

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, D. 2022. Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4 1980, 1349–1358.
- Basith, A., & Al-Bari, A. 2022. Penguatan pendidikan kewirausahaan dengan media micro learning. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2022 12, 1–11. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6943154>.
- Darllis, N., F, F., & Miaz, Y. 2020. Pengembangan Desain Pembelajaran Model Assure Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Komik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5 1, 334–342. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.689>
- Corbeil, J. R., Khan, B. H., & Corbeil, M. E. Eds. 2021. *Microlearning in the Digital Age: The Design and Delivery of Learning in Snippets*. Routledge.
- DDIWorld, " Use Micro and Macro Learning Effectively," DDIWorld. Diakses: 11 Januari 2024. [Daring]. Tersedia: <https://www.ddiworld.com/guide/ultimate-guide-leadership-development/micro-and-macro-learning>
- Diana, E., & Rofiki, M. 2020. Analisis Metode Pembelajaran Efektif Di Era New Normal. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3 2, 336–342. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i2.1356>
- Hasanuddin, Asgar, H., & Hartono, B. 2022. Rancang Bangun Rest Api Aplikasi Weshare Sebagai Upaya Mempermudah Pelayanan Donasi Kemanusiaan. *JINTEKS (Jurnal Informatika Teknologi Dan Sains)*, 4 1, 8–14.
- P. Wijaya, J. Putra, N. Dharshinni, B. Girsang, I. F. 2021. Pemrograman Mobile Dengan Flutter. In B. Girsang Ed. , *Jurnal Enersia Publika No. 1 Hal 330-341* Vol. 5, Issue 1. UNPRI Press.
- Sebangku Games, "Sebangku Games - About," Sebangku Games. Diakses: 15 Desember 2023. [Daring]. Tersedia: <https://sebangku.co.id/about>
- Sebangku Games, "Mobile App Developer, Penerapan Learning Design Pada

Konten Pembelajaran Berbasis Micro Learning; Sebangku Games di Kab. Bantul,” Kampus Merdeka. Diakses: 15 Desember 2023. [Daring]. Tersedia: <https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/program/magang/browse/a79ed31b-6180-41a7-87ce-9727630f5361/e3920695-6c30-11ee-b8a4-aa369d946e61>

Siang, J. L., Ibrahim, N., & Situmorang, R. 2019. Development of hypercontent module using jonnuro model learning desain for candidates master guide. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 8 2 Special Issue 9, 70–78. <https://doi.org/10.35940/ijrte.B1016.0982S919>

Sunardi, S., & Fadli, S. 2018. IDENTIFIKASI MASALAH PENERAPAN METODE AGILE (SCRUM) PADA PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK DI PERGURUAN TINGGI (Studi Kasus Universitas Nahdlatul Ulama Nusa Tenggara Barat). *Jurnal Manajemen Informatika Dan Sistem Informasi*, 1(2), 14. <https://doi.org/10.36595/misi.v1i2.37>