

DAFTAR PUSTAKA

- Agam, G. A., Rahayu, S., dan Rifai, A. (2016). *Pengaruh Gaya Mengajar Guided Discovery dan Tingkat Motor Educability Terhadap Hasil Belajar Pencak Silat*. *Journal of Physical Education and Sport*, 5(2), 134–139. <https://doi.org/10.15640/jpesm>
- Ahmadi, dan Lestari, W. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif Kooperatif Musik Ritmis Berbasis Multimedia di SMA Negeri 3 Pati*. *Catharsis: Journal of Arts Education*, 1(2).
- Amjad, Silvia Mega (2016). *Teori Dan Praktek Pencak Silat*. Malang: IKIP Budi Utomo Malang
- Bates, A. W. (2019). *Teaching in a Digital Age - Second Edition (2 ed.)*. Tony Bates Associates Ltd.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach (Vol. 722)*. Springer Science dan Business Media.
- Cahyono, D., KS, S., dan Sulaiman. (2018). *Model Pembelajaran Teknik Dasar Pencak Silat Berbasis Multimedia*. *CENDEKIA: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(1), 66–75.
- Cendra, R., Gazali, N., dan Dermawan, M. R. (2019). *The effectiveness of audio visual learning media towards badminton basic technical skills*. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 5(1), 55–69.
- Cheva Dan Zainul. 2019. *Pengembangan E-Modul Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Materi Sifat Keperiodikan Unsur Untuk SMA/MA Kelas X*. *EDUKIMIA JURNAL*. 1(1). (Diakses dari <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pendkimia/article/view/104077>, pada 18/11/2019, 23:00 WIB)
- Erinawati, Budi. (2016). *Pengembangan E-Modul Penggabungan dan Pemberian Efek Citra Bitmap Kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Klaten*. Skripsi : Universitas Negeri Yogyakarta. (Diakses dari eprints.uny.ac.id pada 24/8/2020, 10:32 WIB).
- Gagne, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., dan Keller, J. M. (2005). *Principles of Instructional Design (5 ed.)*. Wardsworth Thomson Learning.

- Herliana, M. N. (2017). *Hubungan Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah, Iklim Organisasi Sekolah dan Kinerja Guru Dengan Prestasi Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan Siswa SMP Negeri Se-Kota Tasikmalaya*. *Journal Sport Area*, 2(2), 44–52.
- Iswana, B., dan Siswantoyo, S. (2013). *Model Latihan Keterampilan Gerak Pencak Silat Anak Usia 9-12 Tahun*. *Jurnal Keolahragaan*, 1(1), 26–36. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21831/jk.v1i1.2343>
- Malati Sadjati, Ida. 2003. *Pengembangan Bahan Ajar*. In : *Hakikat Bahan Ajar*. Jakarta : Universitas Terbuka (Diakses dari <http://repository.ut.ac.id/4157/>, pada 01/12/2019, 06:34 WIB)
- Menrisal. Dkk. 2019. *Perancangan Dan Pembuatan Modul Pembelajaran Elektronik Berbasis Project Based Learning Mata Pelajaran Simulasi Digital Smkn 8 Padang*. *Jurnal Koulutus: Jurnal Pendidikan Kahuripan*. 2(1). p-ISSN: 2620-6277, e-ISSN: 2620-6285. (Diakses dari <https://ejournal.kahuripan.ac.id/index.php/koulutus/article/view/196>, pada 07/12/2019, 14:19 WIB)
- Moreira, I. X., Pereira, S., dan Gusmão, H. F. (2018). *The Influence of Concrete Instructional Media on Learning Achievement*. *ISCE : Journal of Innovative Studies on Character and Education*, 2(1), 104–114.
- Muhajir. (2016). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMP kelas VII*. Yudhistira : Jakarta.
- Novita sari, Yeni. Dkk. 2018. *The Development of Adobe Flash CC (Creative Cloud) Based Interactive Multimedia Module in History Subjects in Grade XI of Senior High School with ASSURE Model*. *Jurnal HISTORICA*. 2(2). ISSN No. 2252-4673. (Diakses dari <http://garuda.ristekdikti.go.id/documents/detail/819264>, pada 06/12/2019, 13:30 WIB)
- Purnama, Sigit. (2013). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenaln Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)*. *Literasi*. 1v(1). (Diakses dari <http://ejournal.almaata.ac.id/index.php/LITERASI/article/view/70>, pada 18/11/2019, 23:00 WIB)
- Rahmi, Lidya. 2018. *Perancangan E-Module Perakitan Dan Instalasi Personal Komputer Sebagai Media Pembelajaran Siswa Smk*. *Jurnal TA'DIB*. 21(2). ISSN : 1410-8208 (Print) 2580-2771 (Online). (Diakses dari <https://www.researchgate.net/publication/330708866> , pada 07/12/2019, 14:45 WIB)

- Rengga Prayudha, Dwiki. 2016. *Pengembangan E-Modul Dengan Model Problem Based Learning Pada Materi Bilangan Bulat Kelas Vii*. AKSIOMA : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika. 9(1). (Diakses dari <http://journal.upgris.ac.id/index.php/aksioma/article/view/1409>, pada 03/12/2019, 02:37 WIB)
- Rohayati, Y., Astra, I. . B., dan Suwiwa, I. . (2018). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Materi Kesehatan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Rekreasi*. Jurnal IKA, 16(1), 33–43.
- Sardirman, A. S. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Septiani Silitonga, Friska dan Fitriah Khairunnisa. 2018. *Desain E-Modul Berbasis Kemaritiman Pada Matakuliah Kimia Lingkungan Dengan Pendekatan Project Based Learning*. 6(2). (Diakses dari <http://garuda.ristekdikti.go.id/documents/detail/817566>, pada 03/12/2019, 02:37 WIB)
- Sudjana, N., dan Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugihartini, Nyoman dan Nyoman Laba Jayanta. 2017. *Pengembangan E-Modul Mata Kuliah Strategi Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. 14(2). P-ISSN : 0216-3241. (Diakses dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/11830>, 03/12/2019, 02:38 Wib)
- Sunantri, Asep. 2016. *Pengembangan Modul Pembelajaran Menggunakan Learning Content Development System (LCDS) Pada Materi Usaha Dan Energi*. Skripsi : Universitas Lampung Bandar Lampung. (Diakses dari <http://digilib.unila.ac.id/22020/2/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf>, pada 18/11/2019, 23:00 WIB)
- Sunarya Herawati, Nita dan Ali Muhtadi. 2018. *Pengembangan Media pembelajaran (E-Modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas Xi Sma*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan. 5(2). (Diakses dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/15424/11784>, Pada 03/12/2019, 02:37 WIB)
- Suwiwa, I. G. (2016). *Multimedia Pembelajaran Pencak Silat Pada Bidang Studi Pjko Kurikulum 2013*. In P. S. P. Olahraga dan P. UNJ (Eds.), Seminar Nasional Olahraga 2016 Program S3 Pendidikan Olahraga Pascasarjana UNJ (pp. 140– 156). Jakarta.

Syaiful Rijal, Bait. 2014. *Pengembangan Media pembelajaran Perakitan Dan Instalasi Komputer Sebagai Sumber Belajar Untuk Kelas X Smk Piri 1 Yogyakarta*. Skripsi : Universitas Negeri Yogyakarta. (Diakses dari <https://eprints.uny.ac.id/23611/1/Bait%20Syaiiful%20Rijal%2009520244068.pdf>, pada 21/11/2019, 15:38 WIB)

Tania, Lisa dan Joni Susilowibowo. 2017. *Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Sebagai Pendukung Pembelajaran Kurikulum 2013 Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Siswa Kelas X Akuntansi Smk Negeri 1 Surabaya*. Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK). 5(2). (Diakses dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/21294>, pada 02/12/2019, 07:59 WIB).

Wehr, H. (1974). *A Dictionary of Modern Written Arabic (3 ed.)*. Otto Harrassowitz.

Wibowo, Edi. 2018. *Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Dengan Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker*. Skripsi : Universitas Islam Negeri (Uin) Raden Intan Lampung. (Diakses dari <http://repository.radenintan.ac.id/3420/1/SKRIPSI%20FIX%20EDI.pdf>, pada 18/11/2019, 23:00 WIB)

Widayanti, Kasiyem, Ratnawati (2020). *Jurus Menghadapi Lawan (Pencak Silat)*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Masyarakat dan Pendidikan Khusus–Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah–Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Zulraflia, Turimin, dan Muspita. (2016). *Kontribusi Tingkat Kesegaran Jasmani dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Penjas* (Studi Korelasi Pada Mahasiswa Penjas Angkatan 2013 FKIP UIR Pekanbaru). Journal Sport Area, 1(2), 73–83.

THE
Character Building
UNIVERSITY