

DAFTAR PUSTAKA

- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD*. 6(2), 1–7.
<https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>
- Agustina, P. (2022). *PENGEMBANGAN PANDUAN PRAKTIKUM BERBASIS ANDROID UNTUK PENGUATAN SIKAP DAN KINERJA ILMIAH MAHASISWA PADA MATA KULIAH MIKROTEKNIK (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Metro)*.
- Agustina, P. (2022). *PENGEMBANGAN PANDUAN PRAKTIKUM BERBASIS ANDROID UNTUK PENGUATAN SIKAP DAN KINERJA ILMIAH MAHASISWA PADA MATA KULIAH MIKROTEKNIK (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Metro)*.
- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 2(1).
- Arikunto. (2018). *Research. Procedure A Practical. Approach*. Jakarta: Rineka Cipta
- Batubara, Hamdan. (2021). *Media Pembelajaran MI/SD*. Semarang: Cv. Ghara Edu
- Citrowati, E., & Mayar, F. (2019). Strategi Pengembangan Bakat Seni Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(3), 1207-1211.
- Creswell, John W. (2018). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage Publishing.
- Fitriyani, N., & Joni, J. (2017). Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Media Cerita Bergambar Anak Kelompok B TK Ayu Smart Kids Batubelah. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 39-48.
- Gogahu, dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu Volume 4 Nomor 4 Hal.1004-1015*.
- Hafis, dkk. (2022). *Multimedia Interaktif Berbasis Literasi Sains dan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar*. *Edukasiana Volume 1, Issue 4, pp. 246-252*.
- Halifah, S. (2020). Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3).
- Karimah, dkk. (2020). *The Development of Bolokuncoro Interactive Learning Multimedia For Language Literacy Of Children Aged 5-6 Years Old*. *Journal Primary Education Vol.9 No. 2 pages 144-151*.

- Kharisma, dkk. (2019). *Pengembangan Aplikasi Android Berbentuk Education Games Berbasis Budaya Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Bagi Siswa Kelas 1 SD/MI*. Premiere Educandum.
- Maghfiroh, K. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI PROGRAM LINEAR DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL BAGI SISWA KELAS XI. (*Doctoral Dissertation, Muhammadiyah University, Semarang*).
- Mawanto, dkk. (2020). *Pengembangan Media Cerita Bergambar Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pecahan Kelas II*. Jurnal Cendekia Volume 04, No 11.
- Muthoharoh V, Sakti N. (2021). *Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 Untuk Pembelajaran IPS Siswa Sekolah Menengah Atas*. Edukatif Vol.3 No.2 halaman 364-375.
- Ningsih, S., Kurniasih, D., Kurniati, T., & No, J. A. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Puztes (Puzzle Dan Teka-teki Silang) pada Sub Materi Konfigurasi Elektron dan Hubungannya dengan tabel Periodik Unsur di SMA Muhammadiyah 1 Pontianak. *Ar-Razi Jurnal Ilmiah*, 8(1), 24–33.
- Nobre J, Vinolas Prat B, Santos J et al. (2020). *Quality of Interactive Media Use In Early Childhood And Child Development: A Multicriteria Analysis*. Jurnal de Pdriatria Vol.96 No.3 Pages 310-317.
- Novitasari, dkk. (2022). *Analisis Literasi Digital Tenaga Pendidik Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi Volume 6 Issue 4 Pages 3570-3577.
- Pebrianti, F. (2019). Kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran sederhana. *In Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra (Pp. 93-98)*.
- Pradana, M. R. (2019). *Pengembangan Media Peta Bentuk Puzzle Dengan Memanfaatkan Plastik Kemasan Makanan Ringan Pada Mata Pelajaran Sejarah*. Kalpataru: Volume 5, Nomor 2.
- Rahiem M. (2021). *Storytelling In Early Childhood Education: Time To Go Digital*. International Journal of Child Care and Education Policy.
- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh penggunaan buku cerita bergambar terhadap kemampuan berbicara anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 267-275.
- Rusmono, Alghazali M. (2019). *Pengaruh Media Cerita Bergambar Dan Literasi Membaca Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal teknologi

Pendidikan Vol.21 No.3 Pages. 269-282.

- Sari, W. N., Murtono, & Ismaya, E. A. (2021). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Tambahmulyo 1. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(2), 1.
- Satria, H., & Basir, A. (2020). Implementasi media interaktif berbasis macro mediaflash pada mata pelajaran sistem pengendali elektromagnetik. *JUPITER (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 5(2), 16–23.
- Setiyaningsih, dkk. (2019). *Pengembangan Media Big Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun*. Scholaria Vol.9 No. 1.
- Sipayung, M., & Simanjuntak, A. P. (2022). Pengembangan Booklet Angiospermae Taman Kota Medan Sebagai Sumber Belajar Materi Plantae Untuk Kelas X SMA. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, 1(5), 1120–1132.
- Sudaryono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Mix Method*. Publisher: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Alfabeta.
- Syahyani, I. (2018). Analisis miskonsepsi materi buku pelajaran biologi kelas XII untuk sekolah menengah atas. *Inovasi Pendidikan*, 5(2).
- Tafonao, Talizaro. (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan Vol. 2 No. 2
- Warnilah. (2018). *Implementasi Alpha Cronbach Pada Pengembangan Pembelajaran Pengenalan Sampah Metode MDLC*. Jurnal Produktif Vol.2 No. I Edisi 2018
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213-224.