

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. (2004). Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Akbar, Sa'dun. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: Rosdakarya.
- Arifin, Zainal. (2009). Evaluasi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, Rayandra. (2012). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Aunurrahman. (2010). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Ayu Noviani, Dyah. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Terhadap Respon Siswa. Jurnal T. Vol. 1, No. 2.
- Depdiknas. (2006). Kurikulum Tingkat Satuan Untuk Sekolah Dasar. Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani. Jakarta: Dikdasmen.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2002). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwi, Gian. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akutansi Kelas XI. Skripsi. FE UNY.
- Fatkoer Rohman, Moch.(2013). Ketidakjelasan Konversi Nilai Dari Skala 100 Ke Skala 4 Di Permendikbud No. 81A Tahun 2013. Diakses pada tanggal 28 Desember 2021 di <https://fatkoer.wordpress.com/2013/12/17/ketidakjelasan-konversi-nilai-dari-skala-100-ke-skala-4/>.
- Fatmala, D., & Yelianti, U. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Plantae Untuk Siswa Sma Menggunakan Eclipse Galileo. Biodik, Vol. 2, No. 1.
- Hamalik Oemar. (2005). Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). 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. Vol. 5, No. 1.
- Husein Batubara, Hamdan. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android untuk Siswa SD/MI. MUALLIMUNA. Vol 3, No. 1.
- Irwandi. (2019). Survei Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani dan Olahraga Di SMA Negeri 2 Camba Kabupaten Maros.

- Kemendikbud. (2013). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 81A Tentang Implementasi Kurikulum. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. (2011). Media Pembelajaran; Manual dan Digital. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kuswanto, Joko & Radiansah, Ferri. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas X. Jurnal Media Infotama. Vol. 14 No. 1.
- M.Ramli, Ahmad. (2021). Kemenkominfo: 89% Penduduk Indonesia Gunakan Smartphone. Diakses pada tanggal 3 April 2021 di <https://mediaindonesia.com/humaniora/389057/kemenkominfo-89-penduduk-indonesia-gunakan-smartphone>.
- Mutohir dan Lutab. (1995). Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Muyaroah, Siti & Fajartia, Mega. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi. JCET. Vol. 6, No. 2.
- Miarso, Yusuf Hadi. (2004). Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Prenoda Media.
- Nidawati. (2013). Belajar dalam Perspektif Psikologi dan Agama. Jurnal Pionir. Vol 1 No. 1.
- Rosdiani, Dini. (2013). Model Pembelajaran Langsung Dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Bandung: Alfabeta.
- Ruhimat, Toto. Dkk. (2011). Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2003). Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sriadhi. (2018). Instrumen Pembelajaran, Universitas Negeri Medan.
- Sudjana, Nana. (2009). Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.