

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Wulandari M., dan Nirwana N. 2019. Pengaruh Ekstrak Tanaman Sebagai Sumber ZPT Alami Terhadap Pertumbuhan Setek Tanaman Lada (*Piper nigrum L.*). *AGROTEK: Jurnal Ilmiah Ilmu Pertanian*, 3(1), 1-14.
- Adiska Rani Ditya Candra, Heny Setyowati & Imam Santosa Ciptaning Wahyu W. 2017. "Alat Sensor Getaran Pendeteksi Kegagalan pada Papan Indikator Lompat Horizontal". *Journal of Physical Education and Sports*, 6(3), 218-224.
- Ali. M. 2012. Penggunaan Media VCD pada Senam Lantai Siswa SLTP di Jambi. *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia Volume 2*. Edisi 1 Juli 2012/ ISSN: 2088-6802.
- Andri, Febriyanto. 2012." Aplikasi Pembelajaran Perwasitan Cabang Olahraga Bolabasket Dengan Memanfaatkan Computer Aided Learning". *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, Volume 1, 59-69. ISSN.2548-964X.
- Andi Prastowo. (2013). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Aris Dwi Fitriyanti. 2016. "Aplikasi Penghitung Kalori Terbakar Saat Berolahraga Sepeda Menggunakan Global Positioning System (GPS) Berbasis Android". *Jurnal Teknologi Informasi STMIK PPKIA Pradnya Paramita*. Vol. 4 (2)
- Arini, N. K., Syahrudin, H., & Sudatha, I. G. W. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran ADDIE terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas V di Desa Pedawa. *Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*.
- Aryaguna, Pande, dkk.2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Tangkisan Pencak silat Dengan Kartu Bergambar. e-Journal Universitas Pendidikan Ganesha.Vol 8 (2)
- Ashfahany, dkk. 2017. "Bahan Ajar Mata Pembelajaran Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan Dalam Bentuk Multimedia Interaktif Untuk Sisw Kelas VII". *Jurnal Pendidikan vol. 2(2) 2017*. EISSN : 2502-471x
- Budiman, Koko Bangkit. 2016. "Pengenbangan Sensor Sentuh Pada Net Dalam Perwasitan Bola Voli". Tesis. Semarang. Pascasarjana UNNES
- Cabanban, Christianne Lynnette. 2013. Development of Mobile Learning Using Android Platform. *International Journal of Information Technology & Computer Science (IJITCS)*, Vol. 9 Issue No:1.
- Chin, dkk. 2011. Analyzing Inter-Application Comunication in Android. *International Journal of Technologies*. Vol 11, 2011

- Daniel, M. 2002. Pengantar Ekonomi Pertanian Untuk Perencanaan. Universitas Indonesia Press, Jakarta.
- Dartija, D. 2015. "Pendataan, Pemetaan Sarana dan Prasarana Olahraga Pendidikan di Kabupaten Aceh Selatan dari Tahun 2002 sampai dengan 2012". *Jurnal Administrasi Pendidikan Pascasarjana Universitas Syah Kuala*. 3(1): 84-91.
- Engel, Rick. (2010). *Dasar-dasar Sepak Takraw*. Bandung: PT. Intan Sejati
- Gumantan, A., Mahfud, I. & Yuliandra, R. 2020, 'Tingkat Kecemasan Seseorang terhadap Pemberlakuan New Normal dan Pengetahuan terhadap Imunitas Tubuh', *Sport Scienc and Education Journal*, vol. 1, no. 2, pp. 18–27.
- Gunawan, R. (2018). Perancangan dan implementasi aplikasi sistem informasi manajemen pertandingan dan penilaian elektronik kempo. *Infotronik: Jurnal Teknologi Informasi Dan Elektronika*, 3(1).
<https://doi.org/10.32897/infotronik.2018.3.1.82>
- Hartmann, D., & Kwauk, C. (2011). Sport and development: An overview, critique, and reconstruction. *Journal of Sport and Social Issues*.
<https://doi.org/10.1177/0193723511416986>
- Haryanto. 2017. "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Tentang Domain Teknologi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. UNY. 6(3): 184
- Haqiqi, M. 2013. "Deteksi Aktivasi Pintu Berbasis Sensor Getarann Pada Mikrokontroler Arduino yang Terintegrasi dengan Smartphone Android untuk Pengembangan Sistem Pemantau Ruang yang Adaptif". *Jurnal Teknik Pomits Institute Sepuluh November (ITS)*. Vol. 2(1): 1-5
- Holla, Suhas. 2012. *Android Based Mobile Application Development And Its Security*. International Journal of Computer Trends and Technology volume3Issue3- 2012.
- Kotler, Philip & Garry, Amstrong. 2001. *Prinsip-prinsip Pemasaran* Alih Bahasa Imam Nurmawan. Jakarta: Erlangga. (dalam Tommy Soenyoto, 2013)
- Maulana, dkk. 2016. "Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Pola Hidup Sehat Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan". *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha* vol. 1 2016
- Ma, Li. 2014. Research and Development of Mobile Application For Android Platform. *International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering*. Vol.4 pp.187-198.

- Maksum, A. (2012). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University press.
- Marwani, Sella. 2017. "Pengembangan Digital E-Book Interaktif Mata Kuliah Pengembangan Multimedia Interaktif Untyki Mahasiswa Teknologi Pendidikan". *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. UNY. 4(1): 85
- Nendra, Ujang. 2017. "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Tentang Domain Teknologi Pendidikan". *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. UNY 4(2)
- Purwanto, Atina, & Ema Sagita Desylawati. "Sistem Pakar Deteksi Dini Gangguan Mata dan Syaraf Akibat Penggunaan Smartphone". *Jurnal Informatika UPGRIS Vol. 3, No. 2, (2017)*
- Purnomo, Eddy. 1997. "Peranan Iptek Dalam Olahraga". *Jurnal Cakrawala Pendidikan (XVI)*, 3: 63-69
- Putro, Adi Ari. 2018. "Aplikasi Program Kebugaran Daya Tahan Kardiovaskuler Berbasis Android". *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan 3 (1) (2018)*. ISSN: 2549 – 6360.
- Rahmat, Redi. 2016. *Pengembangan Alat Ukur Kecepatan Lari Berbasis Mikrokontroler Dengan Interfacing Personal Computer*. *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan Vol.01 (01) 34-39* ISSN: 2549-6360
- Titting, Fellyson. 2016. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Senam Lantai Berbasis Android pada Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Menengah Atas*. Tesis. Semarang: Pascasarjana UNNES
- Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional. 2007. Jakarta: Kemeterian Negara Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia
- Satria Muhammad Najib Dwi, Saputra Fajar, Donaya Pasha. 2020." MIT APP INVERTOR PADA APLIKASI SCORE BOARD UNTUK PERTANDINGAN OLAHRAGA BERBASIS ANDROID" *Jurnal TEKNOINFO*, Vol. 14, No. 2, 2020, 81-88, ISSN: 2615-224X
- Shafira, F. 2015. *Hubungan Antara Kematangan Emosi Dengan Penyesuaian Diri Pada Mahasiswa Perantau*. Naskah Publikasi.Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Siti Mukaromah., dan Dadi Rosadi., 2015, *Perancangan Aplikasi E-Commerce (Studi Kasus: Distributor Coklat Bandung)*, *Jurnal Vol. 9/No. 1/2015*, <http://jurnal.stmik-mi.ac.id/index.php/jcb>, Oktober 2019

- Supegina, Fina., & Zendi Iklima. 2015. Perancangan Score Board Dan Timer Menggunakan Led Rgb Berbasis Arduino Dengan Kendali Smart Phone Android. *Sinergi* Vol. 19 (1). ISSN: 1410-2331.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif & RND*. In *perpustakaan.poltekkes-malang.ac*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Soenyoto, Tommy. 2013. "Pengembangan Prototype Alat Jamur (Mushroom) Cabang Olahraga Senam Artistik Putra Jawa Tengah". Disertasi. Semarang: Pascasarjana Unnes
- Wicahyani, Sri, Mugiyo Hartono, Oktia Woro Kasmini. 2018. "Desain Aplikasi Android My Mind Mapping (M3) Mapel PJOK Kurikulum 2013 kelas X Sekolah Menengah Kejuruan. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*. PPS Unnes. 5(2): 74

