

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Asrori, N. (2021). Media Pembelajaran Olahraga Senam Lantai Dengan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(4), 559-569.
- Asrori, N. (2021). *Media Pembelajaran Olahraga Senam Lantai Dengan Augmented Reality Berbasis Android Di Sman 1 Padang Cermin* (Doctoral dissertation, Universitas Teknokrat Indonesia).
- Dick, W and L. Carey, J. O. C. (2005). *Penelitian dan Pengembangan*. New York.
- Gay. (1990). penelitian pengembangan. penelitian-pengembangan-development-research/2012/04/01
- Helmi, B., & Aditya, R. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Kuliah Senam. *Jurnal Handayani Pgsd Fip Unimed*, 11(2), 30-37.
- Hidayat, R. N., & Kaloka, P. T. (2021). Faktor Penghambat Pembelajaran Senam Artistik Peserta Didik Kelas Atas Di Sd Negeri Punukan Kabupaten Kulon Progo. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Aktifitas Jasmani*, 1(2), 8-17.
<https://media.neliti.com/media/publications/248272-transformasi-sistem-pendidikan-full-day-82a14020.pdf>
<https://mediaindonesia.com/humaniora/451206/pengertian-jenis-jenis-serta-fungsi-media>
- Imran Ahmad. (2013). *Dasar dasar melatih fisik olahragawan* (1st ed.). Unimed Press.<https://www.google.com/search?client=firefox&q=Imran+Ahmad+Dasar-dasar+Melatih+Fisik+olahragawan+Unimed+Press+2013>
- Media Indonesia. (2022). *No Title*.
- Mu'arifin. (2021). Konsep pendidikan pengembangan dalam praktik pembelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 20, 103-118.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.20527/multilateral.v20i2.10587.g7172>
- MUDHOFAR, H. M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Senam Lantai Teknik Handspring Pada Meja Lompat Berbasis Aplikasi Android (Metode Penelitian dan Pengembangan pada Mahasiswa Pendidikan Jasmani Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi Tasikmalaya)* (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).

Omega, S. A., Restu, A., & Salsabila, R. (2021). : *Jurnal Pendidikan Dasar Volume V, Nomor 1, Mei 2021. V.*

Paul Eggen. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Pearson.

Prestianto, A. (2017). Pengembangan Software Media Pembelajaran “Stop Motion Teknik Senam Lantai Pada Smartphone Berbasis Android”. *Pend. Kepeatihan Olahraga-S1*, 1(3).

Prof.Dr.Sugiono. (2007). *Metode penalitin pendidikan*. alfabeta.

Prof.Dr.Sugiono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R & D*. alfabeta.

RenataWidya Nanda. (2017). Transformasi Sistem Pendidikan Full Day School di Era Globalisasi. *Unesa*, 2.

Sadirman,Arif.(2003). *Media Pendidikan Pengertian,Pengembangan,dan Pemanfaatan*. Jakarta: Pustekom Dikbud

Salamah et al. (2020). *Pembelajaran Dan Pengembangan Produk*. Alfabeta.

Santoso,Hamijaya(2005). *Pengertian Media*.alfabeta.

Sari, N. A. N., & Mansur, O. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Senam Artistik Gerak Handspring Pada Alat Meja Lompat Learning Media Development Artistic Gymnastic Handspring Motion On The Vaulting Table. *Pend. Kepeatihan Olahraga-S1*, 8(9).

Setyosari Punaji (2013) *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*, Jakarta, Kencana Prenadamedia Group.

Sujadi.(2003). *Strategi Penelitian dan Pengembangan*.alfabeta.

Sukadiyanto. (2010). *Pengantar Teori Dan Metodologi Melatih Fisik (Pertama)*. CV Lubuk Agung.

Suntoda, A., & Alif, M. . (2014). *Pembelajaran Karate (Pertama)*. CV.Bintang Warli Artika.

Swanson, J. . (2017). *Karate Science Dynamic Movement*. YMAA Publication Center.

Tegeh, I. M., & Pudjawan, I. N. J. K. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan dengan Model ADDIE. *Seminar Nasional Riset Inovatif IV*, 208–216.

Trianto, Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek (Surabaya: Pustaka Ilmu, 2007)

Zainal Aqib. (2013). *Model model Media dan Strategi Pembelajaran kontekstual*. CV Yrama Widya.

