroom Learning Based on Android Smart Apps Creator (SAC) in Elementary Schools. *Journal of Physics: Conference Series*, 1823(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012070>
- Sumargono, S. (2019). ANALISIS KEPEMIMPINAN SISWA DALAM PENERAPAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DAN SIMULASI PADA PEMBELAJARAN SEJARAH. *ANALISIS KEPEMIMPINAN SISWA DALAM PENERAPAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DAN SIMULASI PADA PEMBELAJARAN SEJARAH*, 13(1), 74–83.
- Syahputra, F. K., & Prisma, I. G. L. P. E. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android 3D Kelas Xi Di Smkn 1 Driyorejo Gresik*. 5(2), 763–768.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Vai, A., Agung Nanda, F., Saputro, D. P., Ramadi, & Rahmatullah, M. I. (2021). Lectora inspire software development in the learning of pencak silat. *Journal Sport Area*, 6(1), 136–147. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2021.vol6\(1\).5895](https://doi.org/10.25299/sportarea.2021.vol6(1).5895)