DAFTAR PUSTAKA

Abdul Latip. 2022. *Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains*," *DIKSAINS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains* 2, no. 2 .

Abdul Salam Hidayat and Rustam Effendi. 2020. *Teori Bermain Dalam Pendidikan Jasmani* (Penerbit CV. Sarnu Untung).

Adam Hafidh Yanuar and Supriyono Supriyono. 2022. *Korelasi Permainan Tradisional Gobak Sodor Dengan Tingkat Kesegaran Jasmani Siswa Putra Kelas IV SD Negeri Cibodas 1 Kota Tangerang, Indonesian Journal for Physical Education and Sport* 3, no. 2.

Adib Fatoni. 2020. *Wawasan Pendidikan (Pendidikan Dan Pendidik), Mida: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 3, no. 1.

Adinda Riana Hermawan, Khairunnisya Azzahra, and Siti Azahra. 2024. *Peningkatan Kemampuan Matematika Melalui Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan Di Sekolah Dasar Negeri 060944*, *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 2, no. 3.

Adinda Siti Aisyah et al. 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Game PowerPoint Interaktif Materi 'Operasi Penjumlahan Dan Pengurangan' Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar," Journal of Contemporary Issues in Primary Education* 3, no. 1.

Adiputra, Pungkas Arroyan, Rangga Firdaus, and Daniel Rinaldi. 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Nearpod pada Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Siswa Kelas X SMA*. *Jurnal PPS-TP: Jurnal Pendidikan Analisis, Aplikasi Teori dan Hasil Penelitian* 13.1 (2025): 44-61.

Ahmad Affan Haris and Laily Maziyah. 2022. P*engembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Buku Pop Up Untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah*," *Journal of Language Literature and Arts* 2, no. 6 .

Ahsanul Huda Susanto and Murfiah Dewi Wulandari. 2024. *Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Pemahaman Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*, *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 04.

Ainun Zakiyah, Yatim Riyanto, and M Jacky. 2021. *Pengembangan Media Game Edukasi Kincir Pintar ASEAN Melalui Pembelajaran Daring Untuk*

Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VI Sekolah Dasar, Jurnal Education and Development 9, no. 2 .

Aisyah Fadilah et al. 2023. *Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran, Journal of Student Research* 1, no. 2.

Aisyah Nurhikmah et al. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar, Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2, no. 3.

Amalia Aditiara Putri. 2023. P*engaruh Penggunaan Metode Multisensori Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Bagi Siswa Tunarungu Kelas I Di SLB B Yaat Klaten,*

Ambarsari Kusuma Wardani. 2024. *Pengembangan E-Modul Menggunakan Aplikasi Book Creator Berbasis Problem Based Learning Materi Bentuk Aljabar*. *Eksponen* 14.1.

Ananda, Dian Ovi, Destrinelli Destrinelli, and Suci Hayati. 2025. *Pengembangan Materi Ajar Penjumlahan Pada Pembelajaran Matematika Fase A Menggunakan Permainan Congklak*. Diss. Universitas Jambi.

Ananda, Novia, and Meyniar Albina. 2025. *Langkah-langkah efektif dalam penyusunan RPP dan modul ajar untuk pembelajaran yang berkualitas*. *Jurnal Media Akademik (JMA)* 3.1.

Anatasya et al. 2023. I*mplementasi Pendidikan Berbasis Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak di Sekolah Dasar, Journal on Education* 5, no. 3.

Andara Yorie Salsabila. 2022. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Kuliah Crochet Program Studi D3 Tata Busana Universitas Negeri Malang. Jurnal Online Tata Busana* 11.1.

Anik Lestariningrum et al. 2021. *Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini* (Bayfa Cendekia Indonesia).

Annisa Hananiyah. 2024. *Efektivitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Di Smk Tritech Informatika Medan* (UIN Surmatra Utara Medan).

Ari Gunardi, Sastra Wijaya, and Ihya Isnada. 2022. Pengaruh Media Kartu Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Kelas 1 Sdn Cilaku Kecamatan Curug Serang–Banten, Jurnal Pelita Calistung 3, no. 02.

Ari Suriani. 2024. *Efektivitas Media Puzzle Matematika Terhadap Pemahaman Konsep Penjumlahan Siswa Kelas 2 SD, Journal Central Publisher* 2, no. 5.

Arozatulo Telaumbanua. 2024. *Teori Vygotsky: Penerapan Teori Belajar Sosial Kultural Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dalam Membentuk Karakter Iman Siswa, Sanctum Domine: Jurnal Teologi* 14, no. 1.

Atik Devi Kusuma et al. 2024. *Analisis Kewajiban Belajar Mengajar Di Tinjau Dari Sudut Pandang Hadits, Student Research Journal* 2, no. 2.

Atina Husnayayin, Zapia Gustina, and D.esy Eka Citra Dewi. 2024. *Karakteristik Dan Langkah-Langkah Metode Penelitian Research and Development (Borg & Gall) Dalam Pendidikan, Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 04

Aura Rifah Nabila et al. 2022. *Pemanfaatan Game Edukasi Online Matematika Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa, Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2, no. 2.

Azizatunnisa, Fatkhil, Tunjungsari Sekaringtyas, and Uswatun Hasanah. 2022. Pengembangan media pembelajaran interaktif game edukatif pada pembelajaran IPA kelas IV sekolah dasar." *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika* 6.1.

Bulkia Rahim. 2023. *Media Pendidikan* (PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers).

Devina Sari Siregar et al. 2025. *Outbond Sebagai Sarana Pembelajaran Integratif Di RA Tadika Adnani Dalam Meningkatkan Aspek Fisik Dan Sosial Anak* 1, no. 3.

Dewi Sulistyaningsih, Yulia Palupi, and Sumpana. 2024. *Analisis Kesulitan dalam Operasi Penjumlahan dan Pengurangan Bersusun Pada Peserta Didik Kelas II SD Negeri Kepek Tahun Pelajaran 2024/2025, DIKDASTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ke-SD-An* 10, no. 1.

Dian Aprilia, Peni Suharti, and Vivien Harianika Putri. 2025. *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Memahami Isi Bacaan Melalui Kegiatan Gallery Walk pada Model PBL SDN Banyu Urip Iii/364 Surabaya. Proceeding Umsurabaya*.

Didy Fantofik and Sangkot Sirait. 2025. Pendidikan Agama Islam Dalam Perspektif Undang-Undang Sisdiknas No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, PANDAWA 7, no. 3.

Dilla Safera Siregar and Rusydi Ananda. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Ular Tangga Untuk Siswa Tunarungu, Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 2.

Diva Laila Ika Darmayanti. 2024. *Studi Kasus: Peningkatan Kemampuan Operasi Hitung Pada Siswa Autis Menggunakan Media Intelligence Stick,*

Postulat: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika 5, no. 2.

Endang Puspitasari and Mahasiswa Piaud. 2018. *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini* (Guepedia).

Erdiyan Saputra. 2024. *Use of Information and Communication Technology as Learning Media, Sunan Kalijaga International Journal on Islamic Educational Research* 8, no. 1.

Fatmawati, Nor Laili. 2021. *Pengembangan video animasi powtoon sebagai media pembelajaran bahasa inggris usia sekolah dasar di masa pandemi*. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 26.1.

Fitri Halidah et al. 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, Journal of Instructional and Development Researches* 4, no. 2.

Hairunnisa. 2025. *Analisis Keterbatasan Media Pembelajaran Terhadap Kesulitan Belajar Matematika di Sekolah Dasar, DIKMAT: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 01.

Harahap, Wan Putri Azizah, and Eka Yusnaldi. 2024. *Pengaruh media pembelajaran papan ludo dalam meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial sekolah dasar*. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia* 10.1.

Herliana Cendana and Dadan Suryana. 2022. *Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini, Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 2.

I Isrokatun et al. 2020. *Pembelajaran Matematika Dan Sains Secara Integratif Melalui Situation-Based Learning* (UPI Sumedang Press)

I Made Suyasa and I Nyoman Sedana. 2020. *Mempertahankan Eksistensi Media Cetak di Tengah Gempuran Media Online, Jurnal Komunikasi Dan Budaya* 1, no. 1.

Ilham Ramdhoni. 2023. *Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Geometri Siswa Kelas 4 di SD Negeri 24 Kota Bengkulu* (UIN Fatmawati Sukarno.

Imro Atus Sholihah, Nabella Ardama Cherya Krenata, and Nadia Khoirun Nisa. 2023. *Analisis Keuntungan Dan Kerugian Kahoot Sebagai Platform Media Pembelajaran, Jurnal Pembelajaran Inovatif* 6, no. 2.

Iskandar, Nabillah Mujahadah. 2024. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran melalui Evaluasi yang Efektif: Tinjauan Terhadap Praktik dan Metode Evaluasi. Karimah Tauhid* 3.2.

Juhaeni Juhaeni et al. 2023. *Pengembangan Media Game Edukasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah, Journal of Instructional and Development Researches* 3, no. 2.

Lili Suryani Batubara. 2024. *Pengembangan media pembelajaran tangga pintar pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan di Kelas I SDN 261 Banjar Malayu Kecamatan Batang Natal Kabupaten Mandailing Natal*. Diss. UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

Lisa Novia et al. 2023. *Meningkatkan Minat Baca Anak-Anak Melalui Cerita Rakyat Lokal: Program Dongeng Dan Kreativitas Untuk Membuka Dunia Imajinasi, Jurnal Pengabdian Masyarakat Inovasi* 2, no. 2.

Manzil, Emilda Farkhiatul, and M. Anas Thohir. 2022. *Pengembangan E-Modul Interaktif Heyzine Flipbook Berbasis Scientific Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan* 31.2.

Maria Budiman Gucci. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Mit App Inventor Berorientasi Nilai Keislaman dan Berwawasan Lingkungan* (UIN Raden Intan Lampung).

Maulya, Nadia Adlina, Fitria Martanti, and Ersila Devi Rinjany. 2021. *Pengembangan media pembelajaran roda putar stiker pintar dalam materi asean kelas VI sekolah Dasar*. *Jurnal Cakrawala Pendas* 7.2.

Meiliyah Ariani et al. 2023. *Penerapan Media Pembelajaran Era Digital* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Meina Candra Anggraini and Firosalia Kristin. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar, JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 10.

Melinda Septiani and Moh Irawan Zain. 2024. *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV, Journal of Classroom Action Research* 6, no. 1 .

Monisa Silpa Asari and Yanti Sam Amir. 2025. *Efektivitas Permainan" Simon Says" dalam Meningkatkan Konsentrasi Siswa ditinjau dari Perspektif Pendidikan Islam, Al-Mutafaqqih: Journal of Islamic Education* 1, no. 1.

Mubahzah, Wildan, Maya Rayungsari, and Keto Susanto. 2025. *Pengembangan*

Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif pada Pokok Bahasan Statistika Kelas X di SMA Negeri 3 Kota Pasuruan. Bilangan: Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumian dan Angkasa 3.1.

Muhammad Isnaini, et al. 2025. *Teknik Analisis Data Uji Normalitas*. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah* 4.2.

Muhammad Maskur Musa, Yulina Ismiyanti, and Yunita Sari. 2025. Analisis Kemampuan Berhitung Siswa Kelas III Sekolah Dasar Menggunakan Model Tgt," *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 11, no. 1.

Muliyana Muliyana and Kautsar Eka Wardhana. 2022. *Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Dengan Bermain Peran Pada Anak Usia Dini, BOCAH: Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal* 1, no. 2.

Murodh Nurikhsan. 2010. *Juz 'Amma & Terjemahannya*. Jakarta: Wahyu Media.

Naili Sahila Rohmah and Nur Halimatus Sa'diyah. 2024. *Analysis of Child Friendly Parks in Ngronggo Park, Kediri City, Prosiding Religion, Psychology and Environment*.

Ni Kadek Lespita Devi. 2024. *Analisis Pelaksanaan Kegiatan Numerasi Dengan Metode Matematika Gasing Yang Di Kaitkan Dengan Permainan Tradisional Pada Siswa Kelas 4 SD N 1 Demulih, Pentagon: Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam* 2, no. 4.

Nida Khafia Lubis. 2024. *Media Pembelajaran Desain Grafis Berbasis Kolase Di MIS Al Islamiyah. International Journal of Education, Conseling and Multidicipline (IJEDUCA)* 1(2).

Okpatrioka. 2023. *Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan, Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1.

Prima Mytra et al. 2023. *Filsafat Pendidikan Matematika (Matematika Sebagai Alat Pikir Dan Bahasa Ilmu), AL JABAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika* 2, no. 2 .

Puji Asri and Yuni Mariani Manik. 2023. Guru Sebagai Media Sekaligus Penggerak Pembelajaran," *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 3, no. 01.

Putri Adinda Pratiwi et al. 2024. Mengungkap Metode Observasi yang Efektif Menurut Pra-Pengajar EFL, Mutiara: Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah 2, no. 1 .

Rachma, Alvina, Tuti Iriani, and Santoso Sri Handoyo. 2023. *Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video*

simulasi mengajar keterampilan memberikan reinforcement. Jurnal Pendidikan West Science 1.08.

Rakhmawati Rakhmawati. 2022. *Alat Permainan Edukatif (APE) Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini, Bulletin of Counseling and Psychotherapy* 4, no. 2.

Rakhmawati. 2022. *Alat Permainan Edukatif (APE) Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. Bulletin of Counseling and Psychotherapy 4(2).

Rany Setiawaty. 2024. *Eksplorasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara di SD 2 Kesambi Kudus." DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 4.3.

Regina Purba, M Taufik, and Ujang Jamaludin, "Pengembangan Media Pembelajaran Liveworksheets Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (2022): 336–48.

Reza Nurussofa and Heni Puji Astuti. *2023. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar, Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)* 9, no. 1.

Rina lusi Lusiana, Narendradewi Kusumastuti, and Octavian Dwi Tanto. 2024. Peningkatkan Perilaku Prososial Melalui Media Magic Tree Pada Anak Usia 4-5 Tahun," Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education) 12, no. 1.

Riyan Jaya Sumantri et al. 2024. *Kebugaran Jasmani Melalui Permainan Tradisional Sebagai Jati Diri Bangsa* 3, no. 02.

Rona Meilysa Pasaribu. 2025. *Pendidikan Anak Usia Dini* (CV Rey Media Grafika).

Rosi Fitalia. 2025. *Analisis Praktik Permainan Kajai (Karet Gelang) Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Positif Di Indonesia (Studi Kasus Di Desa Sungai Ipuh Satu, Kecamatan Selagan Raya, Kabupaten Mukomuko)* (UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).

Safa Sabila et al. 2021. *Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) Untuk Meningkatkan Konsentrasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik,* in *Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI,* vol. 1.

Safitri, Wahyu Candra Dwi. 2020. *Pengembangan media board game untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar. JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 6.2.

Santi Ade Gustami. 2020. *The Effect of Internet-Based Learning Media on High School Student Achievement, AlAdzkiya International of Education and Sosial (AIoES) Journal* 1, no. 1 .

Septy Nurfadhillah. 2021. *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (CV Jejak (Jejak Publisher).

Shelvia Amanda et al. 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik, Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya* 2, no. 4.

Siti Aisyah. 2022. Media Pembelajaran Perspektif Pendidikan Agama Islam," *TA'DIBAN: Journal of Islamic Education* 2, no. 2.

Siti Maisyaroh, Hidayatun Nisa, and Ismi Ulfatul Ilmiyah. 2023. *Efektivitas Bermain Peran Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*, *AS-SUNNIYYAH* 2, no. 02.

Sri Muryaningsih and Oksarini Dewi Utami. 2021. Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor, Khazanah Pendidikan 15, no. 1 .

Srimuliyani Srimuliyani. 2023. *Menggunakan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pembelajaran Dan Keterlibatan Siswa Di Kelas, EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan* 1, no. 1.

Suryana, Desmila.(2022). *Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Balok. PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5 (02).

Sutriana, Ilham Minggi, and Bernard Bernard. 2024. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Pendekatan Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics (STEAM) Education Pada Materi Bilangan Bulat di MTS Alhidayah Makassar*," *Jurnal Profesi Pendidik Dan Tenaga Kependidikan* 10, no. 1.

Tsabita Nuha Mumtaza Et Al., "Pembelajaran Konsep Matematika Permulaan Melalui Media Edukatif Anak Usia 4-5 Tahun Di Paud Tunas Mulia," *Kumara Cendekia* 13, no. 2.

Ulil Hidayati. 2023. Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Di KB Gerbang Madu Tangkis," *Journal of Early Childhood Education Studies* 3, no. 2.

Varisa Nun Andini. 2024. *Penggunaan Media Alat Cetak Pada Pelajaran Akidah Akhlak Di Sekolah Al Washliyah Binjai.International Journal of*

Education, Conseling and Multidicipline (IJEDUCA), 1(2).

Wa Ode Nining Setiyawan, Rizal Rizal, and Tely Darmawansyah. 2024. *Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Dengan Pembelajaran Matematika Realistik Pada Anak Tunagrahita Sedang*, *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4, no. 4.

Wa Souvi Raaziqal Ningtya. 2024. *Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Permainan Edukatif Di Sd Dumas Surabaya*," *Walada: Journal of Primary Education* 3, no. 2.

Wati, Mustika, Muhammad Rizki Tri Puji Astuti Misbah, and Sri Rizky. 2021. *Analisis kebutuhan pengembangan instrumen karakter wasaka*. *Prosiding Seminar Nasional Lingkungan Lahan Basah*. Vol. 6. No. 1.

Yuliawati, Lely, Didik Aribowo, and Mustofa Abi Hamid. 2020. *Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran e-modul berbasis Adobe Flash pada mata pelajaran pekerjaan dasar elektromekanik. Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)* 5.1.

Yuliawati, Lely, Didik Aribowo, and Mustofa Abi Hamid. 2020. *Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran e-modul berbasis Adobe Flash pada mata pelajaran pekerjaan dasar elektromekanik. Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)* 5.1.

Yuridiya Fridayanti, Yudha Irhasyuarna, and Rizky Febriyani Putri. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Materi Hidrosfer Untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik SMP/MTS, Jupeis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1, no. 3.