

REFERENCES

- Afrila, F., Hasanah, U., & Yuliani, D. (2019). Pengaruh media video terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(2), 145–153.
- Azhar, H. P. O., & Masyi'ah, A. N. (2023). Developing ESP learning materials for airport ground handling students. *English Language Teaching Educational Journal*, 6(2), 95–108. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1413202.pdf>
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran* (Cet. ke-15). Jakarta: Rajawali Persada.
- Barnes, S. J., & Tan, S. (2020). Effect of interactive video length within e-learning environments on learner retention and cognitive load. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1), 23–38.
- Brame, C. J. (2016). Effective educational videos: Principles and guidelines for enhancing student learning. *CBE—Life Sciences Education*, 15(4), es6. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5132380/>
- Burgess, J., & Green, J. (2009). *YouTube: Online video and participatory culture*. Cambridge: Polity Press.
- Castillo, S., Calvitti, K., Shoup, J., Rice, M., Lubbock, H., & Oliver, K. H. (2021). Production processes for creating educational videos. *CBE Life Sciences Education*, 20(2), 1–12. <https://d.oi.org/10.1187/cbe.20-06-0120>
- Devisme, V. (2023, October 26). The importance of glossaries in technical translation. YourWordStore.com
- Djiwandono, M. S. (2008). *Tes bahasa dalam pengajaran*. Itb Bandung.
- Hatch, E., & Brown, C. (1995). *Vocabulary, semantics, and language education*.

Cambridge University Press.

Indonesia. (2009). Undang-undang Republik Indonesia Nomor 1 tahun 2009. 19(19), 19.

International Air Transport Association (IATA). (2018). *Airport handling manual* (AHM). IATA Publishing.

Islapirna, I., & Hendriyani, Y. (2023). Development of Interactive Learning Media in Computer Subjects and Basic Networks in Vocational High Schools. *JITE (Journal of Informatics and Telecommunication Engineering)*. <https://doi.org/10.31289/jite.v6i2.8867>

John. W, C., & Creswell, J. D. (2018). Research Design : Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. In *Writing Center Talk over Time* (Fifth edit). Sage. <https://doi.org/10.4324/9780429469237-3>

KOCO Indonesia. (2023, 19 Mei) buku fiksi dan nonfiksi bahasa indonesia.YouTube.<https://youtu.be/Y8REZQEy2Vs?si=tt7FFoXbVFsqodOP>

Learn English with Kevin.(2020, 26 June) Learn English With Conversation - A Train Journey.Youtube. <https://youtu.be/nSaVzujGlj4?si=-JG-UhNjpT502Q8X>

LearningEnglishPRO. (2020, 19 Oktober) 20 Essential English Terms for Banking | Master Banking English Vocabulary for Finance!. YouTube. <https://youtu.be/5iGHh8aF5No?si=3VOF1u8CAS3m2q-D>

Lyver, D., & Graham, S. (2001). *Basics of Video Production* (Second edi).

Mardika, I. N. (2008). Pengembangan Multimedia Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Di SD. *Tripod. Com/Multimedia. Pdf [16 Juni 2012]*, 4, 1–23. <http://mardikanyom.tripod.com/Multimedia.pdf>

- Mayer, R. E. (2002). Cognitive theory and the design of multimedia instruction: An example of the two-way street between cognition and instruction. *New Directions for Teaching and Learning*, 89, 55–71. <https://doi.org/10.1002/tl.47>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Maxmudjon qizi, Y. N. (2023). *Consistent Terminology in Technical Translation*. *Pindus Journal of Culture, Literature, and ELT*, 3(2), 35–36. <https://doi.org/10.51699/pjcle.v3i2.614>
- Newsian.id. (2023, Juli 21). Profil Bandara Ahmad Yani Semarang, Floating Airport Pertama di Indonesia. Newsian.id. <https://newsian.id/2023/07/21/profil-bandara-ahmad-yani-semarang-floating-airport-pertama-di-indonesia/>
- Nursobah, A. (2021). Pemanfaatan Media Sosial Youtube dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah. *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, 23(1), 377–386. <https://doi.org/10.47467/mk.v23i1.4384>
- Pauji, M. (2017). Pengaruh Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Berpidato (Siswa Kelas X Smk Al-Huda Turalak). *Diksatrasia : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 268. <https://doi.org/10.25157/diksatrasia.v1i2.627>
- Paivio, A. (1986). *Mental representations: A dual coding approach*. Oxford University Press.
- Pratiwi, B., & Puspito Hapsari, K. (2020). Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dalam Pemanfaatan YouTube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 282. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24238>
- Rahayu, S. (2022). Bahasa Kias Dan Citraan Pada Puisi Di Akun YouTube Fiersa Besari: Kajian Stilistika Dan Implementasi Sebagai Bahan Ajar Bahasa

Indonesia Di Sma. *Jurnal Pendidikan*, 11(1), 1–11.

Riana, Asori, W., & Noveri A.J, H. (2022). *Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Meningful Intrucctional Design (MID) Pada Materi Menganalisis Isi Drama Kelas XI SMA Negeri 1 Gido Tahun Pembelajaran 2021/2022*. 16(8.5.2017), 2003–2005.

Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2009). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Stan, A. (2023). Compiling a specialized bilingual glossary: Challenges and outcomes. Dalam Conference on British and American Studies – Language and Communication in the Digital Age (hlm. 218–234). <https://www.researchgate.net/publication/378307778>

Sudaryanto. (1993). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.

Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In Sutopo (Ed.), *Sustainability (Switzerland)* (Kedua). Alfabeta.

Susanti, E. (2016). *Glosarium Kosakata Bahasa Indonesia Dalam Ragam Media Sosial*.

Suyanto, M. (2005). *Multimedia interaktif dasar-dasar dan pengembangannya*. Andi.

Trahutami, S. I., Ningrum, D. W., & Rofiqo, P. F. (2024). *Glosarium kebandaraan: Indonesia-Inggris-Jepang*. Universitas Diponegoro.

Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>

Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>

Yudianto, A. (2017). *Penerapan video sebagai media pembelajaran*. Seminar Nasional Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sukabumi. Dalam kajiannya, disebutkan bahwa “Video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik”

Zhang, D., Zhou, L., Briggs, R. O., & Nunamaker, J. F., Jr. (2005). Instructional video in e-learning: Assessing the impact of interactive video on learning effectiveness. *Information & Management*, 43(1), 15–27. <https://doi.org/10.1016/j.im.2005.01.004>