

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditiawarman, Mac, dkk., *Hoax dan Hate Speech di Dunia Maya*, Tonggak Tuo, 2019.
- Afriyanti, Dini, *MATEMATIKA Kelompok Teknologi, Kesehatan, dan Pertanian untuk Sekolah Menengah Kejuruan Kelas X*, Bandung: Grafindo Media Pratama, 2006.
- Anjaya, Wina, *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2014.
- Ariyanto, Aris, *Mudahnya Belajar dengan Blended Learning*, Sumatra Barat: CV Insan Cendekia Mandiri, 2020.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- Asnawir & Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Belawati, Tian, *Pembelajaran Online*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2020.
- Daniel, J., 2020. Education and the COVID-19 pandemic. *Prospects*. 49 (1): 91-96.
- Departemen Agama, *Alquran Al Karim dan Terjemahnya*, Semarang: PT. Karya Toha Putra, 1996.
- Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang SISDIKNAS*, Jakarta: Redaksi Sinar Grafika, 2003.
- Fraenkel, Jack R. and Norman E. Wallen, *Student Workbook to Accompany How to Design and Evaluate Research in Education*, New York: McGraw-Hill, 2003.
- Handayani, Diah. 2020. "Penyakit Virus Corona 2019". *Jurnal Respirologi Indonesia*. 40 ( 2): 119-129.
- Hamid, Mustofa Abi, dkk., *Media Pembelajaran*, Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Helianthusonfri, Jefferly, *Belajar Membuat Whiteboard Animation untuk Pemula*, Jakarta: PT Flex Media Komputindo, 2019.

- Herawati. 2016. "Pengembangan Media Keanekaragaman Aves Sebagai Sumber Belajar Biologi", *Jurnal Lentera Pendidikan LPPM UM Metro*, 1 (1): 28-36.
- Noor, Muhammad, *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*, Jakarta: PT Multi Kreasi Satudelapan, 2010.
- Nurhalimah, Siti, dkk., *Media Sosial dan Masyarakat Pesisir: Refleksi Pemikiran Mahasiswa Bidikmisi*, Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019.
- \_\_\_\_\_, *Strategi Pembelajaran*, Jakarta Timur: Edu Pustaka, 2019.
- Mawaddah, Adinda Nur, Skripsi : "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Materi Bentuk Aljabar", Surabaya : UIN Sunan Ampel Surabaya, 2017.
- Kanginan, Marthen, *Cerdas Belajar Matematika untuk Kelas X*, Bandung: Grafindo Media Pratama, 2005.
- Pakpahan, Andrew Pernando, dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Ranang, Basnendar H, dkk., *ANIMASI KARTUN Dari Analog Sampai Digital*. Jakarta: PT. Indeks, 2010.
- Prabawati, Theresia Ari, *Panduan Lengkap Editing Video dengan Adobe Premier Pro*, Yogyakarta: ANDI dengan MADCOMS, 2009.
- Rayanto, Yudi Hari & Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*, Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Rusman, dkk., *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: Rajawali Findo Persada, 2011.
- Sanjaya, F. Ridwan, *TEACHING FROM HOME: dari Belajar Merdeka menuju Merdeka Belajar*, Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Sari, Fiska Komala. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran (Modul) Berbantuan Geogebra Pokok Bahasan Turunan Tahun Pelajaran 2015/2016 (Kelas XI SMA Negeri 1 Rumbia Lampung Tengah)". *Jurnal Al-Jabar*. 7 (2): 135-152.
- Simanihuruk, Lidia. dkk., *E-Learning: Implementasi, Strategi dan Inovasinya*. Yayasan Kita Menulis, 2019.
- Siregar, Syofian, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif (Cet 3)*, Jakarta: Bumi Aksara, 2015.

- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, Bandung: Alfabeta, 2010.
- Suryani, Setiawan, & Putra, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, 2018.
- Suryatin, Budi., dkk., *Matematika untuk SMP dan MTs Kelas VIII*, Grasindo, 2006.
- Sumiharsono, M. Rudy, *Media Pembelajaran*, Jember: CV Pustaka Abadi, 2018.
- Umar, *Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran*, 2014.
- W. Bao. 2020. "Covid-19 and online teaching in higher education: A Case Study Of Peking University". *Human Behavior and Emerging technologies*. 2 (2).