

## DAFTAR PUSTAKA

- Arif, Sadiman. Dkk.(1996). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, danPemanfaatannya*. Jakarta:PT Grafindo Persada.
- Arsyad azhar.2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers Arsyad.
- Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Video Tutorial*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Borg. W. R. dan Gall. M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction (ed)*. New York: Longman
- Branch, R.M. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. USE: Spring Science Bisnis Media, LLC, 233 Spring Street, New York, NY 10013, USA
- Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran : Manual dan Digital*. Bogor:Ghalia Indonesia.
- Daryanto.2015. *Media Pembelajaran*. Bandung:PT Sarana Tutorial Murni Sejahtera.
- Depdiknas.(2003). *Pedoman KhususPengembangan Silabus dan Penilaian*. Jakarta: Depdiknas.
- Fosnot. 2004. *Constructivist: Theory, Perspective And Practice*. Cambridge gxx University Ginnis, P. 2008. *Trik dan Taktik Mengajar*. Jakarta:PT. Indeks.
- Hergenhahn & Olson. 2008. *Theories of Learning (Teori Belajar)*. Jakarta:Kencana.
- Huda, A.A. n.d. 24 Jam Pintar Pemrograman Android Ebook Version 2.1. Tidak Diketahui: Tidak Diketahui IAAF. (2009). *Run! Jump! Throw!.* Monaco: IAAF

- John latueheru M P. (1998). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbut Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Kemendikbud. (2014). *Buku Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMP/MTS Kelas VIII*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lestari, W.; Syarief. R.; Sumantadinata, K. Strategi Peningkatan Daya Saing TunaOlahan Indonesia di Pasar Internasional. *Manajemen IKM*, Februari 2013 (36-44) Vol. 8 No. 1 ISSN 2085-8418. 2013.
- Leuw, J.E.F., dkk. *Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Matematika untuk Android Mobile dengan Komunikasi Device-Server*. *Jurnal Infra*, 1/2
- Mulyanto.(2014:34), *Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mularsih, Heni. *Strategi Pembelajaran, Tipe Kepribadian dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama*. *Makara, Sosial Humanior*, 2010, 14.1: 65-74.
- Nugraha, Fakhri. 2014. *Siswa Dalam Pembelajaran Aktivitas Atletik Nomor Lari Jarak Pendek*. Pendidikan Indonesia. Repository.upi.edu. [http://repository.upi.edu/15968/4/S\\_PJKR\\_0900342\\_Chapter1.pdf](http://repository.upi.edu/15968/4/S_PJKR_0900342_Chapter1.pdf)
- Oktiana, Gian Dwi. 2015. “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Andorid Dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*”. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia (KPAI)* 4 (6).
- Pramudito, aria.2013. *pengembangan media pembelajaran video tutorial pada mata pelajaran kompetensi kejuruan standar kompetensi melakukan pekerjaan dengan mesin bubut di smk muhammadiyah 1 playen*.

<http://eprints.uny.ac.id/10393/1/jurnal%20penelitian.pdf>. Diunduh pada tanggal 29 juni 2016.

Penta, Ilham dkk. 2013. *Simulasi Digital Jilid II Kelas X*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan.

Purnomo. Eddy. (2007). *Pedoman Mengajar Dasar Gerak Atletik*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta

Putra, N. 2011. *Reseacrh and Development*, Penelitian dan pengembangan suatu pengantar. PT. Raja Grafindo. Jakarta

Rachman, Hari Amirullah. (2014). “*Pengembangan Multimedia Pendidikan Jasmani Budaya Hidup Sehat untuk Sekolah Menengah Atas*”. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. Vol.2, No.1

Riyana, Cheppy. 2007. *Pedoman pengembangan media video*. Jakarta: P3AIUPI.

Rosdiani, Dini. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta

Rusdi. 2018. *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*.

Safaat, Nazaruddin. 2012. “*pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*”. Bandung : Informatika.

Safaat, Nazaruddin. 2014. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika

Satyaputra dan Aritonang. 2014. *Beginning Android Programming With ADT. Budle*. Jakarta : Pranada Media Group.

Siregar, Eveline. Hartini nara. 2010. *Teori belajar dan pembelajaran*.

Soenardi, Soemosasmito. (1988). *Proses dan Efektifitas Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti

Sudjana, Nana, dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo

- Sugiarta, Awandi Nopyan. (2007). *Pengembangan Model Pengelolaan Program Pembelajaran Kolaboratif Untuk Kemandirian*. Bandung: PPS UPI
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&d*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto (1993). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (edisi revisi II, Cetakan Kesembilan). Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Yusuf adisasmita. (1989). *Hakikat, Filsafat dan Peranan Pendidikan Jasmani Dalam Masyarakat*. Jakarta: Depdikbud..
- Richey, R. and Klein, J. D. (2007) *Design and development research*, Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Mahwah, New Jersey
- Sukendro; YULIAWAN, Ely. *Dasar-dasar Atletik Undang-Undang RI Tahun 2005 No.3 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional*
- Yuntoto, Singgih. (2015). *“Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Kompetensi Pengoperasian Sistem Kendali Elektronik Pada Siswa Kelas XI SMK”*. Skripsi. FT UNY