

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Kamiana, K., Windu, M., Kesiman, A., & Pradnyana, G. A. (2019). Pengembangan Augmented Reality Book Sebagai Media Pembelajaran Virus Berbasis Android. *Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 8(2), 165–171.
- Akhmad, I. (2016). Standar kompetensi mata pelajaran pjok. *Kemendikbud Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan*, 1–8.
- Akhmad, I., & Mesnan. (2019). Model Learning approach to spike a volleyball Play for junior high school students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1387(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1387/1/012057>
- Ambarwati, D. R., Widiastuti, W., & Pradityana, K. (2017). Pengaruh daya ledak otot lengan, kelentukan panggul, dan koordinasi terhadap keterampilan tolak peluru gaya O'Brien. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 207. <https://doi.org/10.21831/jk.v5i2.14918>
- Apriliana, N. (2021). Vocational High School Students' Perception in learning English and Its Relation to their Career Aspiration in Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 5(1), 189–207. <https://ojs.unm.ac.id/eralingua>
- Dewi, R., Akhmad, I., & Supriadi, A. (2021). Pendampingan Penyusunan Bahan Ajar Pjok Berbasis Online Bagi Kkg Penjas Sd Kecamatan Hamparan Perak. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 27(2), 161–164.
- Dewi, R., & Faridah, E. (2022). Method and Motivation in Teaching Elementary School Students to Throw and Catch the Ball. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(3), 3507–3516. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i3.1635>
- Dewi, R., & Verawati, I. (2021). The Effect of Manipulative Games to Improve Fundamental Motor Skills in Elementary School Students. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 10(1), 24–37. <https://doi.org/10.46328/ijemst.2163>
- Donà, M., Palmeri, A., Lombardo, M., (PEER), P. E. E. R. C., \Zak, A., Krawczuk, M., Ostachowicz, W. M. W. M., \cSim\csek, M., Abbate, A., Frankel, J., Das, P., Klimek, D., Kotidis, P., Anthony, B., Abdel Wahab, M. M., De Roeck, G., Abdel-Rahman, H. H., Baluch, M. H., Al-Hejji, A. I., ... Zonst, A. E. (2009). Computational Modelling of Concrete Structures: Proceedings of the EURO-C 1998 Conference on Computational Modelling of Concrete Structures, Badgastein, Austria, 31 March-3 April 1998. *Journal of Sound and Vibration*. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1016/j.istruc.2014.10.001>
- Endriani, D., Sitompul, H., Mursid, R., & Dewi, R. (2022). Development of a Lower Passing Model for Volleyball Based Umbrella Learning Approach.

International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology, 10(3), 681–694. <https://doi.org/10.46328/ijemst.2508>

- Farhani Isty, M., Nor, M., & Sahal, M. (2021). The Development of Mobile Augmented Reality-Based Science Learning Media on Earth Layer Materials and Disasters in Class VII Junior High School. *Jurnal Geliga Sains: Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(1), 60. <https://doi.org/10.31258/jgs.9.1.60-69>
- Gede, I., Sudarmayana, A., Kesiman, W. A., Sugihartini, N., Studi, P., & Teknik Informatika, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Book Simulasi Perkembangbiakan Hewan Pada Mata Pelajaran IPA Studi Kasus Kelas VI-SD Negeri 4 Suwug. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1).
- Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, J., Dedika Haking, D., & Soepriyanto, Y. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Renang Pada Mata Pelajaran Pjok Untuk Siswa Kelas V SD Article History. *JKTP*, 2(4), 320–328. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index>
- Mesnan, M., & Supriadi, A. (2022). Development of Shoulder and Wrist Test Instruments Based on Digital. *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 6(2), 328–334. <https://doi.org/10.33369/jk.v6i2.21913>
- Miftah, M. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v2i1.11>
- Muhammad Firman Mustama. (2017). *Aplikasi Animasi 3d Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Metamorfosis Pada Serangga*.
- Mustafa, P. S., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 422–438. <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.268>
- Mustaqim, I., Pd, S. T., & Kurniawan, N. (2017a). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 36–48. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/>
- Mustaqim, I., Pd, S. T., & Kurniawan, N. (2017b). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 36–48. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/>
- Prihandini, T. F., Elmunsyah, H., & Ar Rosyid, H. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality pada mata pelajaran teknik animasi 2D/3D kompetensi keahlian multimedia Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Inovasi Teknologi Dan Edukasi Teknik*, 1(1), 17–26. <https://doi.org/10.17977/um068v1n1p17-26>

- prof. dr. sugiyono. (2010). prof. dr. sugiyono, metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d. intro (PDFDrive).pdf. In *Bandung Alf* (p. 143).
- Rudi, R., & Arhesa, S. (2020). Model Pembelajaran Passing Bawah Bola Voli Untuk Usia Sekolah Dasar. *Journal Respects*, 2(1), 44. <https://doi.org/10.31949/jr.v2i1.2015>
- Setyadewi Rahayu, D., Endarto Putro, D., & Dermawan, B. (2013). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR RENANG UNTUK SISWA SMP. *Stkipacitan*, 1(2), 1–7. <http://repository.stkipacitan.ac.id>
- Supriadi, A., & Mesnan, M. (2022). Development of Application Based Football Learning. *Kinestetik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 6(2), 297–304. <https://doi.org/10.33369/jk.v6i2.21852>
- Swadesi, I. K. I., & Kanca, I. N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran PJOK Berbasis ICT di SMP. *Seminar Nasional Riset Inovatif*, 274–281.
- Yan Adhi Permadi, M. (2013). Media Pembelajaran Renang Gaya Bebas Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PENJASORKES. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, 1(2), 1–3. <http://jstif.uad.ac.id>
- Agus Kamiana, K., Windu, M., Kesiman, A., & Pradnyana, G. A. (2019). Pengembangan Augmented Reality Book Sebagai Media Pembelajaran Virus Berbasis Android. *Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 8(2), 165–171.
- Akhsani, R., Mujiono, M., Audio dan Video, P., Server dan Jaringan Komputer, A., & Komunitas Negeri Putra Sang Fajar Blitar, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Lembar Kerja Siswa Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Development Augmented Reality for Learning Media Based on Thrird Grade in Student Worksheets at Madrasah Ibtidaiyah. In *Research : Journal of Computer* (Vol. 4, Issue 1). www.easyar.com
- Farhani Isty, M., Nor, M., & Sahal, M. (2021). The Development of Mobile Augmented Reality-Based Science Learning Media on Earth Layer Materials and Disasters in Class VII Junior High School. *Jurnal Geliga Sains: Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(1), 60. <https://doi.org/10.31258/jgs.9.1.60-69>
- Gede, I., Sudarmayana, A., Kesiman, W. A., Sugihartini, N., Studi, P., & Teknik Informatika, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Book Simulasi Perkembangbiakan Hewan Pada Mata Pelajaran IPA Studi Kasus Kelas VI-SD Negeri 4 Suwug. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1).

- Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, J., Dedika Haking, D., & Soepriyanto, Y. (2019a). Pengembangan Media Video Pembelajaran Renang Pada Mata Pelajaran Pjok Untuk Siswa Kelas V SD Article History. *JKTP*, 2(4), 320–328. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index>
- Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, J., Dedika Haking, D., & Soepriyanto, Y. (2019b). Pengembangan Media Video Pembelajaran Renang Pada Mata Pelajaran Pjok Untuk Siswa Kelas V Sd Article History. *JKTP*, 2(4), 320–328. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index>
- Miftah, M. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v2i1.11>
- Muhammad Firman Mustama. (2017). *Aplikasi Animasi 3d Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Metamorfosis Pada Serangga*.
- Mustaqim, I., Pd, S. T., & Kurniawan, N. (2017a). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 36–48. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/>
- Mustaqim, I., Pd, S. T., & Kurniawan, N. (2017b). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 36–48. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/>
- Prihandini, T. F., Elmunsyah, H., & Ar Rosyid, H. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality pada mata pelajaran teknik animasi 2D/3D kompetensi keahlian multimedia Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Inovasi Teknologi Dan Edukasi Teknik*, 1(1), 17–26. <https://doi.org/10.17977/um068v1n1p17-26>
- Setyadewi Rahayu, D., Endarto Putro, D., & Dermawan, B. (2013). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR RENANG UNTUK SISWA SMP. *Stkippacitan*, 1(2), 1–7. <http://repository.stkippacitan.ac.id>
- Vai, A., Jawak, J. F., Wijayanti, N. P. N., & Gusdernawati, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran teknik passing bawah menggunakan media gambar dalam pada permainan bola voli di smp santa veronika. *Journal of Sport Education (JOPE)*, 3(2), 127. <https://doi.org/10.31258/jope.3.2.127-136>
- Yan Adhi Permadi, M. (2013). Media Pembelajaran Renang Gaya Bebas Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PENJASORKES. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, 1(2), 1–3. <http://jstif.uad.ac.id>