

## DAFTAR PUSTAKA

- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *PILAR*, 14(1), 15–31.
- Basrina, Y., Afryansih, N., & Febriani, T. (2023). Pengembangan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Wizer. Me pada Mata Pelajaran IPS di MTs Darussalam Aryojeding. *JPIG (Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Geografi)*, 8(1), 31–38.
- Erawati, N. K. E. N. K., Kadek, N. K. R. P. N., Purwati, R., Wayan, N. W. S. P. N., Putri, S., & Wardika, I. W. G. (2023). PELATIHAN PEMANFAATAN WIZER. ME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL. *PUAN INDONESIA*, 4(2), 125–134.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. *Yogyakarta: Samudra Biru*.
- Hamidah, I., & Sadikin, H. (2024). Pelatihan Pembuatan Media LKS Interaktif Berbantuan Aplikasi Wizer. Me Untuk Guru-Guru SMP di Pondok Pesantren Modern Al-Muqoddas. *ABJIS: Al-Bahjah Journal of Islamic Community Service*, 1(1), 22–31.
- Indraswati, D., Sobri, M., Fauzi, A., Amrullah, L. W. Z., & Rahmatih, A. N. (2023). Keefektifan Pelatihan Pembuatan Worksheet Interaktif dengan Wizer. Me untuk Mengoptimalkan Pembelajaran di SDN 26 Mataram. *Journal on Education*, 5(4), 14615–14624.

Junaedi, D. (2019). Desain pembelajaran model ADDIE. *Jurnal Pendidikan Islam*, 28, 2–18.

Maulana, M. R., & Nasir, M. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Aplikasi Android pada Pembelajaran Ilmu Tahsin dan Tajwid. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1756–1765.

*Media dan Sumber Belajar*. (2018). Deepublish.  
<https://books.google.co.id/books?id=23NRDwAAQBAJ>

Mustika, D., & Ain, S. Q. (2020). Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Menggunakan Model Project Based Learning dalam Pembuatan Media IPA Berbentuk Pop Up Book. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1167–1175.

Novriadi, D., & Firmasari, D. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Tajwid Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *At-Ta'lim: Media Informasi Pendidikan Islam*, 21(2), 147–163.

Putri, A. C. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN ADVERSITY QUOTIENT PESERTA DIDIK*. <http://snf-unj.ac.id/kumpulan-prosiding/snf2015/>

Suryana, D. W., & Asri, S. D. (2020). Pembuatan Game Puzzle "Escape: The Answers" Untuk Melatih Problem Solving Anak Berbasis Android. *Rabit: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 5(1), 34–43.