

SUMBER RUJUKAN

- Astuti, Endah Resnandari Puji dan Muh Husein Basyha. (2022). *Validasi Media Pop-Up Book Materi Mengenal Anatomi Tubuh Manusia pada Pembelajaran IPA Kelas VII SMP*. Lentera Pendidikan Indonesia: Jurnal Media, Model, dan Pengembangan Pembelajaran Vol.3 N0.3
- Aulia, S.. Ana Yuniasti Retno Wulandari, dkk. (2022). *Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android menggunakan Articulate Storylane 3*. Jurnal Natural Sience Educational Research 5(2), hlm 52.
- Azmi, Rahmi Anita, Kasman Rujun, dan Hasan Maksum. (2020). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan*. JIPP: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran 4(2), hlm 308.
- Batubara, Hamdan Husain. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing hlm 73.
- Daniar, M. A., Soe'oed, R., & Hefni, A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas XI*. Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya, 5(1), 71-82.
- Desy, Getri Sari Gogahu dan Tego Prasetyo. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu Vol. 4 No. 4, hlm. 1012.

- Devianti, R., dan Suci Lia Sari. (2020). *Urgensi Analisis Kebutuhan Peserta Didik terhadap Proses Pembelajaran*. Al-Aulia: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Keislaman 6(1), hlm 22.
- Dinata, K. B. 2021. *Literasi Digital Dalam Pembelajaran Daring*. Jamal Eksponen, 11 (1), 20-27. <https://doi.org/10-47637/eksponen.v11i1.368>
- Erlyana, Y., Everlin, S., & Yuwono, I. F. (2023). *Analisis Color Palette Berdasarkan Rasa Warna sebagai Penguat Daya Tarik Emosional dalam Video Anak*. ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia Vol. 09 No. 03 hlm 398
- Firmansyah, Deri. (2022). *Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian*. Literature review. Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH) 1.2: 85-114.
- Hakim, Z. R. (2021). *Pengembangan media flipchart pada tema “Diriku” subtema “Tubuhku” SDN Serang 3*. Jurnal Riset Pendidikan Dasar dan Karakter, 3(2), 66-75.
- Hidayah, N., Wahyuni, R., & Hasnanto, A. T. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-up Book untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia*. Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 7(1), 59-66.
- Lestari, N., dan Ririn Wirasty B. (2019). *Pemanfaatan Multimedia dalam Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat 3(2), hlm 351.

Melani, A., dan Erizal Gani. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 16 Padang*. Jurnal of Education and Humanities 1(2), hlm 24.

METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN BIDANG PEMBELAJARAN
(Edisi Khusus Mahasiswa Pendidikan dan Pendidik). N.p., Pascal Books, 2022.

Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). *Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik*. Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 1(9), 641-649.

Muhammad Ramli, (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Banjarmasin:IAIN Antasari Press) hlm 16.

Mulyaningtyas, R. (2020). *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Alim's Publishing, hlm 140.

Musriyatun. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar Menelaah Struktur Kebahasaan Teks Pidato Persuasif Melalui Flipped Classroom Berbantuan LKPD Interaktif Kelas IXC SMP Negeri 1 Pekalongan*. Jurnal Mutiara Pendidikan Indonesia, 6(2),184-196.

Mustofa Abi Hamid, Rahmi Ramadhani, dan Masruk Julinana (2020), *Media Pembelajaran*. Yayasan kita menulis, hlm 37.

Ningsih, G. W. (2020) *Game Edukasi Sejarah di Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android* (Undergraduate (S1) thesis, Universitas

Islam Negert Alauddin Makassar) <http://repositori.uinn-alauddin.ac.id/id/eprint/18731>

Rahmawati Mulyaningtyas, (2020). *Pengembangan Buku Ajar Mata Kuliah Media Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Mahasiswa*, Jurnal Belajar Bahasa Vol. 5 No. 1(2020):152.

Rohani (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: FITK UINSU

Sanjaya, Wina. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana

Sari, B. K. (2017). *Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Implementasinya dengan Teknik Jigsaw*. Jurnal: Prosiding seminar nasional pendidikan.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta, hlm 121.

Suryadi, Ahmad (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 2* (Sukabumi: CV jejak), hlm 22.

Susanti, E., Nurhamidah, D., & Faznur, L. S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Smart Apps Creator Pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia*.

Tarial, Suratno, dan Ali Idrus, (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung Berbantuan Sketchup 3D untuk Kompetensi Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK*. JMPIS: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial Vol. 3 No. 2 hlm. 835.

Wahyuningtyas, R dan Sulasmono B,S. (2020) *Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar*. Edukatif: Jurnal Ilmu mPendidikan. 2(1), 23-27.

- Wilson, A (2020). *Penerapan Metode Pembelajaran Daring (Online) melalui Aplikasi Berbasis Android saat Pandemi Global SAP*. (Susunan Artikel Pendidikan), 5 (1). <http://dx.doi.org/10.30998/sap.v5i1.6386>
- Wiranda, T., & Adri, M. (2020). *Rancang bangun aplikasi modul pembelajaran teknologi wan berbasis android*. VoteTEKNIKA (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika), 7(4), 85-92.
- Wulandari Amelia Putri, dkk. (2023) *Pentingnya media pembelajan dalam proses belajar mengajar*. <http://jonedu.org/index.php/joe>.
- Zharandont, P. (2015). *Pengaruh warna bagi suatu produk dan psikologis manusia*. Bandung. Universitas Telkom, 7.