

DAFTAR PUSTAKA

- _____. (2005). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional .
- Adelia Priscila Ritonga, Nabila Putri Andini, Layla Iklimah. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multi Disiplin Dehasen (Mude)*, 343-348.
- Adip, Wahyudi. (2022). Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran IPS. *JESS*, 51-61.
- Ari Nurhayati. (2004). Unsur-unsur Dalam Cerita Fiksi. *FBS-UNY*, 1-7.
- Afitaloka, L. (2022). Pengembangan Video Interaktif berbantu Aplikasi Wondershare Filmora Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Pada Materi Pengangguran Kelas XI SMA Negeri 5 Metro . *Jurnal Pendidikan Ekonomi* , 1(1).
- Arifin, Zainal. (2014). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Ball, D., & Cohen, D.K. (1996). “Reform By The Book: What is – or Might be – the Role of Curriculum Materials in Teacher Learning and Instructional Reform?”. *Educational* , 6-8.
- Depdiknas. (n.d.). *Undang-undang RI No.20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Dewi, Roro Ireng. Septi, Zakiyah Rahmania. Mimin, Sahmini. . (2019). Analisis Struktur Teks Cerita Fantasi Pada Siswa SMP. *Parole "Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia"*, 107-116.
- Ditjen Dikti . (2013). *Penulisan Bahan Ajar*. Jakarta: Depdikbud.
- Dr. Muharrina Harahap, S.S., M.Hum. (2024). Membangun Kepercayaan Diri Anak Melalui Pementasan Drama Anak dan Kegiatan Mendongeng di SD Swasta Bundo Kandung Kota Medan. *Literasi Membangun Masyarakat Menuju Indonesia Emas 2045*, 95-99.
- Fenny Ramadhayanti, Mustamiroh. (2021). “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Software Wondershare Filmora pada Mata Pembelajaran IPA di SD”. *JPM : Jurnal Pendidikan MIPA*, 186-192.
- Hapsari, Novia Rizki, Sumartini. (2016). Pengembangan Buku Pengayaan Apresiasi Teks Fabel Bermuatan Nilai-Nilai Karakter bagi Siswa SMP. *JPBSI*, 13-22. Vol.5, No.1

- Ika Permana Dewi, S.Pd., M.Pd.T. & Yeka Hendriyani, S.Kom., M.Kom. (2020). *Mudah Membuat Video dan Media Pembelajaran dengan Filmora 9*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Ina Magdalena, Riana Okta Prabandani, Emilia Septia Rini, Maulidia Ayu Fitriani, . (2020). "Analisis Pengembangan Bahan Ajar". *Nusantara : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 170-187.
- Kadek Dewi Purnama Indragani, I Made Astika, Ade Asih Susiari Tantri. (2021). "VARIASI MENGAJAR GURU DALAM PEMBELAJARAN DARING". *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 482-490.
- Khamilah, N. Winarto & Mustiaksari, V.R. (2019). "Penerapan dalam Pembelajaran IPA Berbantuan Bahan Ajar Digital Interaktif untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan IPA Veteran (JIPVA)* , 87-99.
- Krisna Bayu Saputra, Sholeh Hidayat, Lukmanul Hakim. (2023). "Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Wondershare Filmora Pada Materi Seni Lukis". *AKADEMIKA Jurnal Teknologi Pendidikan*, 251-267.
- Kurniawan, D. (2020). *Edit Video Youtube dengan Filmora . -:* Gramedia.
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi: Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Padang: Akademia Permata.
- Mahmud, A. K. (2021). Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia Kelas X SMAN 4 Lawu Utara Berbasis Flipbook Maker. *Skripsi*. <https://digilibadmin.unismuh.ac.id>.
- Niswa Auliyah. (2012 Vol 01. No 1). "Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia Flash Kelas VIID SMP Negeri 1 Kedamean". *Jurnal Bahasa dan Sasta Indonesia* , 1-17.
- Nurgiantoro, Burhan. (2013). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Prof. Dwi, Hermawan, M. Sc., M.T., Ph.D. . (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sanjaya. (2011). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Saputra, Henry Januar dan Faizah, Nur Isti. (2017). "Pengembangan Bahan Ajar untuk Menumbuhkan Nilai Karakter Peduli Lingkungan pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" . *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 62-74.
- Sugiyono, D. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung Alfabeta.
- Sutopo, Hadi. (2020). *Panduan Praktikum Pemrograman Multimedia*. Jakarta