

DAFTAR PUSTAKA

- Adrian, S., Simatupang, N., & Suprayitno, S. (2019). *Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Persepsi Kinestetik Terhadap Hasil Belajar Lay Up Bola Basket*. 05(01), 27–32.
- afa Zaidi, M., Hasan, W., Jana, T., Teguh Martono, K., & Dwi Nurhayati, O. (2014). *Related papers SwarmDroid: Swarm Optimized Int rusion Det ect ion Syst em for t he Android Mobile Ent erprise Fagbola Temit ayo Smart Phones Applicat ion development using HT ML5 and relat ed t echnologies: A t radeoff bet ween c... Minimizat ion of Handof*. www.IJCSI.org.
- Anas Azhar, A. (2020). Analisis Pemanfaatan Aplikasi Gojek Berbasis Sistem Informasi Geografis (Persepsi Pelayanan Gojek Pada Mahasiswa Uinsu). *Jurnal Geografi*, 12(02), 96. <https://doi.org/10.24114/jg.v12i02.17214>.
- Arista, F. S., & Kuswanto, H. (2018). Virtual physics laboratory application based on the android smartphone to improve learning independence and conceptual understanding. *International Journal of Instruction*, 11(1), 1–16. <https://doi.org/10.12973/iji.2018.1111a>.
- Ayed, A. Ben. (2015). A literature Review on Android Permission System. *International Journal of Advanced Research in Computer Engineering & Technology*.
- Dewi, R. K., Wardani, S., Wijayati, N., & Sumarni, W. (2019). Demand of ICT-based chemistry learning media in the disruptive era. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 8(2), 265–270. <https://doi.org/10.11591/ijere.v8i2.17107>.
- Esmael, H., & Esmael, H. R. (2015). Apply Android Studio (SDK) . *International Journal of Advanced Research in Computer Science and Software Engineering*, 5(5), 88–93. <https://www.researchgate.net/publication/331673953>.
- Firmansyah, F. H., Sari, I. P., & Musyarofah, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Pembelajaran Terbuka dan Jarak Jauh di Universitas Pendidikan Indonesia. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 1(2), 99–108. <https://doi.org/10.17509/edsence.v1i2.21667>.
- Goggin, G. (2012). Google phone rising: The Android and the politics of open source. *Continuum*, 26(5), 741–752. <https://doi.org/10.1080/10304312.2012706462>.
- Helmi, B., & Aditya, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pendahuluan Program Studi (Prodi) Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR) menyelenggarakan pendidikan yang menjadi rencana strategi STOK Bina Guna dengan visi profesional , unggul , dan berdaya saing p. 11(2), 30–37.

- Kao, C. C., & Luo, Y. J. (2020). effects of multimedia-assisted learning on learning behaviors and student knowledge in physical education lessons: Using basketball game recording as an example. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(1), 119–139. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i01.11393>.
- Karkhile, S. ., & Ghuge, S. . (2015). A Modern Farming Techniques using Android Application. *International Journal of Innovative Research in Science*, 4(10), 10499–10506. <https://doi.org/10.15680/IJIRSET.2015.0410136>.
- Khawas, C., & Shah, P. (2018). Application of Firebase in Android App Development-A Study. *International Journal of Computer Applications*, 179(46), 49–53. <https://doi.org/10.5120/ijca2018917200>.
- Konvensional, M., Bermain, K., & Basket, B. (2016). (*Effect of Learning Methods and Agility Toward Play of Basketball Skills*). 02, 1–19.
- Li, F., Knjaz, D., & Rupčić, T. (2021). Influence of fatigue on some kinematic parameters of basketball passing. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(2), 1–10. <https://doi.org/10.3390/ijerph18020700>.
- Lutfiana, A. N., Suastika, I. K., & Yuniasih, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Materi Operasi Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat Kelas 6 Sd. *Rainstek Jurnal Terapan Sains Dan Teknologi*, 3(3), 186–196. <https://doi.org/10.21067/jtst.v3i3.6138>.
- Maros, H., & Juniar, S. (2016). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Chest Pass Bola Basket Melalui Media Audivisual Dengan Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Siswa Kelas Sepuluh Atph (Pertanian) SMK Negeri 2 Somolo- molo Erick 3(1), 1–23.
- Mat, A. T. (2017). Related Papers. *Over The Rim*, 191–199. <https://doi.org/10.2307/j.ett46nrzt.12>
- Khaidir, Valianto, Nugraha (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Atletik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan. 07(1997), 6–16.
- Mutia Putri, N. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Andorid Activities di Kelas II SD Swasta Tunas Harapan Islam Kecamatan Medan Amplas T.A 2020 / 2021 Email: mutia8623@gmail.com Email : naeklansymbolon@gmail.com PENDAHULUAN Media pembelajaran secara umum adalah. *Jurnal Guru Kita*, 5(4).
- Negeri, S. M. A., Hari, B., & Indrayana, B. (2018). Pengaruh Latihan Sistem Pos Terhadap Ketepatan Chest Pass Pada Tim Bola Basket Putri SMA Negeri 2 Batang Hari. *PJKR_ http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpehr/index*. 2(2), 227–238.

- Pembelajaran, P., & Learning, S. (2015). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bola Basket Melalui Pendekatan Pembelajaran Scientific Learning Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sei Suka Tahun Ajaran 2014 /2015 Mauluddin M . Noor Abstract PENDAHULUAN Dalam usaha pencapaian tujuan belajar perl. 1, 76–91.
- Permana, S. A., Hidasari, F. P., & Yanti, N. (2022). Pengembangan Aplikasi Asesmen Kemampuan Motorik Pada Anak Usia Dini Berbasis Android. *Sains Olahraga : Jurnal Ilmiah Ilmu Keolahragaan*, 5(1), 51. <https://doi.org/10.24114/so.v5i1.23708>.
- Prakasa, F. R., Ma'mun, A., & Budiana, D. (2019). Program Pelatihan Wasit Bola Basket Tingkat Pemula: Sebuah Studi Eksperimen. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 19(2), 190–200. <https://doi.org/10.17509/jpp.v19i2.19762>.
- Rasmila, R., Darwin, D., Permana, M. D., & Pebriani, Y. D. (2022). The Plant Marketplace Indonesia in Android on Pagar Alam Nursery. *CESS (Journal of Computer Engineering, System and Science)*, 7(1), 225. <https://doi.org/10.24114/cess.v7i1.29792>.
- Rian Handika, Tarsyad Nugraha, S. Y. B. (2020). Pengembangan Video Instruksional Model Latihan Dribble Langsung Jump Shoot Pada Olahraga Bola Basket. *Jurnal Pedagogik Olahraga*, 06(01), 24–34.
- Royani, E., Haris, M., & Hadisaputra, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Website 2 Apk Builder pada Materi Larutan Asam Basa. *Chemistry Education Practice*, 4(2), 194–200. <https://doi.org/10.29303/cep.v4i2.2670>.
- Ruhiawati, I. Y., Candra, A. P., & Sari, S. N. (2021). Design and Build a Multimedia System for Indonesian Religious Activities Based on Android. *International Journal of Cyber and IT Service Management*, 1(2), 233–239. <https://doi.org/10.34306/ijcitsm.v1i2.64>.
- Rusdi, A. L., Sunarno, A., & Valianto, B. (2021). Perbedaan Pengaruh Latihan Imajiner Dan Latihan Nyata Terhadap Peningkatan Hasil Free Throw Bola Basket. *Jurnal Pedagogik Olahraga*, 7(1), 1–4.
- Sari, A. P., & Setiawan, A. (2018). The Development of Internet-Based Economic Learning Media using Moodle Approach. *International Journal of Active Learning*, 3(2), 100–109.
- Sukendro, D., Kes, M., & Aifo. (2017). *Jurnal Pedagogik Olahraga* /p-ISSN 2503-5355 /e. 03, 42–61.
- Syahfitra, M. F., & Satria, T. D. (2021). Aplikasi Video Editing Sebagai Media Pembelajaran Video Editing Application As A Learning Media On Advanced Percussion Instrument Practice Courses In. *Gondang: Jurnal Seni Dan Budaya*, 5(2), 164–173.

- Tambunan, C., Siregar, M. R. I., & Rismaya, S. (2021). fektivitas Penggunaan Aplikasi SPSS Dalam Pencarian Ukuran Pemusatan Data Bagi Mahasiswa Kelas E Prodi Pendidikan Matematika 2019 Universitas Negeri Medan. *Jurnal Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.24114/jfi.v2i1.28632>.
- Tymoshenko, O., Arefiev, V., Domina, Z., Malechko, T., Bondar, T., Tymchyk, M., Pliushchakova, O., Riabchenko, V., Griban, G., & Prontenko, K. (2021). Exercise machines in speed and coordination development among students playing basketball. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 9(2), 347–355. <https://doi.org/10.13189/SAJ.2021.090224>.
- Wulandari, N., Aunurrahman, A., & Warneri, W. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Pembelajaran Fisika Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(12), 0–11.
- Hong Jong Wook. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Senam Lantai Berbasis Adobe Flash.—. *Concept and Communication*, null(23), 301–316. <https://doi.org/10.15797/concom.2019..23.009>.

