

**DAFTAR PUSTAKA**

- Anggraeni, Retno Dian & Kustijono. 2013. “Pengembangan Media Animasi Fisika pada Materi Cahaya dengan Aplikasi *Flash* Berbasis *Android*”. *JPFA*, Volume 3, Nomor 1 (hlm 11-18).
- Arifin, Zainal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama.
- Biassari, Icha dan Eka. 2021. “Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Nearpod* Pada Materi Kecepatan di Sekolah Dasar”. Tersedia pada <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/1403> (diakses tanggal 18 Agustus 2022).
- Faizah, Silviana Nur 2017. “Hakikat Belajar dan Pembelajaran”. *At-Thullab*, Volume 1, Nomor 2 (hlm.176-185).
- Ginting, Daniel, dkk. 2021. *Inovasi Pengajaran dan Pembelajaran Melalui Platform Digital Teori dan Praktik Pengoperasian*. Malang: Media Nusa Creative.
- Harsiati, Titik, dkk. 2016. *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hidayat, Fitria dan Nizar. 2021. “Model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”. *JIPAI*, Volume 1, Nomor 1 (hlm.28-37).

- Indarti, Maudina Eka. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Teks Cerita Rakyat Berbasis *Edpuzzle* Kelas X SMA Pusri Palembang”. Tersedia pada [https://repository.unsri.ac.id/53335/11/RAMA\\_88201\\_06021381722071\\_0018076202\\_0028055905\\_01\\_front\\_ref.pdf](https://repository.unsri.ac.id/53335/11/RAMA_88201_06021381722071_0018076202_0028055905_01_front_ref.pdf). (diakses tanggal 21 Agustus 2022).
- Karuniawati, Anisa. 2022. “Peran Teknologi dalam Pembelajaran Merdeka Belajar di Era 4.0”. *UST*, Volume 1, Nomor 1 (hlm 34-42).
- Lingawati. 2020. “Pemanfaatan Fitur Sumber Belajar untuk Penilaian dalam Bentuk Kuis Berbantuan *Edpuzzle*”. Tersedia pada <http://pena.belajar.kemdikbud.go.id/2020/10/pemanfaatan-fitur-sumber-belajar-untuk-penilaian-dalam-bentuk-kuis-berbantuan-edpuzzle/> (diakses tanggal 6 September 2022).
- Marisa, M. 2021. “Inovasi Kurikulum “Merdeka Belajar” di Era *Society 5.0*”. *Santhet*, Volume 5, Nomor 1 (hlm 66-78).
- Marzoan. 2014. “Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dalam Perspektif Kurikulum 2013”. *JINOTEP*, Volume 1, Nomor 1 (hlm 81-90).
- Niswa, Auliyah. 2012. “Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia *Flash* Kelas VIID SMP Negeri 1 Kedamean”. Tersedia pada <https://media.neliti.com/media/publications/241362-pengembangan-bahan-ajar-mendengarkan-ber-0afe1078.pdf> (diakses tanggal 21 Agustus 2022).

- Nugraha, Tono Supriatna. 2022. "Kurikulum Merdeka untuk Pemulihan Krisis Pembelajaran". *UPI*, Volume 19, Nomor 2 (hlm 250-261).
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Pamungkas, Catur Tias dan Amir Mahmud. 2017. "Pengaruh Gaya Belajar dan Pola Asuh Orang Tua terhadap Prestasi dengan Motivasi sebagai Variabel *Intervening*". *EEAJ*, Volume 6, Nomor 2 (hlm 517-529).
- Prastowo, Andi. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan dan Praktik*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Purwanto, N. M. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Putri, Riska Susila. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Sistem Koloid di SMA Negeri 2 Banda Aceh*. Skripsi (tidak diterbitkan). Prodi Pendidikan Kimia, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
- Qadriani, Lailatul Nanda, dkk. 2021. "Pemanfaatan *Youtube* dan *Edpuzzle* sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif". *JPM*, Volume 4, Nomor 1 (hlm 1-8).
- Rahayu, Restu, dkk. 2022. "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak". *BASICEDU*, Volume 6, Nomor 4 (6313-6319).
- Rahma, Fatikh Inayahtur. 2019. "Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar)". *Panca Wahana*, Volume 14, Nomor 2 (hlm 87-99).

- Ramadhani, Rahmi, dkk. 2020. *Platform Asesmen untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Rusmayana, Taufik. 2021. *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan di Masa Pandemi COVID-19*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Shofa, M.I. 2019. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Argument Mapping*. Skripsi. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I Made dan I Made Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Widoyoko, S. Eko Putro. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Widuroyekti, B. 2016. "Pemanfaatan Cerita Anak Sebagai Alternatif Bahan Pembelajaran Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar". Tersedia pada <https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/42784079/JURNAL-PORTAL-3.pdf> (diakses tanggal 22 Agustus 2022).
- Zulela. 2012. *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: Remaja Rosdakarya.