

DAFTAR PUSTAKA

- AH Sanaky, Hujair. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Rajawali Pers.
- _____. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Akker, J. Van Den. (2010). *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Kluwer Academic Publisher.
- Anggit. (2018). *Pengembangan Media Interaktif Animasi Dasar Berbasis Adobe Flash CS6 Untuk Siswa Kelas XI Di SMK N 5 Yogyakarta*.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Asyhar, Rayandra. (2013). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* Jakarta : Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Buchari, Sentinowo, & L. (2015). Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi Untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan. *E- Journal Teknik Informatika*.
- Channel, B. (2020). *Review Terabry Mengenai Aplikasi Capcut*. [https://www.bandotgaming.xyz/2020/09/Aplikasi capcut.html?m=1](https://www.bandotgaming.xyz/2020/09/Aplikasi%20capcut.html?m=1)
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Gava Media.
- Dian. (2016). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Gambar Teknik Di SMK N 1 Pleret*.
- Emzir. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Raja Grafindo Persada.
- Isromia, S. (2021). Keefektifan Pembelajaran E-Learning Berbantuan *Linktree* Terhadap Hasil Belajar Ipa Materi Tata Surya Kelas Vi Min 1 Kota Surabaya. *Jurnal Pendidikan Guru*. <http://digilib.uinsby.ac.id/49480/>
- Ivers, K.S. & Baron, A. (2010). *Multimedia Projects Ineducation Designing Produ-cing ang assesing (4th ed)*. Santa Bar-bara: Abc.Clio. Llc.
- Manurung. (2012). *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Halaman Moeka.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : PT. Prestasi Pustakarya
- Narendara. (2021). *Aplikasi Capcut Pro Mod APK Download Versi Terbaru 2021*. <https://rsddrsoebandi.id/aplikasi-capcut-pro/>
- Nusirwan, M. S. (2020). Pengembangan Materi Ajar Berbasis (ICT) Dengan Memakai *Linktree* Pada Materi Aritmatika Sosial Siswa Kelas VI SD Islam Annur Prima Dimasa Pandemi Covid 19. *Jurnal Maju*, 8 (2), 433–447.
- Pertiwi, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Information and Communication

Technology (ICT) dengan Menggunakan *Link.Tree* pada Materi Statistik Kelas X SMK IMELDA. *Jurnal Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*. <http://digilib.uinsby.ac.id/49480/>

- Pribadi, Benny. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Purwanto, J. (2011). *Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran*. Jakarta Kencana.
- Puspitosari, H. A. (2010). *Pemrograman Web Database dengan PHP dan MySQL Tingkat Lanjut*. Skripta.
- Putra, N. (2012). *Research and Development, Penelitian dan Pengembangan Suatu Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rahmil, A. dan. (2017). Korelasi Motivasi Belajar Menggunakan Media Berbasis Video Dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Gejala Alam di Kelas V SD Negeri 1 Peusangan. *Jurnal Pendidikan Almuslim*, V (1), 32.
- Raisha, M. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis WEB Menggunakan *Linktree* Pada Materi Sistem Saraf. *Jurnal Pendiidikan UIN Gunung Jati*.
- Retnawati, H. (2015). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Bandung: Parama Publishing.
- Riduwan. (2014). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rizky Wantoro, Citra Ika Praciitya, D. (2021). Pengembangan Media “*Linktree*” Dalam Pembelajaran Daring Menyampaikan Teks Berita Bagi Siswa Kelas VII. *Jurnal Terbuka*, 2 (1), 21–32.
- Sanjaya, W. (2010). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. In *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (hal. 172). Kencana.
- Semiawan, C. (2010). *Catatan Kecil tentang Penelitian dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Setyosari, P. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Smaldino, S. E. et. al. (2011). *Instructional Technology and Media from Learning*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Sofyan, A. F. (2010). *Digital Multimedia: animasi, sound, editing dan video editing* (hal. 4). Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2013). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Jakarta: Kencana.

- _____. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, Rudi & Riyana, Cipi. (2017). *Media Pembelajaran* : Bandung: Wacana Prima
- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpasu: Konsep Strategi, dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bumi Aksara.
- Winarso, B. (2021). *Cara Menggunakan Aplikasi Capcut untuk Edit Video*. <https://trikinet.com/post/aplikasi-capcut/>
- Young & Abreu (2011). *Game Quiz Online*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Zaccaria, A. (2020). *Bootstrapped and Global from Day One: The Story of Linktree*. <https://startupnation.com/start-your-business/bootstrapped-global>