

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, N., Ilato, R., & Payu, B. R. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jambura Economic Education Journal*, 2(2), 70–79. <https://doi.org/10.37479/jeej.v2i2.5464>
- Alfi, C., Fatih, M., & Islamiyah, K. I. (2022). Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 6(2), 351. https://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/487
- Anggriawan, C. O., Januarto, O. B., & Kurniawan, A. W. (2019). Pengembangan Pembelajaran Teknik Dasar Guling Depan Dan Guling Belakang pada Senam Lantai melalui Multimedia Interaktif untuk Kelas VII SMP Negeri 1 Sumber Pucung Kabupaten Malang. *Motion*, 10(2), 92–100.
- Arda, Saehana, S., & Darsikin. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII. *Mitra Sains*, 3(1), 69–77. <http://jurnal.pasca.untad.ac.id/index.php/MitraSains/article/view/66>
- Arwih, M. Z. (2018). Hubungan Kekuatan Otot Lengan Dengan Kemampuan Handstand Pada Olahraga Senam Lantai Mahasiswa Penjaskesrek Angkatan 2016 Kelas B Fkip Uho. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 17(2), 54. <https://doi.org/10.24114/jik.v17i2.12302>
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital* (1 (ed.)).
- Benny A. Pribadi. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Dian Rakyat.
- Cahyono, T. T., Resita, C., & Hidayat, A. S. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Masa Pandemi Covid-19. *Patriot*, 3(3), 314–328. <https://doi.org/10.24036/patriot.v>
- Damayanti, P. A., & Qohar, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint pada Materi Kerucut. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(2), 119–124. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15294/kreano.v10i2.16814>
- Dapitra, A. A., Popiyanto, Y., & Suryandari, S. (2022). *Pengaruh Pemanfaatan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Hubungan Antar Makhluh Hidup dan Ekosistem Siswa Kelas V SD Raden Patah Surabaya*. 1(9), 2001–2008.
- Dewi, M. D., & Nur, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. *Selta: Jurnal Ilmiah*

Pendidikan Matematika, 8(2), 217–226.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>

- Dian Pancaningrum, & Wahyudi. (2022). Efektivitas Model Pbl Dan Problem Solving Berbantuan Powerpoint Interaktif Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas IV Sd. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1439–1448. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3273>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Fitri, A. Z., & Haryanti, N. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan*.
- Fitria, S. J. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Sub Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas X SMA*. 12(2), 440–451.
- Grescya, S., Emelda, T., & Sotarduga, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Power Point Berbasis Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas IV pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 7786–7796.
- Gultom, E. (2018). Pengaruh Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Dosen Perempuan Pada Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) di Kota Pekanbaru. *Eko Dan Bisnis: Riau Economic and Business Reviewe*, 9(4), 304–311.
- Hadjarati, H., & Haryanto, A. I. (2020). Motivasi Untuk Hasil Pembelajaran Senam Lantai. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 19(2), 137–145. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v19i2.8646>
- Harun, A. M. K., Panigoro, M., Ardiansyah, A., Moonti, U., & Hasiru, R. (2022). Analisis Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Power Point dalam Mata Pelajaran Ekonomi terhadap Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansidi SMK Negeri 5 Kota Gorontalo. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(11), 4590–4600. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i11.1057>
- Haryanto, T. S., Dwiyoogo, W. D., & Sulistyorini. (2015). Pengembangan Pembelajaran Permainan Bolavoli Menggunakan Media Interaktif Di SMP Negeri 6 Kabupaten Situbondo. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 25(1), 123–128. <http://journal.um.ac.id/index.php/pendidikan-jasmani/article/view/4908>
- Hasanah, L., Putri, M. A., Hanin, A. H., & Siregar, W. S. (2022). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Bagi Peserta Didik. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 2(2), 44–48. <https://doi.org/10.25008/jitp.v2i2.33>
- Isna, W. D., & Hasanah, U. (2023). Pengaruh Penggunaan Media PPowerpoint

- Interaktif Terhadap Motivasi dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pembelajaran Mamematika di MIN 14 Blitar. *Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 3774–3787.
- Komalasari, K., & Rahmat, R. (2018). Living Values Based Interactive Multimedia in Civic Education Learning. *International Journal of Instruction*, 12(1), 113–126. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.1218a>
- Kurnia, I., & Titin. (2022). Studi Literatur : Pemanfaatan Powerpoint Interaktif sebagai Media Pembelajaran Biologi di SMA. *EduBiologia*, 2(1), 1–6.
- Mahfud, I., & Yuliandra, R. (2020). Pengembangan Model Gerak Dasar Keterampilan Motorik Untuk Kelompok Usia 6-8 Tahun. *SPORT-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(01), 54–66. <https://doi.org/10.32528/sport-mu.v1i01.3055>
- Maksum, A. (2012). *Metode Penelitian dalam Olahraga* (U. U. Press (ed.)).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nurseto, I., & Saryono, S. (2020). Pengembangan mobile learning senam lantai DBL berbasis android untuk kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(2), 132–144. <https://doi.org/10.21831/jpji.v16i2.30121>
- Oktariansyah, O., & Usman, B. (2020). Pengaruh Insentif Terhadap Prestasi Kerja Pegawai Pada Kantor Kelurahan Tanah Mas Banyuasin. *Jurnal Media Wahana Ekonomika*, 17(4), 367. <https://doi.org/10.31851/jmwe.v17i4.5099>
- Poerwanti, J. I. S., & Mahfud, H. (2018). *Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Microsoft Powerpoint pada Guru-Guru Sekolah Dasar*. 2(2).
- Prihatmoko, S., Sumaryanto, S., & Herlansyah, L. J. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Materi Bilangan Berbasis Multimedia Dengan Metode Mind Mapping Pada Siswa Kelas Vii Smpn 35 Semarang. *Pixel :Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 15(1), 19–34. <https://doi.org/10.51903/pixel.v15i1.690>
- Putri, A. A. A., Swatra, I. W., & Tegeh, I. M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Pbl Berbantuan Media Siswa Kelas Iii Sd. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(1), 21–32.
- Rahayu, E. T. (2016). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani* (2nd ed.). ALPABETA, cv.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187.

<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>

- Rahmani, R. A., & Abduh, M. (2022). Efektivitas Media PowerPoint Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2456–2465. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2378>
- Rahmawati, E. (2022). Konsep Pembelajaran Menyenangkan bagi Siswa Kelas Bawah Tingkat Sekolah Dasar. *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 4(1), 171–178. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v4i1.568>
- Rorita, M., Ulfa, S., & Wedi, A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Mobile Learning Pokok Bahasan Perkembangan Teori Atom Mata Pelajaran Kimia Kelas X Sma Panjura Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 70–75. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p070>
- Saputri, W., Famukhit, M. L., & Rahayu, D. (2021). Analisis Minat Siswi SMK Negeri 1 Donorojo terhadap Pembelajaran Online Pemrograman WEB. *Proyeksi Pendidikan Informatika*, 1(2), 65–74.
- Saputro, S. D., & Nugroho, D. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Meroda Senam Lantai Melalui Penggunaan Alat Bantu Pembelajaran. *PHEDHERAL*, 15(1), 67–79.
- Setyosari, P. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Prenamedia Grup.
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan* (1st ed.).
- Sugiyono. (2010). *Motode Penelitian Bisnis, pendekatan 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>
- Suhairi, M., & Effendi, A. R. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Senam Lantai Berbasis Multimedia. *Penjaskesrek*, 8(2), 443–451.
- Suhairi, M., Effendi, A. R., & Rajidin. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran Senam Lantai Berbasis Multimedia. *Penjaskesrek*, 8(2), 25–33. <https://doi.org/https://doi.org/10.46244/penjaskesrek.v9i2.1912>
- Sukmadinata. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan* (P. R. Rosdakarya (ed.)).
- Sunaengsih, C. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Terakreditasi a. *Mimbar Sekolah Dasar*,

3(2), 177–184. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i2.4259>

- Sunarya, A. S., Yuda, A. K., & Syafei, M. M. (2021). Tingkat Pengetahuan Siswa Terhadap Pembelajaran Senam Lantai Di SMA Se-Kecamatan Tempuran. *Pendidikan Olahraga*, 10(2), 125–136. <https://doi.org/10.31571/jpo.v10i2.2922>
- Syah, M. N. F., Hidayatullah, R. S., & Kurniawan, wahyu D. (2023). Pengaruh Media Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Generasi Z Siswa Kejuruan. *Jmel*, 12(1), 1–7. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jmel/article/view/40441>
- Syavira, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Siswa Kelas V SD. *Pendidikan Fisika*, 5(1), 84–93.
- Tuhadi. (2013). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Kayang Dalam Pembelajaran Senam Lantai Melalui Bantuan Teman Pada Siswa Kelas X SMK PAB Deli Serdang Tahun Ajaran 2012-2013. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 12(1), 41–51.
- Ulfa, L., Friansyah, D., & Hajani, T. J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif pada Materi Peredaran Darah Kelas V SDN Rejosari. *Journal Of Elementary School(JOES)*, 4(2), 106–118. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joes.v4i2.3126>
- Warkintin, & Mulyadi, Y. B. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 82–92.
- Yusmawati, Rihatno, T., & Rismawanti. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Melempar Dengan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas Iii Sdn 03 Jelambar Baru Jakarta Barat. *Jurnal Segar*, 8(2), 80–89. <https://doi.org/10.21009/segar/0802.04>
- Zega, I. D., Ziliwu, D., & Lase, N. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Web Pada Materi Keanekaragaman Hayati. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 430–439. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.60>