

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, T. M. dewa G., Abizar, H., & Nurhaji, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Kompetensi Tune Up Mesin Efi di SMKN 2 Pandeglang. *Jurnal Pendidikan Teknik ...*, 21(1), 23–27. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPTM/article/view/28614>
- Ami, R. A. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nearpod. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 135–148. Retrieved from <https://doi.org/10.31943/bi.v6i2.105>
- Anggini, A. D., & Indriani, N. M. S. (2022). Media Pembelajaran Youtube Channel Riri Cerita Anak Interaktif untuk Pembelajaran Cerita Fantasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 479–492. Retrieved from <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.52828>
- Aryadillah, & Fitriansyah, F. (2017). *Teknologi Media Pembelajaran. Teknologi Media Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Herya Media. Retrieved from <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Ayu, D. P., & Amelia, R. (2020). Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis e-learning di era digital. *Proceedings*, 1(2), 56–61. Retrieved from <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/article/view/7145>
- Dewi, Y., & Mikaresti, P. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Metode Pikir Bareng dan Berbagi. *Pena : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 9(1), 116–128. Retrieved from <https://doi.org/10.22437/pena.v9i1.6914>
- Fadillah, M. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Pemanfaatan Media Audio-Visual Di Kelas Rendah. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPPP*, 1(1), 16. Retrieved from <https://doi.org/10.30596/jpppp.v1i1.4453>
- Fauziah, Z., Ainol, & Susteya, H. H. (2023). Keefektifan Media Pembelajaran Podcast Pada Keterampilan Menyimak Cerita Fantasi Kelas VII MTs Al-Husna. *ASAS: Jurnal Sastra*, 12(2), 233–240.
- Idammatussilmi. (2020). Implementasi Pembelajaran Sastra Berbantuan Media Digital di MI Najmul Huda Kemloko. *ASNA: Jurnal Kependidikan Islam Dan Keagamaan*, 2(1), 11–18. Retrieved from

<https://ejournal.maarifnajateng.or.id/index.php/asna/article/view/27>

- Irmawati, I., Degeng, I. N. S., & Djatmika, E. T. (2017). Multimedia Pembelajaran IPS Materi Kondisi Geografis Wilayah Indonesia pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(5), 604–609.
- Karlina, H. (2017). Penggunaan Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Naskah Drama. *Literasi*, 1(1), 28–35.
- Kemendikbudristek. (2022). *Buku Saku Kurikulum Merdeka*. Retrieved from <https://pusatinformasi.guru.kemdikbud.go.id/hc/en-us/articles/14145044257945-Pengertian-Profil-Pelajar-Pancasila>
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Deepublish. Retrieved from https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=jHGNDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=mashuri+media&ots=RtuFWdeSTg&sig=GWF2peWPmCme4v5FyN6WehnY02c&redir_esc=y#v=onepage&q=mashuri+media&f=false
- Meilinda, N., Malinda, F., & Aisyah, S. M. (2020). Literasi Digital Pada Remaja Digital (Sosialisasi Pemanfaatan Media Sosial Bagi Pelajar Sekolah Menengah Atas). *Jurnal Abdimas Mandiri*, 4(1), 62–69. Retrieved from <https://doi.org/10.36982/jam.v4i1.1047>
- Muslikhah, H., & Pamungkas, J. (2022). Penggunaan Ruang Media Audio Visual pada Kegiatan Pengembangan Seni sebagai Ajang Kreatifitas Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6079–6089. Retrieved from <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2853>
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 99–104.
- Nur Jannah, I. (2020). Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 54. Retrieved from <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24135>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. (2016).
- Pratiwi, D. D. (2016). Pembelajaran Learning Cycle 5E berbantuan Geogebra terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 191–202. Retrieved from <https://doi.org/10.24042/ajpm.v7i2.34>

- Ramadania, F., Kisyani, & Mintowati. (2020). Pengembangan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Anak Berkebutuhan Khusus (Autisme). *Stilistika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(2), 208–215.
- Ramadhani, A. A., & Yunus, A. F. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Berbasis Media Webtoon. *INDONESIA: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 46. Retrieved from <https://doi.org/10.26858/indonesia.v2i1.19293>
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2009). *Design and Development*. New York, London: Routledge.
- Rohmawati, N., Mohammad, F., Haryadi, H., & Luriawati M, D. (2021). Analisis Penggunaan Media Audio Visual Interaktif Untuk Meningkatkan Pembelajaran Teks Cerpen. *Jurnal Tuturan*, 10(1), 44. Retrieved from <https://doi.org/10.33603/jt.v10i1.5228>
- Romeitea. (2022). Pengertian Media Digital. *Seni Komunikasi*. Retrieved from <https://senikomunikasi.com/pengertian-media-digital/>
- Salsabila, U. H., Sofia, M. N., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284–304. Retrieved from <https://doi.org/10.24090/insania.v25i2.4221>
- Siagian, R. S., Sofwan, M., & Hayati, S. (2023). Media Pembelajaran Komik Menggunakan Aplikasi Canva for Education pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 5222–5230.
- Sri Hariati, P. N., Rohanita, L., & Safitri, I. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Respon Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 6(1), 18–22. Retrieved from <https://doi.org/10.36987/jpms.v6i1.1657>
- Subarna, R., Dewayani, S., & Setyowati, C. E. (2021). *Bahasa Indonesia untuk SMP Kelas VII. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat (Vol. 1)*.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Surani, Eka Rahma Dewi, N. N. (2022). Pengembangan Video Tutorial Mendesain Busana Berbasis Aplikasi Ibis Paint X Pada Matakuliah Teknologi Desain Busana Di Stkip Pangeran Antasari. *Journal of Comprehensive Science*, 1(4), 248–253.
- Syahidi, A. A., Riyadi, A., Zakiah, S., & Astuti, M. (2021). Pengembangan Game Action-Adventure Berdasarkan Cerita Rakyat Sultan Suriansyah Bermuatan Kearifan Lokal Banjarmasin Berbasis Perangkat Bergerak. *Jurnal Borneo Informatika Dan Teknik Komputer*, 1(1), 25–37. Retrieved from <https://doi.org/10.35334/jbit.v1i1.2122>
- Widiastuti, Y., Winda Lestari, O., & Ambarwati, A. (2022). Preferensi Media Bacaan Sastra Siswa SMAN 1 Kraksaan: Cetak Atau Digital? *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya*, 8(2), 272–287. Retrieved from <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/kembara>
- Yusri, R., & Husaini, A. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Microsoft Powerpoint Dalam Pembelajaran Matematika Kelas X MA KM Muhammadiyah Padang Panjang. *Jurnal Ipteks Terapan*, 2(1). Retrieved from <https://doi.org/10.22216/jit.2017.v1i1.1648>