

DAFTAR PUSAKA

- A, M. P., Humaedi, S., & S, M. B. (2017). Penyalahgunaan Narkoba dikalangan Remaja (Adolescent Substance Abuse). *Penelitian dan PPM*, Vol. 4.2.
- Aryad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Auliyah, N. (2012). Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia Flash Kelas VIII D SMP Negeri I Kedemen. *Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol.1.1.
- Cahyadi. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Educational*, Vol3.1.
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Hakim, F. C., & Wardati, I. U. (2013). Pengembangan Video Animasi 3 Dimensi Tentang Bahaya Narkoba HIV / AIDS dan Seks Bebas. *Speed - Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, Vol.5.3.
- Harlina, M. L., & dkk. (2000). *Pencegahan dan Penanggulangan Penyalahgunaan Narkoba*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Indonesia, B. N. (2007). *Buku Panduan Pencegahaan Penyalahgunaan Narkoba Sejak Usia Dini*. Jakarta.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Jubaedi, A. D., & Bahri, S. (2018). Model Pembelajaran KosaKata Tiga Bahasa Berbasis Game. *Prosiko*, Vol.5.2.
- Kadaruddin. (2016). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Laurensius, A. (2006). *Mencegah Terjerumus Narkoba*. Tangerang: Visimedia.
- Partodiharjo, S. (2007). *Kenali Narkoba dan Musuhi Penyalahgunaannya*. Jakarta: Esensi.
- Prastowo, A. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Priadi, B. A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.

- Pribadi, B. A. (2014). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Purbosai, Ashadi, & Mulyani. (2013). Pembelajaran Kimia Menggunakan Model Teams Games Tournaments (TGT) Dengan Media Animasi Berbasis Flash dan Video Interaktif Ditinjau dari Kemampuan Memori dan Kreativitas. *Inkuiri*, Vol.2.3.
- Purnamasari, D. M. (2020, Juni 26). *Kementerian PPPA: Naiknya Kasus Narkoba Anak Jadi Alarm Bagi Orang Tua*. Retrieved from <https://nasional.kompas.com/read/2020/06/26/17590051/kementerian-pppa-naiknya-kasus-narkoba-anak-jadi-alarm-bagi-orangtua?page=all>
- Puslidatin. (2019, Agustus 12). *Penggunaan Narkotika Di Kalangan Remaja Meningkat*. Retrieved from bnn.go.id/Penggunaan-narkotika-kalangan-remaja-meningkat/
- Rahayu, Y. P. (2013). Penerapan bimbingan kelompok dengan media video untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang bahaya narkoba pada siswa kelas VIII-D SMP Negeri 2 Ngoro. *BK UNESA*, Vol4.1.
- Riyana, C. (2007). *Pedoman, Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- S, A., Sudirman, & dkk. (2014). *Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Setiyawati, L., Susilaningtia, L., & dkk. (2015). *Bahaya Narkoba*. Surakarta: Tirta Asih Jaya.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*". Bandung: Alfabeta.
- Yuda, A., & Ramadianto. (2007). *Membuat Gambar Vektor dan Animasi Aktif dengan Flash Profesional*. Bandung: Yrama Widya.