

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., dan I. Vahlia. 2016. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Masalah pada Mata Kuliah Matematika Ekonomi Program Studi Pendidikan Matematika". *Jurnal Pendidikan Matematika*, No.2, 152-160
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Akmaludin. 2013. Analisis Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Anatomi Otak Manusia Tingkat Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Techno Nusa Mandiri*. Vol. X. No. 2.
- Ani Cahyadi, M. P. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Serang. Laksita Indonesia.
- Anik, Ghufro. 2007. *Panduan Penelitian Dan Pengembangan Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- Arywiantari, D., Agung, A. . G., & Tastra, I. D. K. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran IPA di SMP Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1), 3–12.
- Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Baso Intang dkk. (2021). Hasil Belajar dari Perspektif Dukungan Orangtua dan Minat Belajar Siswa. Gowa: Global Research and Consulting Institute (Global-RCI).
- Baso Intang. "Konsep Instrumen Penelitian Pendidikan." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 13, no. 066 (2007) - 20 Januari, 2022 - <http://dx.doi.org/10.24832/jpnk.v13i66.356>
- Budiartawan. (2023). Leonardo AI membawa revolusi dalam kreasi visual dengan kecerdasan buatan. Diakses pada 20 November 2023 dari <https://upttik.undiksha.ac.id/>
- Devi, Chintia. (2017). *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan*

- Hasil Belajar Siswa Pada Topik Sistem Gerak Manusia. Skripsi Jurusan Biologi FKIP UNPAS Bandung.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar dan Pembelajaran. Kaaffah Learning Center.
- Echolls, John M. Dan Hassan Shadily. (1976). Kamus Inggris-Indonesia. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Eriyanto. (2011). Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media. Yogyakarta: LKis.
- Fatria. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasan Dan Sastra, 2(1), 138-144
- Hadi. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran dan Pendidikan Dasar 2017, 1(15), 96–102.
- Hardianti & Wahyu Kurniati Asri. 2017. Keefektifan Penggunaan Media Video dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 11 Makassar. Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra. Volume 1, Nomor 2
- Heinich, R., et. al. (1996). Instructional Media and Technologies for Learning. New Jersey: Prentice Hall, Englewood Cliffs.
- Karwono, Mularsih. (2017). Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan Sumber Belajar. Depok: PT Rajagrafindo persada.
- Mahardika, A. I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Materi Sistem Koordinat Kelas VIII dengan Metode Problem Based Learning. In Computing and Education Technology Journal (CETJ). <http://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/cetj>
- Michelle Riyanti. (2023). Leonardo AI menciptakan karya seni yang luar biasa dengan kecerdasan buatan. Diakses pada 20 November 2023 dari <https://www.idntimes.com/tech/trend/rihanna-bunga/leonardo-ai>
- Mulyana Deddy. 2005. Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Munir. 2013. *Multimedia (Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Sriadhi, & Simarmata, J. (2008). *Evaluasi Hasil Belajar*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Sriadhi. (2018). *Instrumen Penelitian Multimedia Pembelajaran*. Medan: Unimed
- Suarim, Biasri, and Neviyarni Neviyarni. 2021. "Hakikat Belajar Konsep Pada Peserta Didik." *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3(1):75–83. doi: 10.31004/edukatif.v3i1.214
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: CV. Budi Utama
- Suyanto, M. 2003. *Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*, Jakarta : Andi
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S. dan Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minnesota: University of Minnesota
- Tim Puslitjaknov. (2008). *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Puslitjaknov Balitbang Depdiknas
- Trianto Ibnu Bahar. (2015). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Konstekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Trianto. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Yuniastuti, Miftakhudin, & Khoiron, M. (2021). *Buku Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial*. Scorpindo Media Utama.