

## BIBLIOGRAPHIE

- Alifa, Elfmi Fajrina. 2017. *Pengembangan Mobil Encyclopedia Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Mandiri*. Mémoire. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Asyhar, Rayanda. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. 1989. *Educational Research: An Introduction*, Fifth Edition. New York: Longman.
- Bahri, Arsad, dkk. 2018. *Penggunaan Media Berbasis AutoPlay Media Studio 8 Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa: Sebuah Inovasi Media Pembelajaran*. *Jurnal Universitas Negeri Makasar*. 15.1. jurnal.uns.ac.id.
- Dafitria, Haida. 2017. *Pemanfaatan Wondershare Quiz Creator Dalam Tes Berbasis Komputer*. *Jurnal Sekolah Tinggi Teknik Harapan Medan*. 1.1. jurnal.uinsu.ac.id.
- Friska, Agustia Anggraini. 2015. *Developing English Multimedia Based Teaching Media by Using Adobe Flash CS3 For VII Grade of MTs AL HUDA Bandung Tulungagung*. Mémoire. Bandung: IAIN Tulungagung.
- Hening, Wijayanti. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Dasar Rias Berbasis Android Menggunakan App Inventor*. Mémoire. Universitas Negeri Semarang.
- Hujair AH. Sanaky (2009) *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: SafiriaInsania Press.
- Kustandi, Cecep., dan Sutjipto, Bambang, (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Maulana, Ian Rizky, dkk. 2019. *Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Media Studio Untuk Siswa SMP* *Jurnal Universitas Negri Malang*. 4.9. journal.um.ac.id
- Rahmawati, Widya. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Autoplay Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas X MAN Malang II Kota Batu*. Mémoire. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Saiful, Amar. 2014. *Peningkatan Kemampuan Mendengarkan Dan Menulis Melalui Strategi Listening Teams Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Cerita Di Kelas VI MI JOHOREJO GEMUH Kendal Tahun Pejalaran 2014/2015*. Mémoire. Semarang: Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang.

Sartika, Dewi. 2020. *Développement Des Matériaux D'idiome Français D'apprentissage de la Production Écrite Basé Sur L'Android App Inventor*. Mémoire. Medan: Universitas Negeri Medan.

Sri, Rahayu. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Subnetting Berbasis Adobe Flash CS6 Untuk Siswa Kelas X Teknik Komputer Jaringan SMK MUHAMMADIYAH 2 Yogyakarta*. Mémoire. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

-----, 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

-----, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.



## SITOGRAFIE

<https://www.indigorse.com/autoplay-media-studio/>

[https://prezi.com/q\\_hbb8kj5xrw/1-definition-lexpression-orale/](https://prezi.com/q_hbb8kj5xrw/1-definition-lexpression-orale/)

<http://www.jejakpendidikan.com/2016/11/pengertian-autoplay.html>

<https://www.kajianpustaka.com>

<https://www.gurupendidikan.co.id>

<https://voicemaker.in/>

<https://wallpercave.com/cote-dazur-wallpapers>

