

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdillah, L. A., dkk. (2021). *Metode Penelitian dan Analisis Data Comprehensive*. Penerbit Insania. Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=dSY5EAAAQBAJ>.
- Agoes Prihanto, dkk. 2018. "Pengembangan Media Komik Matematika Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar." 5(1), (hlm.2579–4647).
- Agung, A. A. G. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*.
- Agung, A. A. Gede, dan I Wayan Koyan. (2020). *Evaluasi Program Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2022). *Statistika Inferensial untuk Pendidikan (Disertai Aplikasi SPSS)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Andhin Dyas, M. P. (2019). *Pendalaman Materi Matematika*. Bandung.
- Anggreini, D., & Priyojadmiko, E. (2022). Penerapan Media Inovatif dalam Meningkatkan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, (hlm.88). Tersedia pada <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd>.
- Anissa, & Ramadan, Z. H. (2018). Pengembangan Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Melayu Riau Pada Materi Pecahan Kelas IV SD Negeri 193 Pekanbaru. *Jurnal Guru Kita*, 6(1), (hlm.236). Tersedia pada <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>.
- Anwar, F., dkk. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0."* TOHAR MEDIA. (hlm.73-74). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=CgiKEAAAQBAJ>.
- Apriyani, R., & Agustika, S. (2023). Komik Digital Berbasis Problem Based Learning Efektif Digunakan Dalam Pembelajaran Matematika di Kelas IV. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 4(1). Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPI2/article/view/65137>.
- Arifin, S. (2021). *MODEL PBL (Problem Based Learning) Berbasis Kognitif dalam Pembelajaran Matematika*. Penerbit Adab. (hlm.27). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=9M9YEAAAQBAJ>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi*. PT. Rineka Cipta.
- Arista, Z., & Rakhma, I. S. (2020). Pengembangan Media Komik Edukasi Berbasis

Multimedia pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV SD. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 5(2), (hlm.631–633).

Arsitawati, N., dkk. (2020). Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Siswa Sma Kelas X. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 9(2), (hlm.53). Tersedia pada <https://doi.org/10.23887/jppmi.v9i2.1690>.

Asrul, dkk. (2014). Evaluasi Pembajalaran. Tersedia pada *Ciptapustaka Media*. Citapustaka Media.

Awe, E. Y., & Ende, M. I. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Elektronik Bermuatan Multimedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Pada Siswa Kelas IV SDI Rutosoro Di Kabupaten Ngada. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), (hlm.51). Tersedia pada <https://doi.org/10.29408/didika.v5i2.1782>.

Azizah, Isnaini Nur, D. (2021). Eksperimentasi Media Pembelajaran Komik Edukasi Pengenalan Angka Bagi Anak Usia Dini. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), (hlm.17).

Cahyaningrum, A. (2020). *27 Cara Asyik Belajar Matematika: Kumpulan Karya Ilmiah Matematika Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Tidar*. Penerbit Pustaka Rumah Cinta. (hlm.432). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=HXsgEAAAQBAJ>.

Chotib, S. H. (2018). Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 1(2), (hlm.110–111).

Chusniah, E. R., & Setianingsih, R. (2021). Pengembangan Komik Matematika Berbasis Kontekstual Untuk Materi Lingkaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*, 3(2), (hlm.56–57). Tersedia pada <https://doi.org/10.26740/jppms.v3n2.p55-64>.

Damayanti1, P. A., & Qohar, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint pada Materi Kerucut. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), (hlm.120). Tersedia pada <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1294>

Dewi, N. R., & Ardiansyah, A. S. (2022). *Dasar dan Proses Pembelajaran Matematika*. Penerbit Lakeisha. (hlm.103). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=baeSEAAAQBAJ>.

Fakhriyah, F., dkk. (2022). *TPACK dalam Pembelajaran IPA*. Penerbit NEM. (hlm.13-15). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=k0mIEAAAQBAJ>

Febriyandani, R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal*

*Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), (hlm.323). Tersedia pada <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37447>.

Firmadani, F., (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), (hlm.93–94). Tersedia pada [http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/1084/660](http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660).

Firmansyah, G., & Hariyanto, D. (2019). The use of QR code on educational domain: a research and development on teaching material. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 5(2), (hlm.275). Tersedia pada [https://doi.org/10.29407/js\\_unpgri.v5i2.13467](https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v5i2.13467).

Fitrah, M. (2023). *Kriteria Pemilihan Media*. PT. Sonpedia.

Fu'adi, A. N. (2022). *Membangun Pendidikan Karakter*. Global Eksekutif Teknologi. (hlm.140). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=I3iaEAAAQBAJ>.

Guntur, M., Sahronih, S., & Ismuwardani, Z. (2023). Pengembangan Komik Sebagai Media Belajar Matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 8(1), (hlm.36–38).

Habibi, R., dkk. (2020). *Penggunaan framework laravel untuk membuat aplikasi absensi terintegrasi mobile*. Kreatif. (hlm.44). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=mZPuDwAAQBAJ>.

Hidayat, A., dkk. (2021). *Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lari Berbasis Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar*. Penerbit CV. SARNU UNTUNG. (hlm.6-7). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=z-8fEAAAQBAJ>.

Hikmah, D. (2019). Media For Language Teaching and Learning in Digital Era. *International Journal of English Education and Linguistics (IJoEEL)*, 1(2), (hlm.36–41). Tersedia pada <https://doi.org/10.33650/ijoeel.v1i2.963>.

Hildayah, D., & Isnaeni, N. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), (hlm.150–151).

Ilmiyati, N., & Maladona, A. (2023). *Perencanaan Pembelajaran (Konsep Dasar Kurikulum Prototipe)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. (hlm.39-40). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=Q7OpEAAAQBAJ>.

Isrokatun, dkk. (2020). *Pembelajaran Matematika dan Sains secara Integratif melalui Situation-Based Learning*. UPI Sumedang Press. (hlm.5). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=NpbUDwAAQBAJ>.

Jojon, D., dkk. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bermuatan Multimedia Pada Tema Benda Di Sekitarku Untuk Siswa Kelas Iii Di Sdi Malanua. *Jurnal Citra Pendidikan*, 2(2), (hlm.307). Tersedia pada <https://doi.org/10.38048/jcp.v2i2.625>.

- Kadaruddin. (2018). *Mahir Desain Slide Presentasi Dan Multimedia Pembelajaran Berbasis Powerpoint*. Deepublish. (hlm.9-10). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=VY-IDwAAQBAJ>.
- Khairunnisa, dkk. (2023). *Multimedia: Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. (hlm.17-21). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=15-5EAAAQBAJ>.
- Koyan. (2011). *Asesmen dalam Pendidikan*. Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha.
- Krissandi, dkk. (2022). *Model Pembelajaran Inovatif dan Soal Berbasis AKM Jenjang SMA: Disertai Kompetensi Dasar dan Pembahasan Soal AKM Literasi-Numerasi SMA*. PT Kanisius. (hlm.9-10). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=AmtgEAAAQBAJ>.
- Kusumadewi, N. L. W., Gunartha, I. W., & Ariawan, I. P. W. (2022). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK MATEMATIKA DIGITAL UNTUK*. 9, (hlm.111–112). Tersedia pada <https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil/article/view/660>
- Lanti, E. (2017). *Media Pengembangan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar: Pengantar Kata : Kepala Dinas Pendidikan Kota Gorontalo*. Athra Samudra Publisihing. (hlm.61). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=aUZGDwAAQBAJ>.
- Lubis, H. Z., dkk. (2021). *Inovasi Pembelajaran di Masa Merdeka Belajar Kampus Merdeka (New Normal); Antara Peluang dan Tantangan*. umsu press. (hlm.150). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=KMhLEAAAQBAJ>.
- Maharani, A. (2023). *Media Pembelajaran*. LovRinz Publishing. (hlm.91-96). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=-O7LEAAAQBAJ>.
- Marlina, dkk. (2021). *Pengembangan media pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. (hlm.62-63). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=pdM6EAAAQBAJ>
- Mawanto, A., Siswono, T. Y. E., & Lukito, A. (2020). Pengembangan Media Cerita Bergambar untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pecahan Kelas II. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), (hlm.425–426). Tersedia pada <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i1.243>.
- Maydiantoro, A. (2021). Research Model Development. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*, 1(2), (hlm.29–34). Tersedia pada [http://repository.lppm.unila.ac.id/43959/1/ARTICLE\\_JPPPI.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/43959/1/ARTICLE_JPPPI.pdf).
- Memolo, T. (2019). Pengembangan Komik Digital Berbantuan Qr Code Materi Rata - Rata Untuk Meningkatkan Literasi Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Edusainstek*, 3, (hlm.470–481).

- Mesra, R., dkk. (2023). *Media Pembelajaran*. Sada Kurnia Pustaka.
- Mislan, & Irwanto, E. (2022). *Buku Ajar Strategi Pembelajaran Komponen, Aspek, Klasifikasi Dan Model-Model Dalam Strategi Pembelajaran*. Penerbit Lakeisha. (hlm.42-47). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=5mRcEAAAQBAJ>.
- Mutiaramses, M., dkk. (2021). Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), (hlm.44–45). Tersedia pada <https://doi.org/10.23969/jp.v6i1.4050>.
- Nafala, N. M. (2022). Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), (hlm.114–130). Tersedia pada <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v3i1.571>.
- Nana. (2022). *Inovasi Pembelajaran Fisika Edisi Revisi*. Penerbit Lakeisha. (hlm.42). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=aCZIEAAAQBAJ>.
- Nur, F., & Masita. (2022). *Pengembangan Pembelajaran Matematika*. Nas Media Pustaka. (hlm.109-118). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=tESHEAAAQBAJ>.
- Nur Rohmah, S. (2021). *Strategi Pembelajaran Matematika*. UAD PRESS. (hlm.3-4). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=wRExEAAAQBAJ>.
- Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, I. G. A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), (hlm.67–68). Tersedia pada <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32223>.
- Pratiwi, D. A., dkk. (2021). *Perencanaan pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. (hlm.95). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=-A3EAAAQBAJ>.
- Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). Systematic Literature Review: Media Komik dalam Pembelajaran Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), (hlm.30). Tersedia pada <https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.951>.
- Rachman, M. (2015). *5 Pendekatan Penelitian*. Magnum Pustaka. (hlm.330). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=czCzEAAAQBAJ>.
- Rahmadhani, V., & Arum, W. (2022). Literature Review Internet of Think (Iot): Sensor, Konektifitas Dan Qr Code. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), (hlm.575). Tersedia pada <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i2.1120>.
- Rahmi, V., dkk. (2022). Qr-Code-Based Mathematics Contextual Comic Module for Elementary School Students. *International Journal of Social Science And Human Research*, 05(06), (hlm.2515–2519). Tersedia pada <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v5-i6-79>.

- Ramadhani, R., & Bina, N. S. (2021). *Statistika Penelitian Pendidikan Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS*. Kencana.
- Riandita, L., dkk. (2023). *Implementasi Penggunaan Qr Code Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama (Smp) Salafiyah Pekalongan*. 9(1), (hlm.26). Tersedia pada <https://doi.org/10.47776/moza>.
- Rohimah, S. M. (2022). Analisis Learning Obstacles pada Materi Pecahan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 7(2), (hlm.13–23). Tersedia pada <https://doi.org/10.23969/symmetry.v7i2.6386>.
- Safitri, I., dkk. (2023). Pengembangan BARCODI (*Barcode Comic Digital*) Berorientasi Penguasaan Konsep Siswa Sekolah Dasar pada Materi Fotosintesis. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 14(1), (hlm.114). Tersedia pada <https://doi.org/10.31849/lectura.v14i1.12539>.
- Safitri, M., & Aziz, R. (2022). ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), (hlm.53–54). Tersedia pada <http://jurnal umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>.
- Saputro, B. (2021). *Best Practices Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bidang Manajemen Pendidikan IPA*. Academia Publication. (hlm.8). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=htcrEAAAQBAJ>.
- Setyawati, N. (2019). *Mudahnya Menggambar Dengan Shapes Tool Pada Microsoft Office*. Uwais Inspirasi Indonesia. (hlm.20-21). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=rQiaDwAAQBAJ>.
- Siagian, H., dkk. (2021). Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. (*Jurnal basicedu*), 4(4), (hlm.1364–1365). Tersedia pada <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/528>.
- Siregar, dkk. (2018). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 2(2), 113-121. *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 2(2), (hlm.114). Tersedia pada <http://www.jurnal.una.ac.id/index.php/jurti/article/view/425>.
- Suciati, I., dkk. (2022). *Media Pembelajaran Matematika: Teori dan Aplikasi pada Matematika Sekolah Dasar*. CV. Ruang Tentor. (hlm.29-30). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=BN-aEAAAQBAJ>
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. ALFABETA.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, CV.

- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Sulistio, A. (2022). *Penerapan Contextual Teaching And Learning Dalam Reading Comprehension*. Penerbit PAI. (hlm.10). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=Shx9EAAAQBAJ>.
- Susanti, S., dkk. (2022). *Desain Media Pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. (hlm.69-73). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=UaZeEAAAQBAJ>.
- Sutiah. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. NLC. (hlm.65). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=9KTsDwAAQBAJ>.
- Swastika, W., Oepojo, A. A., & Irawan, P. L. T. (2023). Perbandingan Akurasi Deteksi Emosi Pada Suara Menggunakan Multilayer Perceptron, Random Forest, Decision Tree dan K-NN. *Journal of Intelligent System and Computation*, 5(1), (hlm.18–19). Tersedia pada <https://doi.org/10.52985/insyst.v5i1.264>.
- Syafitri, J., & Sukmawarti. (2022). Pengembangan Komik Berbasis Karakter Pada Pembelajaran Pecahan Di Kelas V SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), (hlm.1200).
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), (hlm.105–107). Tersedia pada <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Tegeh, I. M. (2017). *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I. M. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan*. Buku ajar. Jurusan Teknologi Pendidikan: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I. M., & Jampel, I. N. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan*. (hlm. 82-84). Tersedia pada <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i4.21311>.
- Telaumbanua, S. (2020). *PENELITIAN TINDAKAN KELAS Panduan bagi Pembelajar Bahasa*. (hlm.124). Penerbit Lakeisha. Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=fon4DwAAQBAJ>.
- Triva. (2022). *11 Arti Warna dalam Psikologi dan Filosofinya*. Gramedia Digital. Tersedia pada <http://www.gramedia.com/best-seller/arti-warna-dalam%02psikologi-dan-filosofinya/amp/>.
- Trygu. (2020). *Studi Literatur Problem Based Learning untuk masalah Motivasi bagi siswa dalam Belajar Matematika*. SPASI MEDIA. (hlm.36). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=b-X8DwAAQBAJ>.

- Utami, N., dkk. (2022). Improving Student Learning Outcomes Through E-Comic Learning Media Ecosystem Component Materials. *Journal of Innovation*, (hlm.10–11). Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIL/article/view/44994>.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar. *Istiqra*, 5, (hlm.4).
- Wibowo, F. (2022). *Ringkasan Teori-Teori Dasar Pembelajaran*. GUEPEDIA. (hlm.105-106). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=rzpsEAAAQBAJ>
- Widagdo, P. (2023). *Membangun Sekolah Berbasis QR Code*. Ananta Vidya. (hlm.12-13). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=SmbKEAAAQBAJ>.
- Widya, R., dkk. (2022). *Permainan Tradisional Berbasis Multimedia*. Jejak Pustaka. (hlm.32). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=vHx5EAAAQBAJ>.
- Widyaiswara, G. P., dkk. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning terhadap Hasil Belajar IPA. *International Journal of Elementary Education*, 3(3), (hlm.394). Tersedia pada <https://doi.org/10.34007/jehss.v3i3.462>.
- Yasin, M., Aziz, & Pruwodidodo, A. (2023). *Teknologi Pembelajaran dan Persoalan-Persoalan Pembelajaran di Indonesia di Era Pandemi Covid-19*. Garudhawaca. (hlm.107). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=Ig64EAAAQBAJ>.
- Yudhanto, Y., & Aji Purnomo, F. (2017). *Panduan Mahir Pengantar Teknologi Informasi*. (hlm.171-175). Tersedia pada <https://books.google.co.id/books?id=v733DwAAQBAJ>.
- Yuniastuti, dkk. (2021). *Media pembelajaran untuk generasi milenial: Tinjauan teoretis dan pedoman praktis*. Scopindo Media Pustaka.