

DAFTAR PUSTAKA

- Amile & Reesnes. (2015). *Research and Development*, 297.
- Anas, M. (2014). *Alat peraga dan media pembelajaran*. Jakarta : Pustaka Education
- Andi Prastowo. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Ardian, R. (2016). *Pendekatan Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Graha Ilmu.
- Arsyad, Azhar. (2013) *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Batoebara, M.U. (2020). *Aplikasi Tiktok Seru-Seruan atu Kebodohan*.
- Delkisyarangga, B. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Komponen Elektronika (ELDA) di SMK. Skripsi*.
- Damayanti, T., & dkk. (2019). *Kajian Dampak Negatif Aplikasi Berbagi Video Bagi Anak-Anak di Bawah Umur Di Indonesia*.
- Deriyanto, D., & dkk. (2018). *Persepsi Mahasiswa Tribhuwana Tungadewi Malang Terhadap Penggunaan Aplikasi Tiktok*.
- Gramedia Blog. Rumus Sin Cos Tan: Konsep dan Rumus Lainnya.
- Hamruni. 2012. *Strategi dan Model-Model Pembelajaran Aktif-Menyenangkan*. Yogyakarta : Investidaya.
- Hasan, M., & dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hasanudin, C. 2017. *Media Pembelajaran: Kajian Teoretis dan Kemanfaatannya*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Hidayatullah. dkk. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Serang: Lembaga Penjamin Mutu Institut Agama Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, 2014.
- Khabibah., Disertasi Doctoral : “*Pengembangan Model Pembelajaran Matematika dengan Soal Terbuka untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar*”. Surabaya: UNESA, 2006.
- Kustandi, Cecep., dan Sutjipto, Bambang. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Luisandrith, D.R., & dkk. (2020). *Interdisiplin: Pembelajaran Seni Tari Melalui Aplikasi Tik Tok Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak*.
- Nurtiani, A.T., & dkk . (2017). *Efektivitas Metode Fun Learning Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Kelompok B Di TK Methodhist Banda Aceh*.

- Pakpahan, A. F., & dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*.
- Perbangsa, O. J. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Digital Berbasis Android Sekolah Menengah Kejuruan Bidang Keahlian Teknologi dan Rekayasa*.
- Pratama, S.M., & dkk. (2020). *Pengaruh Aplikasi Tiktok Terhadap Komunikasi Mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Ampel Surabaya*.
- Rambe, R. N. K. (2018). Penerapan Strategi Index Card Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tarbiyah*, 25(1), 92–124.
- Rusgianto, M.S. 2012. *Trigonometri*. Yogyakarta: CV. Grafika Indah.
- Riyana, C. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Shoffa, s., & dkk. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Jawa Timur: CV. Agrapana Media.
- Sri Anitah. 2012. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2017. *Metode Penulisan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdayakarya
- Suryani Nunuk & Leo Agung. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Susilowati. (2018). Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Personal Branding Di Instagram. *Edunomika*, 2(1).