

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraena, Yogi dkk. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta : Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemdikbudristek.
- Ariani, Nurlina Harahap dkk. (2022). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Widina Bhakti Persada Bandung.
- Barokati, N., dan Annas, F. (2013). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer (Studi Kasus: UNISDA Lamongan). *Jurnal Sistem Informas.*, 4 (5), 352-359.
- Breaux, E., & Magee, M. B. (2010). *How The Best Teacher Differentiate Instruction*. Larchmont, NY: Eye on Education
- Bulo, Mariliana Berlian. (2020). Pengembangan Strategi Pembelajaran Menyenangkan "Permainan Bisik Berantai" pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas II Di SD Mardi Yuana. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 97 - 103.
- Cahyadi, Ani. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang : Penerbit Laksita Indonesia.
- Damayanti, Ika Lestari dkk. (2022). *English for Nusantara untuk SMP/MTs Kelas VIII*. Jakarta : Kemdikbudristek
- Degner, Miriam et al. (2022). Digital Media in Institutional Informal Learning Places: A Systematic. *Journal of Computers and Education Open*, 3(3), 33-42.
- Djamaluddin, Ahdar dan Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Parepare : Kaaffah Learning Center
- Dwiqui, Gede Cris Smaramanik dkk. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33-48.
- Dwi, Entin Herlina. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Mata Pembelajaran Prakarya di MTS Negeri 5 Demak. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 4(1), 137-144.
- Efendi, P. M., Tatang Muhtar, & Yusuf Tri Herlambang. (2023). Relevansi Kurikulum Merdeka dengan Konsepsi Ki Hadjar Dewantara: Studi Kritis dalam Perspektif Filosofis-Pedagogis. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 548-561.
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). *Pemanfaatan Teknologi dalam Proses Pembelajaran menuju Pembelajaran Abad 21*. In Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.
- Elbadiansyah dan Masyni. (2021). *Diktat : Belajar dan Pembelajaran : Konsep, Teori dan Praktek*. Samarinda : Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (P3M) STMIK Widya Cipta Dharma.
- Eryanti et al. (2018). Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Pengenalan Anggota Tubuh Berbasis Multimedia Interaktif. *Journal of Digital Education, Communication, and Arts*, 1(1), 55-64.
- Fannani, Taufiq. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Berbasis Project-Based Learning pada Pelajaran Pendidikan Kemuhammadiyahan Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Gresik. *Tamaddun : Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Keagamaan*, 19(2), 157-166.

- Ferlianti, S. dkk. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif SAC pada Materi Tekanan Hidrostatik. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(01), 13–24.
- Fitri, Jazamah. (2020). *Modul Pembelajaran Bahasa Inggris Pengembangan Keprofesional Berkelanjutan Guru Madrasah Aliyah : Unit Pembelajaran 06 : Recount Text*. Jakarta : Kementerian Agama RI.
- Hammoumi, El Sara et.al. (2021). Pedagogical Innovation on Interactive Graphic Animations: Case Study of Synaptic Transmission. *Journal of Social Sciences & Humanities Open*, 3(1), 1-8.
- Klingner, Janette K et al. (2007). *Teaching Reading Comprehension to Students with Learning Difficulties*. New York : The Guildford Press
- Hartoto. (2020). *Modul 1 : Konsep Multimedia Pembelajaran Interaktif*. <https://lmsspada.kemdikbud.go.id/>
- Huda, Asrul dan Noper Ardi. (2021). *Teknik Multimedia dan Animasi*. Padang : Universitas Negeri Padang Press.
- Hutabarat, D. S. dkk. (2023). Penerapan Teori Pembelajaran Robert M. Gagne Pada Proses Belajar Matematika SMA. *Tut Wuri Handayani: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 58-65.
- Idham, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggiring Bola basket Menggunakan Kartu Tugas Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 27 Makassar. (Doctoral dissertation : Universitas Negeri Makassar)
- Imbar, Kunto dkk. (2021). Ragam *Storyboard* untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108-120
- Imrohadin dkk. (2020). *Modul Pembelajaran Bahasa Inggris Madrasah Tsanawiyah*. Jakarta : Kementerian Agama RI.
- Indrawan, Irjus dkk. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Banyumas : Penerbit CV. Pena Persada
- Jaiz, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Smart Apps Creator (SAC) Terintegrasi Keislaman pada Siswa Kelas IV SDN Kota Pekanbaru. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2625-2636.
- Kemdikbud. (2019). Capaian Nasional Ujian Nasional SMP. <https://hasilun.pusmenjar.kemdikbud.go.id/#2019!smp!>
- Kemdikbudristek. (2022). Keputusan Mendikbudristek Republik Indonesia nomor 262/M/2022 tentang Perubahan atas Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran. Menteri Pendidikan. Jakarta
- Kemdikbudristek. (2022). SK Kepala BSKAP No. 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka. Kepala BSKAP. Jakarta.
- Kemdikbudristek. (2023). *Rancangan Modul Ajar*. <https://pusatinformasi.guru.kemdikbud.go.id>
- Khristiani, Heny dkk. (2021). *Model Pengembangan Pembelajaran Berdiferensiasi (differentiated instruction) pada Kurikulum Fleksibel Sebagai Wujud Merdeka Belajar di SMPN 20 Kota Tangerang Selatan*. Jakarta : Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemdikbudristek.

- Leonardus, Lasrin Situmorang. (2023). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berdiferensiasi Menggunakan Google Sites*. (Thesis Pasca Sarjana : Universitas Negeri Medan)..
- Lestari, L. (2022). Tingkatkan Kemampuan Membaca Al Qur'an melalui Strategi Membaca Keras. *Educational : Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 2(3), 246-255.
- Magdalena, Ina. (2023). Perumusan Tujuan Pembelajaran Menggunakan Rumus A B C D di SD 01 Cipondoh Kota Tangerang. Seroja. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 1–10.
- Mahmudi, Ihwan dkk. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507–3514.
- Mampuono. (2022). *Pentingnya Penguasaan Bahasa Inggris Di Era 4.0 untuk Mendukung Peningkatan Mutu Pendidikan*. <https://bbpmpjateng.kemdikbud.go.id/> .
- Marista, Dhelfi . (2021). Analisis Teks Rekon (Recount) Di Surat Kabar. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 5(2), 227–234.
- Maryam, A.S. (2021). *Strategi Pelaksanaan Pembelajaran Berdiferensiasi*. <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/stategipelaksanaan-pembelajaran-berdiferensiasi/>.
- Mayer, Richard E. (2001). *Multimedia Learning*. terj: Teguh W. Utomo. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Melalolin, L. M et al. (2020). Peningkatan Keterampilan Menulis Recount Text Melalui Pendekatan Genre Based. *Indonesian Journal of Instruction*, 1(1), 29–36.
- Meliana, Fesi M dkk. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Matematika Berbantuan Flip Pdf Professional pada Materi Peluang Kelas VIII SMP*. *Supremum Journal of Mathematics Education (SJME)*, 6(1), 43–60.
- Mulyana, Aina. (2022). *Sumber-Sumber Pengetahuan tentang Belajar*. <https://ainamulyana.blogspot.com>.
- Mustakim. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 1-12.
- Nasriani, N. (2022). Efektifitas Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid 19 di MTS Negeri 2 Tolitoli. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(8), 2501-2510.
- Nurlaili dkk. (2023). Pengembangan Pembelajaran Berdiferensiasi dengan Memanfaatkan Multimedia pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 19-34..
- Purba, Mariati dkk. (2021). *Prinsip Pengembangan Pembelajaran Berdiferensiasi (Differentiated Instruction)*. Naskah Akademik. Jakarta : Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Republik Indonesia.
- Purwanto, Ageng Jelly dkk. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Berdiferensiasi Berbasis Android. *Prismatika: Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika*, 5(2), 131-142.
- Rachman, H. (2019). *Smart Apps Creator Mobile Apps Multimedia Builder No Programming*. [www.inosi.co.id](http://www.inosi.co.id)
- Rahmadana, Sahri Sitanggang. (2023). Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Siswa Menggunakan Model Cooperative Integrated Reading and

- Composition. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 180–188.
- Rahmaini, A., & Taufiq, A. N. (2018). Analisis Butir Soal Pendidikan Agama Islam Di SMK N 1 Sedayu Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 8(1), 1-24.
- Rapor Pendidikan Kemdikbud. (2023). *Rapor Pendidikan UPT SPF SMP Negeri 2 Sunggal*. <https://pusatinformasi.guru.kemdikbud.go.id>.
- Rauf, Alfira. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator (SAC) Di SMPN 12 Bulukumba. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 5(3), 226-232.
- Heryatun, Yayu. (2020). *Strategi Membaca Text Bahasa Kedua*. Serang: LP2M UIN SMH Banten.
- Richey, R. C. & Klein, J. D. (2007). *Design and Development Research: Methods, Strategies and Issues*. (Terjemahan Mahwah). New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers
- Rizki, Silphia dkk. (2022). Development of Learning Media Using Smart Apps Creator on Introducing Oneself and Others. *ELT-Lectura Studies and Perspective in English Language Teaching*, 9(2), 219-26.
- Rizky, Rora Wandini dan Maya Rani Sinaga. (2018). Games Pak Pos Membawa Surat Pada Sintax Model Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6 (1), 1-12.
- Setyaningrum, Wahyu. (2022). Hubungan Penguasaan Past Tense dan Keterampilan Menulis Teks Recount Siswa Kelas X. *SINASTRA: Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Seni, dan Sastra*, 1(47), 469-477.
- Simbolon, Naeklan. (2011). Mengajar Bahasa Inggris dengan Paradigma Pembelajaran Berpusat pada Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 4(2), 79-85.
- Simbolon, N., Putra, R. A., Silalahi, N., & Nainggolan, M. F. (2023). Developing Instructional Media Based on Interactive Multimedia in Thematic Learning For Grade V Students. In *ICONSEIR 2022: Proceedings of the 4th International Conference on Science Education in The Industrial Revolution 4.0, European Alliance for Innovation*.
- Sinatra, G. M., & Broughton, S. H. (2011). Bridging Reading Comprehension and Conceptual Change in Science Education: The Promise of Refutation Text. *Reading Research Quarterly*, 46(4), 374-393.
- Sirumapea, Marizal dkk. (2019). Pengembangan Media Belajar Interaktif dalam Pembelajaran Berbasis Contextual Teaching and Learning pada Bidang Studi Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 5(1), 100-110.
- Sitompul, Jubliana Dkk. (2021). Developing Interactive Multimedia for Local Culture-Based Text Writing in Maîtrise De Langue Écrite Course. *Journal Of Basic And Applied Research International*, 27(7), 13-22.
- Sohaya, E.M. (2021). *The Flipped Classroom: Learning Revolution to Improve Students' English Speaking Skills*. Conference: 6th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2021).
- Sriadhi, S. (2019). Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran. *Research Gate*, 1-14.

- Suarjani, Ni Wayan. (2019). Students Centred Learning (SCL) dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 40-46.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susini, Made dan Evirius Ndruru. (2021). *Strategi Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris*. *Linguistic Community Service Journal*, 1(2), 37-48.
- Sutopo, Ariesto Hadi. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tegeh, I.M. dan Kirna, I.M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan Model ADDIE. *Jurnal Ika*, 11(1), 12-26.
- Tomlinson, C.A. (2017). *How to Differentiate Instruction in Academically Doiverse Classrooms (3 Edition)*. United States : ASCD.
- Wati, E. S., Hariyadi, B. and Syahri, W. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Project Based Learning Pada Materi Animalia Terintegrasi Karakter Kewirausahaan Dan Keterampilan Proses Sains. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 11(2), 544-564.
- Widyahening, C. E. (2018). Penggunaan Teknik Pembelajaran Fishbone Diagram dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(1), 11-19.
- Winaryati, Eny dkk. (2021). *Cercular Model of R&D (Model R&D Pendidikan dan Sosial)*. Semarang: Penerbit KBM Indonesia
- Wuryanto, Hadi dan Moch. Abduh. (2022). *Mengkaji Kembali Hasil PISA sebagai Pendekatan Inovasi Pembelajaran untuk Peningkatan Kompetensi Literasi dan Numerasi*. <https://gurudikdas.kemdikbud.go.id/news/>.
- Yully, Wiwik Widyawati. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Picture and Picture dalam Keterampilan Menulis untuk Tingkat Universitas. *Jurnal Ilimah Bahasa dan Sastra. KREDO*, 2(2), 226-241.