

DAFTAR PUSTAKA

- Abduljabar, B. (2011). Pengertian pendidikan jasmani. *Ilmu Pendidikan*, 1991, 36.
- Agus, Suryobroto. (2004). *Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Amin, A. Fauzan. (2017). *Hasil Belajar PassingBawah Bola Voli Gaya Mengajar Komando Dan Resiprokal Siswa Kelas Ix Di Smp Negeri 9 Yogyakarta*. Yogyakarta: tidak diterbitkan.<https://eprints.uny.ac.id/53656/>.
- Angga, P. D., Hariyanto, E., & Tomi, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Pencak Silat CourseLab 2.4 Based Interactive Multimedia Teaching Material Development for Pencak Silat. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 9–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpji.v16i1.29285>
- Arnesti, N., & Hamid, A. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Online – Offline Dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(1).
- Arpan, M., & Sadikin, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Perangkat Keras Komputer. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 20(2), 43–50. <https://doi.org/10.24036/invotek.v20i2.741>
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, Pp. 586-595)*, 2(1), 589–590.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). *Standar Isi*. Jakarta: BSNP.
- Bafirman. (2014). Kontribusi Fisiologi Olahraga Mengatasi Resiko Menuju Prestasi Optimal. *Jurnal Mmedia Ilmu Keolahragaan vol 3 No 1*.

- Bates, A. W. (1995). *Technology, Open Learning and Distance Education*. London: Routledge.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. PT Remaja Rosdakarya.
- Batubara, H. H. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL* (1st ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach* (1st ed.). Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Chandra dan Sanoesi. (2010). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan kesehatan*. Jakarta: Pusat Perbukuan. Media dalam Pendidikan Jasmani
- Daryanto, & Suryanto, B. (2022). *Pembelajaran Abad 21* (1st ed.). Gaya Media.
- Ediyono, S. (2017). Arts Of Pencak Silat Style For Education Spiritual And Physical. *Proceeding IICACS, (2): 127-134*.
- Eka, N, R., Hudah, M., & Widiyatmoko, Fajar, A. (2021). Pengembangan aplikasi pembelajaran pencak silat berbasis multimedia development of multimedia-based pencak silat learning applications. *Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan Volume 10, No. 1, Mei 2021, pp. 40-52*.
- Ferismayanti. (2020). *MENGOPTIMALKAN PEMANFAATAN GOOGLE SITES DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH*. <https://bpmp Lampung.kemdikbud.go.id/detailpost/mengoptimalkan-pemanfaatan-google-sites-dalam-pembelajaran-jarak-jauh>
- Fluerentin, E. (2012). Latihan Kesadaran Diri (Self Awareness) dan Kaitannya Dengan Penumbuhan Karakter. *Jurnal Inspirasi Pendidikan, 1(1), 9–18*. <https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jrnspirasi/article/view/472>
- Hamdi Muhammad, R. Eka Murtinugraha, Sittati Musalamah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian. *Jurnal PenSil*.
- Hasanah, Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul. (2017). *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.
- Hardiyanto, & Suhardi. (2019). *Perkembangan Gerak Anak dan Kompetensi*

- Profesi* (pp. 109–126).
- Harsanto, B. (2014a). *Inovasi Pembelajaran Di Era Digital: Menggunakan Google Sites dan Media Sosial* (S. Sonjaya (ed.)). UNPAD PRESS.
- Harsanto, B. (2014b). *Inovasi Pembelajaran di Era Digital* (1st ed.). https://books.google.co.id/books/about/Inovasi_Pembelajaran_Di_Era_Digital.html?id=u73cDgAAQBAJ&redir_esc=y
- Hofstetter, F. T. (1995). *Multimedia Literacy*. McGraw-Hill College.
- H Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara.
- Ihsan, N. (2018). *Buku Ajar Pembelajaran Pencak Silat* (1st ed.).
- Ilin, F., Suhairi, M., & Cahyadi, A. (2022). Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Kebugaran Jasmani Berbasis Multimedia Interaktif. *Sport Pedagogy Journal*, 11(2), 9–18. <https://doi.org/https://doi.org/10.17977/um062v2i112020p566-581>
- Jacqueline D Goodway, John C Ozmun, D. L. G. (2009). *Understanding Motor Development: Infants, Children, Adolescents, Adults*.
- Karwono, H. M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran: Serta Pemanfaatan Sumber Belajar* (2nd ed.). PT Rajagrafindo Persada.
- Karwono, & Mularsih, H. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar* (2nd ed.). PT Rajagrafindo Persada.
- Lubis, Johansyah. (2004). *Pencak silat*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Lubis, J. (2014). *Pencak Silat edisi Revisi*. Rajawali Pres.
- Lucius, R. L., Daryanto, Z. P., & Sari, S. (2023). Analysis of the Development of Pencak Silat Interactive Learning Media Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pencak Silat. 6(88), 264–280. <https://doi.org/10.33503/jp.jok.v6i2.2480>
- Made Tegeh, dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- McCormick, D. P., Jennings, K., Ede, L. C., Fernandez, P. A., Pate, J., & Chonmaitree, T. (2017). *Use of Symptoms and Risk Factors to Predict*

Acute Otitis Media in Infants. 55–59.
<https://doi.org/10.1016/j.ijporl.2015.12.002>.Use

Mukti, W. M., & Anggraeni, Z. D. (2020). Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Materi Listrik Statis. *FKIP e-PROCEEDING*, 5(1), 51- 59.

Mulyatiningsih, Endang. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.

Munas IPSI XII. (2007). *Peraturan Petandingan Pencak Silat IPSI*. Jakarta: PB IPSI.

Mursidi, Ali. (2013). Meningkatkan Hasil Belajar Tendangan Depan Dalam Pencak Silat Melalui Penggunaan Alat Bantu Pembelajaran Pada Siswa Kelas VII A SMP Muhammadiyah 2 Masaran Sragen Tahun Pelajaran 2011/2012. *Jurnal JPOK FKIP UNS*.

Mustafa, P. S. (2020). Implikasi Pola Kerja Telensefalon dan Korteks Cerebral dalam Pendidikan Jasmani. *Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 10(2), 53–62.

Mustafa, P. S. (2021). Problematika Rancangan Penilaian Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan dalam Kurikulum 2013 pada Kelas XI SMA. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 184–195.
<https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i1.947>

Mustafa, P. S., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 422–438.
<https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.268>

Nasional, U. S. P. (2003). Undang - Undang No 2 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Acta Paediatrica*, 71, 6–6.
<https://doi.org/10.1111/j.1651-2227.1982.tb08455.x>

Notosoejitno. (2018). *Khazanah Pencak Silat*. Jakarta: Infomedika.

- Nugroho, Agung. (2008). *Pembelajaran Dan Manajemen Pencak Silat*. Yogyakarta: FIK Universitas Negeri Yogyakarta.53–62. Ilmu Keolahragaan Indonesia, 10(2),
- Permendikbud. (2018). Permendikbud RI Nomor 37 tahun 2018 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. *JDIH Kemendikbud*, 2025, 1–527.
- Putranti R.I.K.A. (2013). Skrining Fitokimia Dan Aktivitas Antioksidan Ekstrak Rumput Laut *Sargassum duplicatum* dan *Turbinaria ornata* dari Jepara. *Thesis*. Universitas Diponegoro Semarang.
- Putri, Novemby Karisma. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Materihukum Newton Pada Gerak Benda. *Thesis*. Uin Raden Intan Lampung.
- Rabiah, Sitti. (2018). Penggunaan Metode Research and Development Dalam Penelitian Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pendidikan*.
- Richard A. Schmidt, C. A. W. (2008). *Motor Learning and Performance: A Situation-based Learning Approach*.
- Risa Nur Sa'adah, & Wahyu. (2020). *Metode Penelitian R&D (Research and Development)* (2nd ed.). CV Literasi Nusantara.
- Rosdiani, Dini. (2013). *Model Pembelajaran Langsung Dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Rustam, dkk. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Process Oriented Guided Inquiry Learning (POGIL) Terhadap Pemahaman Konsep IPA, Keterampilan Proses Sains dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP Negeri 3 Pringgabaya Lombok Timur. *Jurnal Pendidikan IPA (JPPIPA)*, 3, (2).
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Dalam Memilih Media. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1),

42–57.

- Sisdiknas, U. undang. (2003). Undang - Undang No 2 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Acta Pædiatrica*, 71, 6–6. <https://doi.org/10.1111/j.1651-2227.1982.tb08455.x>
- Sugiyono, P. D. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (4th ed.). ALFABETA.
- Sugiyono, P. D. (2016). Strategi Penerapan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga. *Seminar Nasional Pendidikan Olahraga*, 53(9), 1689–1699.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development* (3rd ed.). ALFABETA.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatn dan Penilaian)* (2nd ed.). CV Wacana Prima.
- Sudiana, dan Sepyanawati, (2017). *Keterampilan Pencak Silat. Cetakan ke satu*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Suryanto, Dwi Agus. (2018). Analisis Perbandingan Antara Blogger Dan Google Site. *Thesis*. Fakultas Komunikasi Dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Suhairi, M. (2019a). *Model Pengembangan Pembelajaran Keterampilan Bermain Bola Voli Berbasis Multimedia Interaktif*. Universitas Negeri Jakarta.
- Suhairi, M. (2019b). *MODEL PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERMAIN BOLAVOLI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF*.
- Sumaryoto, & Nopembri, S. (2017). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMA XI*. 1–23.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2020a). *Media Pembelajaran : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian* (2nd ed.). CV Wacana Prima.

- Susilana, R., & Riyana, C. (2020b). *MEDIA PEMBELAJARAN (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatn dan Penilaian)* (2nd ed.). CV Wacana Prima.
- Sutopo, H. (2011). Selection Sorting Algorithm Visualization Using Flash. *The International Journal of Multimedia & Its Applications*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.5121/ijma.2011.3103>
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan* (1st ed.). Graha Ilmu.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*.
- Vai, A., Ramadi, Juita, A., & Sulaastio, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat Berbasis Multimedia Tingkat SMA/MA. *Journal Sport Area*, 4(2), 359–366. <https://doi.org/10.2991/acpes-19.2019.40>
- Valentino, R., & Ihsan, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat Berbasis Macromedia Flash 8 Untuk Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal JPDO*, 1(1), 23–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.31571/saintek.v8i1.1156>
- Wisahati Aan Sunjata, Santosa Teguh. (2010). *Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan untuk SMP/MTS kelas VIII*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementrian Pendidikan Nasional.
- Walid, M. I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Geogebra dengan Model Pengembangan ADDIE Pada Materi Geometri Kelas XI MIA SMA Negeri 3 Takalar. *BMC Public Health*, 5(1), 1–8.
- Wijaya, A. K., Rahmat, R., & Kokom, K. (2018). *Reflective Experiences of Students to the Integration of Role Playing Model with Multimedia in Citizenship Education*. 251(Acec), 418–421. <https://doi.org/10.2991/acec-18.2018.95>