

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Zaki, D. Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>
- Ali Maksum. (2012). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Unesa University Press.
- Aminarni, M. : (2016). *Penjasorkes Untuk SD/MI Kelas IV* (W. S. Agung (ed.)). Glora Aksara.
- Angga, P. D., Hariyanto, E., & Tomi, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Pencak Silat Berbasis CourseLab 2.4. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 9–17. <https://doi.org/10.21831/jppi.v16i1.29285>
- Anwas, O. M. (2016). Model Buku Teks Pelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Jurnal Kwangsan*, 4(1), 17. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v4n1.p17--32>
- Bangun, S. Y. (2016). Peran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Pada Lembaga Pendidikandi Indonesia. *Publikasi Pendidikan*, 6(3). <https://doi.org/10.26858/publikan.v6i3.2270>
- David L. Galahue, J. C. O. (2009). *Understanding Motor Developmpment, Exercise Science, and Sport* (16th Editi). Mc Graw-Hill Co, Inc.
- Elfarabi, A., & Novita, S. M. (2016). *Pengembangan Buku Ajar Teori dan Praktek Pencak Silat untuk Mahasiswa PJKR IKIP Budi Utomo Malang*. 2–4.
- Hamdan, Husein Batubara, . (2021). *Media Pembelajaran Digital* (A. N. Nur (ed.)). Remaja Rosdakarya.
- Hariono, A. (2022). *Metode Melatih Teknik, Taktik, Dan Mental Pencak Silat Prestasi* (M. . Dr Rumpis Agus Sudarko (ed.)). UNY Press.
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).
- Hidayat, N.I.R.,(2022), dalam I. (2002). Title. *Spill Science and Technology Bulletin*, 8(1), 698–703. <https://doi.org/10.1155/2013/704806>
- I made tegeh, I nyoman jampel, K. pudjawan. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Irawan, J. D., & Adriantantri, E. (2018). Pemanfaatan QR-Code Sebagai Media Promosi Toko. *Jurnal MNEMONIC*, 1(2), 57.

- Islamiyah, R. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Pencak Silat untuk Materi Seni Jurus Tunggal Bagi Ekstrakurikuler*. 3(1), 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jossae.v1n1.p24-26>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kat, P. P. G. D. (2022). *Romidin Anda Wijaya, S.Pd PPG DALJAB KAT. 2 Universitas Siliwangi 2022*.
- Kat, P. P. G. D. (2022). *Romidin Anda Wijaya, S.Pd PPG DALJAB KAT. 2 Universitas Siliwangi 2022*.
- Kartini, H. A. (2021). *Metode Latihan Teknik Jatuhan Pencak Silat Kategori Tanding Berbasis Kajian Biomeknka Olahraga*. UNY Press.
- Liberta Loviana Carolin, I Ketut Budaya Astra, & I Gede Suwiwa. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Materi Teknik Dasar Tendangan Pencak Silat Kelas VII SMP Negeri 4 Sukasada Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 5(2), 12–18. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v5i2.934>
- Lubis, J., & Hendro Wardoyo. (2016). *Pencak Silat* (PT Raja Grafindo Persada (ed.); 3rd ed.).
- Lubis, J. (2016). *Panduan Praktis Penyusunan Program Latihan* (Oktavianus Matakupan (ed.); 1st ed.).
- Lucius, R. L., & Daryanto, Z. P. (2022). Analisis Pengembangan Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Tendangan Pencak Silat. *Journal Sport Academy*, 1(1), 10–16.
- Lvhua, T. (2011). Multimedia Application Research in Sport Education. *Procedia Engineering*, 15, 4246–4250. <https://doi.org/10.1016/j.proeng.2011.08.796>
- Maimunah, S., & Putra, R. B. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aktivitas Bela Diri Melalui Audio Visual Untuk Sekolah Menengah Pertama Di Masa Pandemi Covid 19. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 3(1), 264–270. <https://doi.org/10.15294/INAPES.V3I1.48336>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Misno. (2021). *Pencak Silat Seni Tunggal Tingkat Sekolah Dasar* (Tim Editor WLH (ed.)). Golden Aksara.
- Mohamad Ali Murtadho, N. A. M. S. M. (2016). Implementasi Quick Response

- (Qr) Code Pada Aplikasi Validasi Dokumen Menggunakan Perancangan Unified Modelling Language (Uml). *Antivirus: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 10(1), 42–50. <https://doi.org/10.35457/antivirus.v10i1.87>
- Nurjaya, D. R. (2011). Training methodology. *Executive Housekeeping Today / the Official Magazine of the National Executive Housekeepers Association*, 3(4), 4–5.
- Pane, B. S. (2015). Peranan Olahraga Dalam Meningkatkan Kesehatan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 21(79), 1–4. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpkm/article/view/4646>
- PB IPSI. (2012). *Peraturan Pertandingan Pencak Silat Munas Ipsi XIII-2012*. Pengprov IPSI Jawa Timur.
- Persilat. (2022). *Persekutuan Pencak Silat Antarabangsa (PERSILAT) Peraturan Pertandingan Pencak Silat Versi April 2022 TEKNIK YANG DIPERBOLEHKAN*. April.
- Pranata, D., & Kumaat, N. (2022). Pengaruh Olahraga Dan Model Latihan Fisik Terhadap Kebugaran Jasmani Remaja: Literature Review. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*, 10(02), 107–116. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kesehatan-olahraga/article/view/45189>
- Ramayanti, D., Gunawan, W., & Faishal, I. I. (2021). Implementasi QR-Code pada Aplikasi E-Market Mandiri untuk Pemberdayaan Ekonomi Kreatif Berbasis Android. *Jurnal Informatika*, 8(1), 34–40. <https://doi.org/10.31294/ji.v8i1.9221>
- Saputra, S. A. (2020). Menjaga Imunitas dan Kesehatan Tubuh melalui Olahraga yang Efektif. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II, II*, 33–42.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Suhairi, M., Asmawi, M., Tangkudung, J., Hanif, A. S., & Dlis, F. (2020). Development of SMASH skills training model on volleyball based on interactive multimedia. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(6), 53–66. <https://doi.org/10.3991/IJIM.V14I06.13405>
- Suharianto, Pambudi, L. B. A., Rahagiyanto, A., & Suyoso, G. E. J. (2020). Implementasi QR Code untuk Efisiensi Waktu Pemesanan Menu Makanan dan Minuman di Restoran maupun Kafe. *BIOS: Jurnal Teknologi Informasi Dan Rekayasa Komputer*, 1(1), 35–39. <https://doi.org/10.37148/bios.v1i1.7>
- Sukendra, I. K., & Atmaja, I. K. S. (2020). Instrumen Penelitian. In *Journal Academia*.

Syaiful bahri djamarah, A. zain. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. PT Rineka Cipta.

Wardoyo, J. L. & H. (2016). *Pencak Silat Edisi Ketiga* (PT Raja Grafindo Persada (ed.); 3rd ed.).

Wasito, B., & Novian, H. (2020). Pemanfaatan Quick Response Code Untuk Pencarian Informasi Produk. *Jurnal Informatika Dan Bisnis*, 9(2), 1–8.