

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, C dan Tri Wahyudi. 2015. Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia, *IJSE: Indonesian Journal on Software Engineering*, 1(1):1-8
- Ahmed, S. & Parsons, D. 2013. Abductive Science Inquiry Using Mobile Devices in the Classroom. *Computers and Education*, 63(2013): 62-72
- Aktavia, A. 2013. Upaya Meningkatkan Kemampuan Mototrik Kasar melalui Metode Outdoor Games dengan Media Dadu Raksasa pada Anak TK B Al Irsyad Al Islamiyah Kecamatan Purwokerto Timur, Kabupaten Banyumas Semester Genap TA 2012-2013. *Thesis*. Purwokerto: UMP
- Alamsyah, N dan Sasmita. 2013. Pengaruh Model Pembelajaran Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Roll Depan Senam Lantai (Studi pada Siswa Kelas VIII SMP Kartika IV-II Surabaya). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 1(2): 357-361
- Ali, M, dkk. 2008. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara
- Alpkaya, Ufuk. 2013. The Effects of Basic Gymnastics Training Integrated With Physical Education Courses on Selected Motor Performance Variable. *Academic Journal Mamara University Istanbul, Turkey*. 8(7): 317- 321
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi VI*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arifin, Z. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asim, et al (2012). *Langkah-langkah penelitian pengembangan, disajikan dalam lokakarya nasional angkatan II, Metodologi penelitian pengembangan bidang Pendidikan dan pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Bates, AW. & Poole, G. (2003). *Effective teaching with technology in higher education, foundation of success*. San Fransisco, CA: Jossey-Bass.
- Belawati, T. 2003. Penerapan E-Learning dalam Pendidikan Jarak Jauh di Indonesia. *Jurnal Cakrawala Pendidikan: E-learning dalam Pendidikan* (hal. 395 – 417). Jakarta: Universitas Terbuka
- Bouazizi, Azaiez, Boudhiba, (2014). Effects of learning by video on gymnastic performances among tunisian students in the second year of secondary level. *IOSR Journal of Sports and Physical Education*, 1(5): 05-08.
- Boyinbode OK dan Ainyede RO. 2008. Mobile Learning: an Application of Mobile and Wireless Technologies in Nigerian Learning System.

International Journal of Computer Science and Network Security, 8(11): 386-392

- Danim, S. 2008. *Media Komunikasi Pendidikan: Pelayanan Profesional Pembelajaran dan Mutu Hasil Belajar (Proses Belajar Mengajar di Perguruan Tinggi)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Darmawan, D. 2016. *Mobile learning sebuah aplikasi teknologi pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Daryanto. (2013). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- De Porter, dkk. 2013. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa Learning
- Djiwandono, SEW. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Grasindo
- Dick, W., Carey, L., and Carey, J.O. 2009. *The Systematic Design of Instruction*. New Jersey: PeaRson
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Elfeky, AIM & Masadeh, TSY. 2016. The Effect of Mobile Learning on Student Achievement and Conventional Skills. *International Journal of Higher Education*, 5(3): 20-31
- Faloon, G. 2017. Mobile Devices and Apps as Sacnffolds to Science Learning in the Primary Classroom. *Journal of Science Eduvation and Technology*, 26(6): 1-18
- Geisert, PG dan Mynga K Futrell. 2000. *Teacher, Computers and Curriculum: Microcomputers in the Classroom, 3rd Edition*. London: Pearson
- Goksu, I & Atici, B. 2013. Need for Mobile Learning Technologies and Opportunities. *Procedia Social and Behavioral Science*, 103(2013): 685-694
- Hadi, S. (2004). *Metodologi research 2*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Haryoko (2009). Efektifitas media audio visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5 (1): 1-10
- Heinich, R., dkk. 2002. *Instructional technology and media for learning (7th ed.)*. Edinburg: Pearson Education, Inc.
- Husdarta dan Yudha. 2000. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Depdiknas
- Husdarta,JS dan Eli M. 2010. *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan SMP/MTS untuk Kelas VIII*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementrian Pendidikan Nasional

- Ibanez, M.B. 2016. Support for Augmented Reality Simulation System: the Effects of Scaffolding on Learning Outcomes and Behaviour Patterns. *IEEE Transactions on Learning Technology*, 9(1): 46-56
- Isnaini, Faridha & Suranto. 2010. *Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan viii*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional
- Ivers, KS. & Barron, AE. 2010. *Multimedia in education designing, producing and assesing*. Santa Barbara, CA: Libraries Unlimited.
- Keegan, D. 2005. The Incorporation of Mobile Learning into Mainstream Education and Training. *mLearn 2005, 4th World Conference on mLearning, Cape Town, South Africa 2005*.
- Kurniawan, A.W & Tangkudung, J. (2017). Development of interactive multimedia-based gymnastics floor techniques learning model junior high scholl students. *JIPES*, 3(2): 1-16
- Mahendra, A. 2001. *Pembelajaran Senam*. Jakarta: Direktorat Jendral Olahraga
- _____. 2003. *Falsafah Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Luar Biasa
- Mayer, RE. 2009. *Multimedia Learning: Prinsip-Prinsip dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Miftah, M. 2013. Penerapan Teori Belajar dan Desain Instruksional dalam Program Mobile Learning. *Jurnal Kwangsan*. 1(1):46-56
- Muhajir, Mujahid, Jaja. 2011. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk SMK dan MAK kelas X*. Bandung: Erlangga
- Munir. 2015. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Musfikon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.
- Prasetyo, A. 2015. Pengembangan Media Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Materi Guling Depan untuk SMP Kelas VII. *SKRIPSI*. Yogyakarta: FIK UNY
- Purbasari, RJ. 2013. *Pengembangan Aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa SMA Kelas X*. Malang: Universitas Negeri Malang, 1(2)
- Putri, NP dan Ismiyati. 2016. Meningkatkan Motivasi Gerak dalam Permainan Bola Softball dengan Modifikasi Alat pada Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 12(1): 11-15

- Roji dan Eva Y. 2017. *Buku Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas VIII SMP/MTS*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud
- Rosdiani, D. 2013. *Perencanaan Pembelajaran dalam Pendidikan Jamani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta
- Rusli, M., Dadang H., & N. Nyoman S. 2017. *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif: Prinsip Dasar & Model Pengembangan*. Yogyakarta: Andi Offset
- Sadiman, A, dkk. 2006. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Said, Kurniawan, Anton, (2018). Development of media-based learnig using android mobile learning. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 96 (3): 668-676.
- Sanjaya, W. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Surabaya: Alfabeta
- Santons, P., Cook, J. & Hernandez-Leo, D. 2015. M-AssIST: Interaction and Scaffolding Maters in Authentic Assessment. *Educational Technology and Society*, 18(2): 33-45
- Saifuddin, Azwar. 2002. *Sikap Manusia, Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Seifert, T. 2015. Pedagogical Applications of Smartphone Intregation on Teaching: Lectures, Pre-Service Teachers and Pupils Perspectives. *International Journal of Mobile and Blended Learning*. 7(2):1-16.
- Setyantoko, M. 2016. Peneembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android dalam Pembelajaran Atletik untuk Siswa SMP Kelas VII. Skripsi FIK UNY 2016
- Sharples, M. 2013. Mobile Learning: Research, Practice, and Challenges. *Distance Education in China*, 3(5) pp 5-11
- Siswoyo, D, dkk. 2011. *Ilmu Pendidikan*. Yogayakarta:UNY Press
- Sudarmansyah, Sudjarwo, Sinaga, (2019). Development of android-based mobile learning: answering the challenges of the industrial revolution 4.0. *Journal of Education and Praticce*, 10 (14): 19-27.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Suharjana, F. 2011. Pengemabangan Pembelajaran Senam Melalui Bermain di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1): 18-23
- Sukintaka. 2001. *Teori Pendidikan Jasmani*. Solo: ESA grafika

- Sung, Y.T., Chang, K & Liu, T.C. 2016 The Effect of Integration Mobile Device with Teaching and Learning on Students' Learning Performance: a meta-analysis research synthesis. *Computers and Education*, 94(2016): 252-275
- Suparno, P. 2000. *Teori Perkembangan Kognitif Piaget*. Yogyakarta: Kanisius
- Sutopo, AH. 2003. *Multimedia dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sutrisno, B dan MB Khafadi. 2010. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan 2*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kemendiknas
- Suyitno. 2016. Pengembangan Multimedia Interaktif Oengukuran Teknik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 23(1): 101-109
- Suyono dan Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Syahara, S. 2005. *Pembelajaran Senam dan Aktivitas Ritmik*. Jakarta: Ditjen Dikdasmen
- Tauvan, R. 2018. *Persepsi Siswa Kelas VIII terhadap Pembelajaran Pendidikan Jamani di SMPN 2 Tempel Daerah Istimewa Yogyakarta*. SKRIPSI UNY 2018
- Traxler, J. 2005. Defining Mobile Learning. *International Conference Mobile Learning 2005*. 261-266
- Trilling, B & Fadel, C.. 2009. *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Fransisco: John Wiley & Sons, Ins
- Valk, J., Rashid, A.T & Elder, L. 2010. Using Mobile Phone to Improve Educational Outcomes: an Analysis of Evidence From Asia. *Inetrnational Review of Research in Open an Distance Learning*, 11(1): 117-140
- Vaughan, GM.& Michael, AH. 2010. *Social Psychology (6th ed.)*. Australia: Pearson Education
- Vendien, CL & Nixon, JE. 1985. *Physical Education Teacher Education Guidelines for Sport Pedagogy*. New York: John Wiley & Sons
- Wahyuningsih, D & Rakhmat Makmur. 2017. *E-Learning Teori dan Aplikasi*. Bandung: Informatika
- Winkel, WS. 1991. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia Widia Sarana
- Wisahati, AS. 2010. *Pendidikan Jamani Olahraga dan Kesehatan*. Semarang: Sejati
- Yusuf, SLN. 2000. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya