

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, M. R., Ningtyas, S., Aziz, F., Rini, F., Putra, I. N. A. S., Adhicandra, I & Junaidi, S. (2023). *Multimedia: Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Angelia, R. A., Vivayosa, N., Anatasia, D., & Hutapea, L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Ispring Suite 9 Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(2), 224-233.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur penelitian*. Rineka Cipta
- Aryanti D., Mustaji., & Harwanto (2020). Multimedia interaktif berbasis *Ispring Suite 8*. *Jurnal education and development*. 8(2), 381-389.
- Astriani, S. (2018). Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran yang Efektif untuk Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 15(1), 45-50.
- Atikah, A. (2023). *Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) dengan Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Kelas V MIN 7 Ponorogo* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Depita, T. (2024). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Aktif (Active Learning) Untuk Meningkatkan Interaksi dan Keterlibatan Siswa. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 55-64. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v3i1.516>
- Destriani, R. N. D. (2022). *Pengembangan Video Pembelajaran Menulis Berbasis Project Based Learning Untuk Siswa Smp* (Doctoral Dissertation, Universitas Jambi).
- Dikdasmen, D. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar* (Dirjen Dikdasmen).
- Ekaningtiass, P., Fitriani, H., Nurudin, M. N., & Akhadiyah, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Teknologi pada

Materi Teks Prosedur untuk Siswa Kelas VII SMP. *Journal on Education*, 6(1), 841-847.

Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Pada Media Belajar Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi server. *Elinvo (Electornics, Infomatics, and Vocational Education)*, 2(2).

Harjono, H. S., Hariyadi, B., & Yugo, P. (2023). Cik Upik application as learning media to identify and describe the hikayat values. *Journal of Education Technology*, 7(2).

Hasan, M., Supatminingsih, T., Mustari, Ahmad, M. I. S., Rijal, S., & Ma'ruf, M. I. (2020). The Development of Pocketbook Learning Media based on Mind Mapping in Introductory Economics Course. *Universal Journal of Educational Research*, 8 (12B), 8274-8281.

Himmah, F., & Sulaikho, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Pemanfaatan Ispring Suite Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak. *JoEMS (Journal of Education and Management Studies)*, 5(4), 38-47.

<https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>

Jannah, S., Sari, D., & Pratama, D. (2022). Peran Media Pembelajaran dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(2), 110-118.

Kusuma, N. R. (2018). *Pengembangan media pembelajaran Interaktif Power Point Ispring Suite 8 pada konsep sistem eksistensi Sekolah Menengah Atas* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).

Lafamane, F. (2020). Karya sastra (puisi, prosa, drama).

Lowther, D., L, Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2011). *Instructional Technology & Media For Learning Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar* (Terjemahan. Edisi Kesembilan) (9th ed.). Kencana Prenada Media Group.

- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, N., & Amalia, D. A. (2020). Analisis Bahan Ajar. NUSANTARA, 2(2), 311-326. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/828>.
- Marhaeni, N. H., Rizky, M. R. F., & Miralda, D. (2024). Pelatihan Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android di SMA Dharma Amiluhur. *Jurnal Pengabdian Kreatif Cemerlang Indonesia*, 3(1), 7-16.
- Maula, N. R., & Fatmawati, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kayaku (Kayanya Alam Negeriku) Berbasis STEM Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 97. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.22351>
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*.
- Misriani, A., Cintari, S., & Zulyani, N. (2023). Urgensi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal. *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(9), 7131-7136.
- Muali, M. (2018). Kriteria Media Pembelajaran yang Efektif untuk Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 123-130.
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan model pembelajaran. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf> pada September.
- Ninawati, M., Burhendi, F. C. A., & Wulandari, W. (2021). Pengembangan e-modul berbasis software ispring suite 9. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 47-54.
- Nugraha, M. M., Hidayat, E., & Madawistama, S. T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Mengeksplor Kemampuan Abstraksi Matematis Pada Materi SPLDV Berbantuan ISpring Suite 10. *Jurnal Kongruen*, 2(2), 76-84.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). Media Pembelajaran.

- Paksi, D. N. F., & Nur, D. (2021). Warna dalam Dunia Visual. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi & Media Baru*, 12(2), 90-97.
- Pithri, D. M., Safina, N., & Soraya, R. (2024). Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Ispring Suite Pada Teks Prosedur Kelas XI SMAS Istiqlal Deli Tua. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 5034-5044. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.8439>
- Pranowo Yugo, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan iSpring Suite pada Pembelajaran Hikayat di Kelas X SMA Negeri 1 Muaro Jambi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(4), 200-215.
- Putri, A. I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Teks Debat Siswa Kelas X. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 12(1), 107-121.
- Rahmah, D. S. N., & Wijaya, H. (2023). Analisis Strukturalisme pada Cerpen Anak Ikan Karya Fitra Yanti. *ALINEA: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya*, 3(3), 580-590.
- Rahmayanti, M., Kusdiana, A., & Nugraha, A. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Menulis Berbasis Kearifan Lokal melalui Permainan Bahasa di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 215-226.
- Rochma, V. A. & Ibrahim, M (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ispring Suite 8 pada Materi Bakteri untuk Siswa Kelas X SMA. *BIOEDU berkala ilmiah Pendidikan Biologi* 8(2), 312-320.
- Rohman, P. N., Na'im, M., & Sumardi, S. (2021). Pengembangan media berbasis prezi pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA dengan model 4d. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 7(1), 1-9. <https://doi.org/10.22219/jinop.v7i1.13054>
- Rohman, S. (2020). *Pembelajaran cerpen*. Bumi Aksara.
- Rosid, A. (2022). Analisis Unsur Intrinsik Dan Nilai Didaktis Cerita Pendek Dalam Antologi “Kupu-Kupu Bersayap Gelap” Karya Puthut Ea Dengan

Menggunakan Pendekatan Struktural Sebagai Alternatif Bahan Ajar Cerita Pendek Di Sma Kelas Xi (*Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi*).

Rusman, dkk. 2011. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta:Rajawali Pers. PT. Raja Grafindo Persada.

Said, S. (2023). Peran teknologi digital sebagai media pembelajaran di era abad 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan Dan Ekonomi*, 6(2), 194-202. <https://doi.org/10.33627/pk.62.1300>

Sapiya, B. (2020). Latar Cerpen "œmadre" dalam Kumpulan Cerita Madre Karya Dewi Lestary (Analisis Struktural). *ARBITRER: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(3), 325-340.

Smaldino, S. E. (2012). *Instructional Technology and Media for Learning*. Pearson Education.

Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Sulistiyorini, S., & Listiadi, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran Ispring Suite 10 berbasis android pada materi jurnal penyesuaian di SMK. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2116-2126. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2288>

Susanti, S., Dewi, P. I. A., Saputra, N., Dewi, A. K., Wulandari, F., Kusumawardan, R. N., & Sholeh, M. (2022). *Desain media pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Thiagarajan, S. (1974). *Instructional development for training teachers of*

Utariyanti, I. F. Z., Wahyuni, S., & Zaenab, S. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis komik dalam materi sistem pernapasan pada siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Malang. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 1(3).

- Wastiti, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Teks Prosedur Dengan Aplikasi Tiktok Untuk Siswa Smp Kelas Vii Tahun Ajaran 2022/2023 (Doctoral Dissertation, Universitas Lampung).
- Widhianingtyas, L., Yudiono, U., & Indawati, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Ispring Suite 11 Berbantuan Quizizz. *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi*, 9(2), 247-253.
<https://doi.org/10.21067/jrpe.v9i2.10877>
- Wijayanti, C. P., & Sulistiyono, R. (2024). Pengembangan AMPURASIA: media interaktif berbasis aplikasi android pada materi teks puisi rakyat kelas VII SMP. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 7(4), 573-
- Yunus, A. (2016). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 18(3), 45-53.
- Hake, R. R. (1999). Anayzing Change/Gain Scores. Diakses dari laman web tanggal 20 desember 2024 dari
<http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>.
- Rusdi. (2018). Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan: Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru. Depok: Rajawali Pers.
- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, Aditin Putria. (2018). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: Remaja Rosdakarya.

