

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, R. S. (2020). Pengembangan Daya Tarik Objek Wisata Teluk Jering Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. *Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 86-95.
- Anita A, & Mudinillah, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Di SD Berbasis Aplikasi Kinemaster. *Pendidikan Dasar Islam*, 5(1), 61-77.
- Arwin, V. A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kals Iii Sd 36 Kota Panjang. *Basic Education Studies*, 1489-1500.
- Brave, R. (2019). Pengembangan Teks Pada Objek Objek Wisata Di Sulawesi Utara Dari Teknologi Augmented Reality. *Pendidikan*, 159-166.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113.
- Ishartiwi, N. N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile And Gaming Berbasis Android Mata Pelajaran Ipa Untuk Siswa Smp. *Ilmiah Kependidikan* , 50-67.
- Kusumaningrum, N. I. (2021). Pengembangan Media Siludup Berbasis Android Pada Materi Adaptasi Makhluk Hidup Kelas 6 Sd. *Pendidikan*, 46-57.
- Leo, R. D. (2021). Pengembangan Model Ekonomi Kreatif Bagi Masyarakat Di Daerah Objek Wisata Bahari Kabupaten Kupang Ntt. *Jpim*.

- Lesmana, K. E. (2013). Pengembangan Media Sosial Pariwisata Dengan Location Based Service Pada Perangkat Mobile Berbasis Android. *Karmapati*, 1-14.
- Maesti, D., Utami, D., Zuhdi, M., & Pratiwi, R. (2022). Pengembangan Objek Dan Daya Tarik Wisata Sungai Ciliwung Berbasis Ekowisata. *Inovasi Penelitian*, 6621-6631.
- Maharini, N. M. (2021). Pengembangan Desa Wisata Toso Berbasis Digital Marketing Sosial Media. *Community Service*, 116-124.
- Maulana, K. L. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Batik Tulis Berbasis Android Untuk Siswa Kelas Viii Smpn 5 Sleman. *Pendidikan*, 458-466.
- Medi Triawan, H. (2022). Multimedia Interaktif Pengenalan Objek Wisata Kota Pagar Alam. *Ilmiah Binary Stmik Bina Nusantara Jaya*, 99-104.
- Nurinda. (2022). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SDN 188 Tanrongi Kabupaten Wajo. *Kajian Pendidikan Dasar*, 36-44.
- Ponza, J. S. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Edutech*, 9-19.
- Prasetya, N. W. (2019). Pengenalan Objek Wisata Alam Kabupaten Lebak Melalui Strategi Komunikasi Berbasis Media Digital. *Prosiding Comnews* , 346-357.
- Prof. Dr. Azhar Arsyad, M. (2017). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Jakarta: Rajawali Pers.
- DR.Sugiyono, P. (2020). *METODE PENELITIAN PARIWISATA*. Bandung: Alfabeta Bandung.

- Rahmawati, D.N (2021). Analisis Penerapan Media Video Animasi Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII Mts Tauhidayyah 2 Kecamatan Gondong Kabupaten Bojonegoro. *Pendidikan*
- Setiabudi, S. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Dengan Menggunakan Objek Wisata Dan Pantai. *Juspensi*, 27-33.
- Sesdi, S. W. (2019). Strategi Pengembangan Objek Wisata Pantai Appalarang Sebagai Daerah Tujuan Wisata Kabupaten Bulukamba. *Profitability*, 141-155.
- Suarto, E. (2019). Pengembangan Objek Wisata Berbasis Analisis SWOT. *Spasial*, 50-63
- Sugiyono, P. D. (2019). *METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN*. Bandung: Alfabeta.
- Suryana, D. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 1077-1094.
- Ulfa, D. K. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif kearifan lokal banyuwangi untuk siswa kelas 5 SD. *Kajian teori penelitian*, 75-81.
- Widiyono, A. (2021). Penerapan Aplikasi Kinemaster Dalam Pembelajaran Ipa Melalui Lms Pada Mahasiswa Prodi Pgsd. *Prosiding Webinar Nasional Iahn-Tp Palangka Raya* , 12-21.
- Wiratha, A. (2020). Pengembangan Media Informasi Pengenalan Pura Taman Ayun Berbasis Vlog. 63-74.

