

DAFTAR PUSTAKA

- Adzani, Fadli. (2020). Berbagai Dampak Kurang Olahraga yang Buruk untuk Kesehatan. *SehatQ*. Diakses dari <https://www.sehatq.com/artikel/berbagai-dampak-kurang-olahraga-yang-buruk-untuk-kesehatan>
- Badan Pusat Statistik Republik Indonesia. (2020). *Hasil Survei Sosial Demografi Dampak Covid-19*. Diakses dari <https://www.bps.go.id/publication/2020/06/01/669cb2e8646787e52dd171c4/hasil-survei-sosial-demografi-dampak-covid-19.html>
- Badan Pusat Statistik Republik Indonesia. (2020). *Perilaku Masyarakat di Masa Pandemi Covid-19*. Diakses dari <https://covid19.go.id/edukasi/hasil-kajian/hasil-survei-perilaku-masyarakat-di-masa-pandemi-covid-19>
- Briana, Muhammad Selpa. (2018). Perancangan Ulang Identitas Visual Rumah Makan Tirta Asri Girli Temanggung. *UNNES Repository*. Diakses dari http://lib.unnes.ac.id/34867/1/2411314016_Optimized.pdf
- Kemp, Simon. (2021). *Digital 2021: Indonesia. DataReportal*. Diakses dari <https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia>
- Kurniawan, Mei Parwanto. (2014). Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Jawa Dengan Teknik Masking. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia*. Diakses dari <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/418/397>
- Manu, Theodora S.N. & Nomleni, Fransina T. (2018). Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 8 No. 3, September 2018: 219-230*. Diakses dari <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/1408/964>
- Pemerintah Provinsi Jawa Tengah. (2020). *Tanggap Covid-19 Provinsi Jawa Tengah*. Diakses dari <https://corona.jatengprov.go.id/data>
- Raharjo, Aris Eko M. (2014). Penerapan Media Audio Visual (Video) Terhadap Hasil Belajar Over Head Lob Dalam Pembelajaran Bulutangkis. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 02 Nomor 03 Tahun 2014: 699 – 702*. Diakses dari <https://core.ac.uk/download/pdf/230795831.pdf>

- Subekti, Tabah. (2015). Penggunaan Media Audio Elektronika Wireless Microphone Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal TRANSFORMASI*, Vol. 11, No. 2, 2015 : 189 – 204. Diakses dari <https://ejournal.stmikbinapatria.ac.id/index.php/JT/article/view/64/37>
- Widadijo, Wahyu Tri. (2020). Tipografi Kinetik Pada Judul Film Pemenang FFI Kategori Animasi Tahun 2013-2018. *AKSA: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL* Vol. 3, No. 2, Mei 2020, p. 507-519. Diakses dari <http://aksa.stsrdvisi.ac.id>
- World Health Organization. (2020). #HealthyAtHome - Physical activity. Diakses dari <https://www.WHO.int/news-room/campaigns/connecting-the-world-to-combat-coronavirus/healthyathome/healthyathome---physical-activity>
- World Health Organization. (2020). Coronavirus Disease - Answers. Diakses dari <https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/question-and-answers-hub/q-a-detail/coronavirus-disease-covid-19>

