

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. (2022). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya
- Asri, A. N., Indrianti, T., & Perdanasari, N. (2017). Penerapan digital storytelling dalam pembelajaran bahasa Inggris di Program Studi Manajemen Informatika. *Jurnal Ilmiah Edukasi & Sosial*, 8(2), 81-89.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). New York: Springer.
- Dewi, A C. (2023). *Menulis kreatif*. Bandung: Indonesia Emas Grup.
- Dinata, K. B. (2021). Literasi digital dalam pembelajaran daring. *Eksponen*, 11(1), 20-27.
- Duludu. (2017). *Buku ajar kurikulum bahan dan media pembelajaran PLS*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Fajariyah, L. A. (2018). Pembelajaran teks report dengan proyek 'cerdiq' berbasis kinemaster. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 2(1), 207-220.
- Harjono, H. S. (2018). Literasi digital: Prospek dan implikasinya dalam pembelajaran bahasa. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 8(1), 1-7.
- Hudhana, W. D., & Sulaeman, A. (2019). Pengembangan media video scribe dalam peningkatan kemampuan menulis cerpen berbasis karakter siswa kelas X SMA se-Kabupaten Tangerang. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 9(1), 31-46.
- Lestari, M. A. A., Hamidah, A., & Sanjaya, M. E. (2023). *Development of learning media using powtoon in arthropoda sub materials for senior high school*. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(3), 1486-1493.
- Martarini, N. M. L., Sastaparamitha, N. N. A. J., & Primandana, P. A. (2020). Digital story telling project berbantuan (DSTP) "google classroom" dalam pembelajaran teks "descriptive". *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 6(2), 671-679.
- Mudrikah, S., Pahleviannur, M. R., Surur, M., Rahmah, N., Siahaan, M. N., Wahyuni, F. S., ... & Nurhayati, R. (2021). *Perencanaan pembelajaran di sekolah: Teori dan implementasi*. Pradina Pustaka.
- Negara, H. R. P., Syaharuddin, S., Kurniawati, K. R. A., Mandailina, V., & Santosa, F. H. (2019). Meningkatkan minat belajar siswa melalui pemanfaatan media belajar berbasis android menggunakan mit app inventor. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 2(2), 42-45.

- Oktavia, W., & Harjono, H. S. (2019). Pengembangan multimedia pembelajaran menulis teks deskripsi di kelas VII SMP Negeri 22 Kota Jambi. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 9(2), 32-43.
- Prananta, Y. R., Setyosari, P., & Santoso, A. (2017). Pengembangan media boneka tangan berbasis digital storytelling. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(5), 627-636.
- Puspitarini, A., & Junaedi, A. (2024). Enhancing narrative writing skills through digital storytelling: An experimental study on high school students. *GLENS: Global English Insights Journal*, 1(2), 66-75.
- Rahmayanti, V. (2016). Pengaruh minat belajar siswa dan persepsi atas upaya guru dalam memotivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar bahasa Indonesia siswa SMP di Depok. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2).
- Risal, dkk. (2022). *Metode penelitian dan pengembangan research and development (R&D) konsep, teori-teori dan desain penelitian*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Rohmawati, R. N. (2014). Keefektifan digital storytelling dalam pembelajaran biologi untuk siswa SMA pada materi bioteknologi. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 3(3).
- Sa'adah, R & Wahyu. (2022). *Metode penelitian R&D (research and development) kajian teoritis dan aplikatif*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanti, E. D. (2019). Project based learning: pemanfaatan vlog dalam pembelajaran sejarah untuk generasi pro gadget. *Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, 13(1), 84-96.
- Susilana. (2018). *Media pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima
- Teehan. (2006). *Digital storytelling : In and out of the classroom*. Lulu.com. <https://www.lulu.com/shop/kay-teehan/digital-storytelling-in-and-out-of-the-classroom/paperback/product-525312.html?page=1&pageSize=4>
- Taufik, I., Rusmiyanto., Wahono., Utomo, P., Mafrukhi. (2022) *Kombi kompeten berbahasa indonesia untuk SMA/MA kelas XI*. Jakarta: Erlangga.
- Tung, K. Y. (2017). *Desain instruksional perbandingan model dan implementasinya*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

- Wulandari, T., & Haryadi, H. (2020). Pengaruh gerakan literasi sekolah terhadap minat baca dan keterampilan membaca siswa SMA N 1 Purworejo. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(2), 92-97.
- Yuliana, I., & Wantoro, J. (2017). Berkreasi dengan digital storytelling sebagai alternatif strategi pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Berkemajuan dan Menggembirakan (The Progressive & Fun Education Seminar) ke-2*.
- Yuniastuti. (2021). *Media pembelajaran untuk generasi milenial tinjauan teoritis dan pedoman praktis*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka