

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdan, S., Thyo Priandika, A., Andhika, F., & Shely Amalia, F. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Bola Voli Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Learning Media for Basic Techniques of Volleyball Using Android-Based Augmented Reality Technology. *Education*, 8(3), 1–16. <http://journalbalitbangdalampong.org>
- Azzam, A. (2022). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN NAMA OLAHRAGA BERBAHASA INGGRIS BAGI SISWA SEKOLAH DASAR. *JURNAL DIGIT*, 12(2), 133–143.
- Fadloly, M. A., Rofi'ah, S., Alam, B. T., & Saifudin, A. (2022). Pengembangan E–LKS Sebagai Media Pembelajaran Permainan Bola Besar untuk Kelas VI di MI Islamiyah Gaprang Berbasis Android. *Patria Educational Journal (PEJ)*, 2(2), 64–73. <https://doi.org/10.28926/pej.v2i2.204>
- Fernando, J. (2022). *Jurnal Olahraga dan Kesehatan Indonesia (JOKI) available online at <https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/jok> MEDIA PEMBELAJARAN BOLA VOLI INTERAKTIF*. 2, 94–99.
- Firlando, R., Frima, A., & Sunardi, L. (2020). Aplikasi Pembelajaran Teknik Dasar Sepak Bola Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi Mura*, 12(02), 166–172. <https://doi.org/10.32767/jti.v12i02.1097>
- Munafis, S., Aristanto, I., & Muda, Y. E. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Game Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Siswi Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SMK Bina Informatika Kota Bogor. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 250–260. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/JAL>
- Putri, E. L., Derta, S., Musril, H. A., & Okra, R. (2023). Perancangan Media Pembelajaran IPA Kelas VII Berbentuk Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 di SMPN 7 Bukittinggi. *Information Management for Educators and Professionals*, 7(2), 194–203.
- Pratama, M. W. U., & Yuliandra, R. (2022). Persepsi Anggota Ekstrakurikuler Bola Basket terhadap Penggunaan Aplikasi Papan Strategi Berbasis Android. *Journal Of Physical Education*, 2(2), 1–7. <https://doi.org/10.33365/joupe.v2i2.1057>
- Ridlo, I. A. (2017). Pedoman Pembuatan Flowchart. *Academia.Edu*, 27. academia.edu/34767055/Pedoman_Pembuatan_Flowchart
- Savero, J. E. (2022). Aplikasi Pengenalan Olahraga Bola Besar Untuk Pelajar Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *ResearchGate, December*, 1–7. <https://www.researchgate.net/publication/366061756>
- Salahudin, & Rusdin. (2020). Olahraga Menurut Pandangan Agama Islam. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 4(3). <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/index>

Widiastuti, S. S. (2019). *Mengenal Permainan Olahraga Bola Besar* (Yogi, Ed.). Myria Publisher.