

## DAFTAR PUSTAKA

- Afriyanti, A., Darsi, H., & Sovensi, E. (2022). *Analysis of the Difficulty in Performing the Volleyball Bottom Passing Technique at the Sahabat Muda Club Analisis Kesulitan Teknik Passing Bawah Bola Voli Pada Klub Sahabat Muda Volly Ball Lubuklinggau*. 2(1), 31–38.
- Alfaried, R. N., Rokhmawati, R. I., & Amalia, F. (2022). *Pengembangan Modul Elektronik pada Pembelajaran Search Engine Marketing ( SEM ) dengan Metode Research and Development ( R & D ) ( Studi pada : SMK PGRI 3 Malang )*. 6(4), 1728–1736.
- Apriansyah, M. R. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta*. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Arsal, M., Danial, M., & Hala, Y. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Materi Sistem Peredaran Darah pada Kelas XI MIPA SMAN 6 Barru. Prosiding Seminar Nasional Biologi VI Harmonisasi Pembelajaran Biologi Pada Era Revolusi 4.0*, 434–442.
- Bandi, A. M. (2011). *Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani*. *Jurnal Pendidikan JASmani Indonesia*, 8(April), 2. [https://scholar.google.com/scholar?cites=4695785154429841909&as\\_sdt=2005&scioldt=0,5&hl=en](https://scholar.google.com/scholar?cites=4695785154429841909&as_sdt=2005&scioldt=0,5&hl=en)
- Batubara, H. H. (2018). *Media Pembelajaran Efektif*.
- Cendra, R., Gazali, N., & Dermawan, M. R. (2019). *Efektivitas media pembelajaran audio visual terhadap keterampilan teknik dasar bulu tangkis*. *SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 5(1), 55–69.
- Faozi, F., Sanusi, H., & Listiandi, A. D. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Terhadap Keterampilan Passing Bawah Dalam*

Permainan Bola Voli Di SMA Islam Al-Fardiyatussa'adah Citepus Palabuhanratu. *Physical Activity Journal*, 1(1), 51. <https://doi.org/10.20884/1.paju.2019.1.1.2001>

Florentina Turnip, R., & Karyono, H. (2021). Pengembangan E-modul Matematika Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(2), 485–498. <https://doi.org/10.25273/jems.v9i2.11057>

Harris, J., & Cale, L. (2022). The Role of Physical Education in Health. *Physical Education Pedagogies for Health*, October, 1–14. <https://doi.org/10.4324/9781003225904-1>

Hayati, A. P. (2016). Hubungan Antara Metode Pembelajaran , Media Pembelajaran Dan Tingkat Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Pangudi Luhur Sedayu. *Universitas Sanata Dharma*, 1–123.

Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan modul elektronik (e-modul) interaktif pada mata pelajaran Kimia kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 180–191. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15424>

Hidayah, A., & Syahrani, S. (2022). Internal Quality Assurance System Of Education In Financing Standards and Assessment Standards. *Indonesian Journal of Education (INJOE)*, 3(2), 291–300. <https://doi.org/10.54443/injoe.v3i2.35>

Melyza, A., & Aguss, R. M. (2021). Persepsi Siswa Terhadap Proses Penerapan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Pandemi Covid-19. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 8–16. <https://doi.org/10.33365/joupe.v2i1.950>

Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>

Naufal Afif Triandi, & Khamim Hariyadi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Materi Teknik Dasar Bola Voli.

*SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 2(3), 256–261.  
<https://doi.org/10.46838/spr.v2i3.136>

Nindiasari, H., & Fatah, A. (2022). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Integrasi Media Pembelajaran pada Penerapan Problem Based Learning ( PBL ) dalam Pembelajaran Matematika : Systematic Literature Review*. 4(4), 5544–5557.

Padwa, T. R., & Erdi, P. N. (2021). Penggunaan E-Modul Dengan Sistem Project Based Learning. *JAVIT : Jurnal Vokasi Informatika*, 21–25.  
<https://doi.org/10.24036/javit.v1i1.13>

Prasetyo, D. E., & Handayani, F. (2020). E-Module for Learning Volley Ball Using Character Based on Adobe Flash Cs6. *Journal of Education Technology*, 4(3), 325. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i3.28517>

Qotimah, I., & Mulyadi, D. (2022). Kriteria Pengembangan E-Modul Interaktif dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 4(2), 125–131.

Ricu Sidiq, & Najuah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.21009/jps.091.01>

S.Sudadik. (2020). Indonesian Journal for. *Journal.Unnes*, 1(1), 188–196.

Saputra, D. I. M., & Gusniar, G. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli melalui Bermain Melempar Bola. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 3(1), 64–73.  
<https://doi.org/10.31539/jpjo.v3i1.862>

Satria, S., Pendit, D., Amelia, C., Piloc, N. A., Sitepu, M. S., Tadulako, U., Muhammadiyah, U., & Utara, S. (2022). *PENGEMBANGAN E-MODUL DISCON BERBASIS ANDROID ( E-MODUL DISROID ) MATERI BUNYI BAGI SISWA SEKOLAH DASAR*. 4(3), 175–191.

Siregar, H. M., Solfitri, T., & Anggraini, R. D. (2022). Analisis Kebutuhan Modul Kalkulus Integral ( Need Analysis of Integral Calculus Module To Improve.

*Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(01), 16–26.

- Susilawati, Y., & Muhfahroyin, M. (2021). Analisis Pentingnya Pengembangan Modul Biologi Berbasis Potensi Lokal Dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai Keislaman. *Biolova*, 2(2), 103–107. <https://doi.org/10.24127/biolova.v2i2.1150>
- Syarifudin, S. W. (2014). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Olahraga, dan kesehatan* (Vol. 1).
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Widodo, S. A., & Wahyudin. (2018). Selection of learning media mathematics for Junior School Students. *Turkish Online Journal of Educational Technology - TOJET*, 17(1), 154–160. <http://www.tojet.net/>
- Wijayanti, K., & Ghofur, M. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Bank Dan Sistem Pembayaran Berbasis Android Untuk Peserta Didik Kelas X. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 14(1), 2021. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpe/article/view/14861>
- Yusmar, A. (2017). Upaya Peningkatan Teknik Permainan Bola Voli Melalui Modifikasi Permainan Siswa Kelas X Sma Negeri 2 Kampar. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 1(1), 143. <https://doi.org/10.33578/pjr.v1i1.4381>
- Zakiah, W. I., & Dwiningsih, K. (2021). Validitas E-modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatihkan Kecerdasan Visual Spasial pada Materi Gaya Antar Molekul Validity of Interactive E-module as a Learning Media to Train Spatial Visual Intelligence on Intermolecular Force Materials. *Prosiding Seminar Nasional Kimia*, 243–240.