

DAFTAR PUSTAKA

- Arahmadhani, F., & Turistiani, T. D. (2023). PENGGUNAAN KAIDAH KEBAHASAAN DAN STRUKTUR TEKS ANEKDOT KARYA SISWA SMA NEGERI 2 MADIUN TAHUN PELAJARAN 2022/2023. *Kajian Pendidikan, Bahasa Dan Sastra*, 10(4), 111–121.
- Arrum, A. H., & Fuada, S. (2021). Penguatan Pembelajaran Daring di SDN Jakasampurna V Kota Bekasi, Jawa Barat Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality (AR). *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 502–510. <https://doi.org/10.35568/abdimas.v4i1.1181>
- Arsyad Azhar. (2020). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Aulia, F. T., & Gumilar Selfi Indra. (2021). *Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia untuk SMA/SMK Kelas X*. Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Bararah, I. (2022). Fungsi Metode terhadap Pencapaian Tujuan dalam Komponen Pembelajaran. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 12(1), 143.
- Damanik, D. N., & Yarshal, D. (2022). Pengembangan Multimedia Berbantuan Aplikasi Storyline Benda-Benda di Sekitar Kita Di Sekolah Dasar Kelas III. *JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN MIPA*, 6(2), 14–21. <https://doi.org/10.32696/jp2mipa.v6i2.1093>
- Darman, R. A. (2020). *Belajar dan pembelajaran*. Guepedia.
- Faizah, S. (2020). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1, 175. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>
- Hanifah, D. P., Supadmi, Mustafa, Wibowo, S., Wardani, K. D. K. A., Budiyo, A., Pratama, M. P., Taufikurrahman, Maliki, R. Z., Wijaya, L., Prihastari, E. B., & Putri, R. A. R. (2023). *Teori dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran (Cetakan Pertama)*. Pradina Pustaka .
- Hariani, N., & Syamsiyah, N. (2021). Puppet Animation as a Modification of Anecdotal Text Learning Media for Class X SMA. *MEDIASI Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(2), 136–149.

- Hasan, M., Milawati, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rehmat Azwar, Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hazmi, N. (2019). Tugas Guru dalam Proses Pembelajaran. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(1), 56–65. <https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.734>
- Helaluddin, Tulak Harmelia, & Rante, S. V. N. (2020). *Penelitian dan Pengembangan Sebuah Tinjauan dan Praktik dalam Bidang Pendidikan*. Media Madani.
- Hellaludin & Awalludin. (2020). *Keterampilan Menulis Akademik Panduan bagi Mahasiswa di Perguruan Tinggi*. Media Madani.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28–37.
- Indriani, M. S., Artika, I. W., & Ningtias, D. R. W. (2021). Penggunaan aplikasi articulate storyline dalam pembelajaran mandiri teks negosiasi kelas x boga di SMK negeri 2 singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 11(1), 25–36.
- Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150–159.
- Khusnah, N., Sulasteri, S., Suharti, S., & Nur, F. (2020). Pengembangan media pembelajaran jimat menggunakan articulate storyline. *Jurnal Analisa*, 6(2), 197–208.
- Leztiyani, I. (2021). Optimalisasi penggunaan articulate storyline 3 dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(01), 24–35.
- Mafrukhi, Utomo S Pasetyo, Taufik, I., Rusmiyanto, & Wahono. (2021). *Kompeten Berbahasa Indonesia untuk SMA/MA Kelas X*. Erlangga .
- Mardiyani, R., Supendi, D. A., & Suparman, F. (2021). Pengembangan media articulate storyline dalam pembelajaran menulis puisi pada kelas X SMA Negeri 2 Sukabumi. *GERAM*, 9(2), 82–91.

- Maulidiyah, U., Wahyuni, S., & Ridho, Z. R. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI SISWA SMP KELAS VII PADA MATERI PENCEMARAN LINGKUNGAN. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 12(2), 115–124. <https://doi.org/10.24929/lensa.v12i2.239>
- Mondolalo, D. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Lalolae dalam Menulis Teks Anekdote dengan Menggunakan Model Nested Berbasis Berpikir Kritis. *Literasi: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Pembelajarannya*, 3(2).
- Nadzif, M., Irhasyuarna, Y., & Sauqina, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 17–27. <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss3.69>
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. UMSIDA Press.
- Nurohmah, E., Rafli, Z., & Hutubessy, E. D. (2020). ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBICARA BAHASA JERMAN BERBASIS MOBILE SMARTPHONE DI ERA 4.0. 11(2), 155–162. <https://doi.org/10.31764>
- Pendidikan, B. S. N., & Perbukuan, P. (2014). Instrumen Penilaian Tahap I dan Tahap II Buku Teks Pelajaran Pendidikan Dasar Dan Menengah. *Tersedia [Online] Http://Bsnp-Indonesia. Org*.
- Sapitri, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi articulate storyline pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA. *Inovtech*, 2(01).
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Saski, N. H., & Sudarwanto, T. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124.
- Siregar, J. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X SMK

- Kesehatan Tridarma Pematang Siantar. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 206–214.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suprobo, F. P., Suteja, D., & Doko, A. S. (2013). Desain Sistem Informasi Aplikasi Kuisisioner Dengan Skala Guttman Atas Pengembangan Model Audit Pertanggungjawaban Sosial Berbasis Human-Centered Design Laba. *No. November*, 265–270.
- Tarigan, G. T. (2018). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa Bandung.
- Ulin Naja, D., Nabhar, N., & Auliya, F. (2023). MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA INTERAKTIF BERBASIS HTML5 DALAM MATERI BANGUN RUANG MENGGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE 3. *Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1. <https://doi.org/10.3483/trigonometri.v1i1.800>
- Ulva, M., Saragih, H., Turnip, P., & Siahaan, K. (2021). *KOMPONEN-KOMPONEN PEMBELAJARAN*. https://www.researchgate.net/publication/356918781_KOMPONEN-KOMPONEN_PEMBELAJARAN