

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinalia, Irma. (2022). *Mengenal dan Memahami Jenis-Jenis Teks*. Sukaharjo: CV Graha Printama Selaras.
- Aji, C., Shanty, I. L., & Andheska, H. (2023). *Kepraktisan Media Pembelajaran Bola Tembak Pintar Untuk Pemahaman Materi Teks Negosiasi Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas*. *Aufklarung: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya*. Vol 1. No. 9. Hlm. 33-44.
- Alti, R. M. dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Amelia, Ika. *Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Sarana Belajar Prosedur pada Teks Prosedur Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2023/2024*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Tanjungpinang: Universitas Maritim Raja Ali Haji.
- Amiroh. (2019). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva.
- Anwar, Faisal, dkk. (2022) *Pengembangan Media Pembelajaran Telaah Persektif pada Era Society 5.0*. Makassar. CV. Tohar Media.
- Ariani, Cici. (2021). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Articulate Storyline pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas VIII SMP*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Tanjungpinang: Universitas Maritim Raja Ali Haji.
- Ariansyah, Shanty, I. L., & Kurmalasari, T. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Arcer (Augmented Reality Cerpen) Berbantuan Assemblr Edu dan Canva pada Materi Teks Cerpen Siswa Kelas IX Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Tanjungpinang Tahun Ajaran 2023/2024*. *Jurnal Sejarah, Pendidikan, dan Humaniora*. Vol 8. No.1. Hlm. 528-545.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Ariyana, Renna Yanwastika. (2022). *Pengantar Sistem Multimedia*. Yogyakarta: Akprind Press.

- Dewi, Tri. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline pada Materi Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen*. Skripsi. Prodi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang
- Fikri dan Madona. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta. Samudra Biru.
- Gunawan dan Ritonga. A. A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Hasan, Muhammad. dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hastuti, S, Andheska H, & Elfitra L. *Pengembangan E-Modul Teks Cerpen Berbasis Kontekstual Menggunakan Aplikasi Any Flip Siswa Kela XI SMA Negeri 4 Tanjungpinang Tahun Ajaran 2023/2024*. Jurnal Sejarah, Pendidikan, dan Humaniora. Vol 8. No. 1. Hlm. 554-558.
- Hendra, dkk. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. Jambi: PT. Sonpedia Publhising Indonesia.
- Husnah, Ainun. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 pada Materi Ekosistem Kelas X MIPA di SMA Negeri 1 Yosowilangun Lumajang Tahun Pelajaran 2020/2021*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Jember: Institut Agama Islam Negeri Jember.
- Husnah, Nadhah Millah. (2022). *Tutorial Pembuatan Media Aplikasi Articulate Storyline 3 untuk Pembelajaran di SD*. Jurnal Ilmiah Multidisiplin. Vol. 1 No. 2. Hlm. 43-47.
- Indrawan, Irjus. dkk. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Bayumas: CV Pena Persada.
- Junpahira dan Pahlevi. (2023). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI MP di SMK Nurul Islam Gresik*. Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran. Vol. 11. No. 2. Hlm. 149-171.
- Kosasih, E. (2014). *Jenis-Jenis Teks dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK*. Bandung: Yrama Widya.
- Kristanto, Andi. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.

- Melling, Maklonia. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pendidikan*. Indonesian Journal of Primary Education. Vol. 3. No.1. Hlm. 21-28.
- Pagarra, Hamzah. dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Pasani, Chairil. dkk. (2022). *Penggunaan Multimedia Interaktif Articulate Storyline dan Pinterest untuk Pembelajaran IPA Terpadu di SMP/Tsanawiyah*. Malang: CV. IRDH.
- Utami, Rina Puji. (2017). *Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran dalam Kegiatan Proses Belajar Mengajar*. Jurnal Dharma Pendidikan STKIP PGRI Nganjuk. Vol.12. No.2. Hlm. 61-81.
- Rahayuningsih, dkk. (2022). *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. Education Journal. Vol. 2. No.1.
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur)*. Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora, 2(6), 784–808.
- Ramadani, Rani. (2022). *Pengembangan Mobile Learning Menggunakan Articulate Storyline pada Materi Vektor SMA Kelas X*. Skripsi. Prodi Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan. Tanjungpinang: Universitas Maritim Raja Ali Haji.
- Ramli, Muhammad. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Rohima, Najwa. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar pada Siswa*. Seri Publikasi Pembelajaran. Vol.1. No.1. Hlm. 1-12.
- Sani, dkk. *Penelitian Pendidikan*. 2018. Medan: Tira Smart.
- Sari, dkk. (2024). *Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Warta Dharmawangsa. Vol. 18. No.1. Hlm. 205-218.
- Setyaningsih, Ika. (2019). *Laporan Hasil Observasi dan Laporan Percobaan*. Surakarta: PT Aksara Sinergi Media.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.