

DAFTAR PUSTAKA

- Adita, B. (2021). Jangan Mudah Termakan *Hoax*, Saring Sebelum Sharing. Djkn.Kemenkeu.co.id.
- Advertorial. (2017). Cerdas Bermedsos Dan Waspadai Hoaks Di Dunia Maya. biz.kompas.com.
- Agustriyana, N. A., & Suwanto, I. (2017). Fully human being pada remaja sebagai pencapaian perkembangan identitas. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 2(1).
- Anon, (2018). Remaja Indonesia Harus Sehat. www.kemkes.go.id
- Arikunto, S. (2021). Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3. Bumi Aksara.
- Aulia, D. P. (2018). Memerangi Berita Bohong Di Media Sosial (Studi Terhadap Gerakan Masyarakat Anti Fitnah Indonesia) (Bachelor's thesis, Fakultas Ilmu dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Azizah, K. (2021). Hoaks Adalah Berita Bohong, Kenali Ciri-ciri, Jenis dan Cara Mengatasinya. m.merdeka.com
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1).
- Dewi, P. K., & Budiana, N. (2018). *Media pembelajaran bahasa: aplikasi teori belajar dan strategi pengoptimalan pembelajaran*. Universitas Brawijaya Press.
- Fadillah, A., & Bilda, W. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe. *Jurnal Gantang*, 4(2).
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional, 2(1).
- Fujiawati, F. S., & Raharja, R. M. (2021). Pemanfaatan media sosial (instagram) sebagai media penyajian kreasi seni dalam pembelajaran. *JPKS (Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni)*, 6(1).
- Haikal, H. (2021). Persepsi Masyarakat terhadap Hoax Bidang Kesehatan. *Jurnal Manajemen Informasi dan Administrasi Kesehatan*, 3(2).

- Hasanudin, C. (2017). Media pembelajaran: Kajian teoritis dan kemanfaatan. *Yogyakarta: Deepublish Publisher.*
- Hasnida. (2014) Media Pembelajaran Kreatif, Mendukung Pengajaran pada Anak Usia Dini. PT Luxima Metro Media.
- Ibda, H. (2017). *Media Pembelajaran berbasis Wayang: Konsep dan Aplikasi.* CV. Pilar Nusantara.
- Jannah, M. (2017). Remaja dan tugas-tugas perkembangannya dalam islam. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 1(1).
- Juditha, C. (2018). Interaksi Komunikasi Hoax di Media Sosial serta Antisipasinya Hoax Communication Interactivity in SocialMedia and Anticipation. *Jurnal Pekommas*, 3(1).
- Juditha, C. (2018). Interaksi Komunikasi Hoax di Media Sosial serta Antisipasinya Hoax Communication Interactivity in Social Media and Anticipation. *Jurnal Pekommas*, 3(1), 31-44.
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan model pembelajaran. *Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf> pada September.*
- Pratiwi, C. S., & Dewi, R. (2019). Pendidikan Politik Pemilih Pemula Dengan Pembentukan Komunitas Remaja Cerdas Bermedia Dalam Menghadapi Politik Elektoral 2019 Di Kota Jambi. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pengabdian Masyarakat.*
- Rafiq, A. (2020). Dampak Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Suatu Masyarakat. *Global Komunika*, 1(1).
- Rahadi, D. R. (2017). Perilaku pengguna dan informasi hoax di media sosial. *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan*, 5(1).
- Saputro, K. Z. (2018). Memahami ciri dan tugas perkembangan masa remaja. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*, 17(1), hal. 27-28.
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2019). Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya.

Waluyo, A. A. (2021). *LKP: Perancangan Media Promosi Berbentuk Video Trailer Untuk Video Game Aquaculture Land di Maulidan Games (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika)*.

Yuanta, F. (2020). Pengembangan media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91-100.

Yusnia, Y. (2019). Penggunaan Media Video Scribe Dalam Pembelajaran Literasi Sains Untuk Mahasiswa PGPAUD. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1).



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*