

## DAFTAR PUSTAKA

- Admin. (2021). *Model Pembelajaran Project Based Learning (Berbasis Proyek)*. Artikel.
- Admin. (2022). *Strategi Komunikasi : Pengertian Tujuan, Ruang Lingkup Teknik, Langkah dan Hambatan Strategi Komunikasi*.
- Al Fathoni, M. A. (2022). *Strategi Kreatif Proses Produksi Program Acara Lentera Upu Strategi Kreatif Proses Produksi Program Acara Lentera Upu*.
- Alfia, M. (2021). *Analisis Strategi Kreatif Konten Promosi Foodies (Studi Kasus Media BroSisPKU)* (Vol. 7).
- Alwi Hilir, S.Kom., M. P. (2019). *Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Abad 21*. In *Perkembangan Teknologi Pendidikan* (p. 42).
- Bajari, A. (2015). *Metode Penelitian Komunikasi : Prosedur, Tren, dan Etika*. Simbiosis Rekatama Media.
- Batu Bara, J. (2017). *Paradigma Penelitian Kualitatif Dan Filsafat Ilmu Pengetahuan Dalam Konseling*. *Jurnal Fokus Konseling*, Vol 3/2017.
- Billionaire Coach. (2019). *4 Hambatan Terbesar Dari Pengimplementasian Strategi Di Perusahaan*.
- Canggara. (1998). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. PT.Raja Grafindo Persada.
- Cookson, M. D., & Stirk, P. M. R. (2019). *Strategi Kreatif*. 9–28.
- Cucun Sunaengsih. (2016). *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Terakreditasi A*. *Mimbar Sekolah Dasar*, Volume 3 N, Hlm.183- 190.
- Detiknet. (2021). *Cara Jadi Konten Kreator dan Gamer Sukses, Milenial Wajib Tahu!*
- Dewi, M. R. (2022). *Kelebihan dan Kekurangan Project-based Learning untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila Kurikulum Merdeka*. *Ejournal UPI*, 19(2), 213–226.
- Effendy, O. U. (2011). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Remaja Rosdakarya.
- Erfan, M., & Ratu, T. (2017). *Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Perkuliahan Elektronika Dasar Melalui Digital Game-Based Learning*. *Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada*

*Perkuliahan Elektronika Dasar Melalui Digital Game-Based Learning.*

- Fatimah, F., & Kartikasari, R. D. (2018). *Strategi Belajar Dan Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Bahasa*. Pena Literasi, 1(2), 108.
- Gunawan, F. O. (2017). *Analisa Proses Inovasi Souvenir*. 2007.
- Hesti, O. ;, & Wulandani, R. (2021). Eksistensi Content Creator dalam Proses Produksi Konten
- Idrus, M. (2009). *Metode Penelitian Ilmu Sosial*. PT.Gelora Aksara Pratama.
- Ii, B. A. B., Berger, P. L., & Bagi, L. (2012). Paradigma Konstruktivisme (Constructivism paradigm). Journal Article, 2(1), 9–21. [https://eprints.umm.ac.id/66212/3/BAB\\_II.pdf](https://eprints.umm.ac.id/66212/3/BAB_II.pdf)
- Irjus, & Indrawan, H. W. W. E. W. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif.pdf*. In J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer dan Informatika) (Vol. 1, Issue 1).
- Jannah, S. F. (2017). Strategi Pengembangan Usaha Homemade Kefir Khadeejah Rembang. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Islam*, 4, 5–24.
- Lathifah Edib. (2021). *Menjadi Kreator Konten Di Era Digital*.
- Lexy J. Moleong. (1996). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT.Remaja Rosdakarya.
- M. Ngaffi. (2014). *Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya*. Pembang. Pendidik. Fondasi Dan Apl, Vol. 2, no.
- Manovich, L. (2003). *The New Media Reader*.
- Manzilati, A. (2017). *Paradigma, Metode, dan Aplikasi*. In *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Universitas Brawijaya Press.
- Maros, H., & Juniar, S. (2016). Strategi Kreator Tiktok @andy\_tumere Dalam Konten Remaja Bojonggede Di Kawasan Sudirman. 7, 1–23.
- Maryono Jamun. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, Volume 10, 1–136.
- Maulidina, M., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran)* .

- Maysaara A. Abo Hassanin Supervised, A. (2014). Peran Content Creator Dalam Produksi Motion Graphic Di Lembaga Pemerintah non Kementerian BNNP DIY. Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents, 7–27.
- Moleong, L. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. PT.Remaja Rosdakarya Offset.
- Morissan. (2009). Strategi Mengelola Radio & Televisi. In *Manajemen Media Penyiaran*. Kencana.
- Muhammadiyah University Press. (2020). *Resonansi Pemikiran Buku 10*.
- Mukhtar. (2013a). *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Gaung Persada.
- Mukhtar. (2013b). Taksonomi Penelitian Deskriptif Kualitatif. In *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*.
- Nadeem Ali. (2022). *Content Creator : How To Become Successful Creator*.
- Nasution. (1988). *Metode Naturalistik Kualitatif* (Tarsito (ed.)).
- Penerbit Lakeisha. (2022). *Game Based Learning Dengan Perfect Number Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD*.
- Rogers, E. M. (2003). The Free Press. In *Diffusion of Innovations*.
- Ruslan, R. (1998). *Metode Penelitian PR dan Komunikasi*. PT.Raja Grafindo Persada.
- Sayidah, N. (2018). *Metodologi Penelitian Disertai Dengan Contoh Penerapannya Dalam Penelitian*. Zifatama Jawa.
- Selwyn Neil. (2011). Education and Technology Key Issues and Debates. *Junral Pendidikan Agama Islam*.
- Seminar. (2021). Merancang Game Based Learning GBL. *Artikel*.
- Siregar, R. A. (2020). Penanganan Pembiayaan Bermasalah Mikro 75ib Di Bank BRI Syariah Kcp Rantau Prapat. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Siswanto, E., & Heru Priosetiono, I. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Praktikum Kewirausahaan. *Jurnal Smartcomp*, Volume 9 N(1), 1–6.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung. Remaja Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif. In *Metode Penelitian*

## Kombinasi

- Sugiyono. (2014). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Teni Nurrita. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Misykat.*,
- Time, F., Hm, Y., Cranfield University, Executive, H. & S., D. M. A. (2022). *Strategi Pembuatan Konten Kreatif Instagram Yaumi Indonesia Sebagai Sarana Dakwa*. Material Safety Data Sheet.
- Tobias, S. (2014). *Pengaruh Karakteristik Inovasi Sistem Sosial Dan Saluran Komunikasi Terhadap Adopsi Inovasi Teknologi Pertanian*.
- Tomson Sabungan Silalahi, D. (2019). *Pemuda Milenial*.
- Yusrin Ahmad Tosepu. (2018). *Pengertian Media Sosial Perkembangan Dan Etika Bermedia Sosial*. In *Media Baru Dalam Komunikasi Politik*.

