

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, S., & Fathoni, A. F. (2019). Development of Learning Model Based on Blended Learning in Sports School.
- Afeli, Serge A. 2019. "Academic Accommodation Strategies for Pharmacy Students with Learning Disabilities: What Else Can Be Done?" *Currents in Pharmacy Teaching and Learning* 11 (8): 751–756.
- Afni, K., et al. (2022). *Model Pembelajaran Inovasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Alamsyah Said, A. B. (2016). *95 strategi mengajar multiple intelligences (mengajar sesuai kerja otak dan gaya belajar siswa*. Jakarta: Kencana.
- Alderson, J. C. (2000). *Assessing Reading*. New York: Cambridge University Press.
- Alifvia, D. A, Budiman, M. A, & Huda, Choirul. (2024). Penerapan Model Pembelajaran PBL (Problem Based Learning) Berbantu Media Flashcard Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VI SD Kusuma Bhakti. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 10(1), 182-195.
- Amalina, P., & Irsan, I. (2023). Pengaruh Model Problem-Based Learning Berbantuan Media PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 060811 Medan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1).
- Amelinda, J., Suartama, I. K., & Sudatha, I. G. W. (2024). Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 113–123.
- Anderson, L.W. dan D.R. Krathwohl. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Addison Wesley Longman, Inc.
- Anisma, T., Prayoga, J., & Rahmah, S. A. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini Berbasis Macromedia Flash 8. Djtechno: *Jurnal Teknologi Informasi*, 4(1), 103–114.
- Anyan, Kwintiana, B., Haetami, A., Safar, M., Sa'idah, S., & Fradi, J. (2023). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Professional. *Jurnal Informasi Dan Teknologi*, 132–142.
- Arifin, Z., & Latifah, P. (2009). *Evaluasi Pembelajaran : Prinsip, Teknik, Prosedur*. Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.

- Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran, edisi 1*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asela, S., Salsabila, U. H., Lestari, N. H. P., Sihati, A., & Pertiwi, A. R. (2020). Peran Media Interaktif dalam Pembelajaran PAI Bagi Gaya Belajar Siswa Visual. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 1–4.
- Bloom, Benjamin S., etc. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals, Handbook I Cognitive Domain*. New York: Longmans, Green and Co.
- Bolourian, Yasamine, and Jan Blacher. (2018). “Comorbid Behavior Problems Among Youth With Intellectual and Developmental Disabilities: A Developmental Focus.” *International Review of Research in Developmental Disabilities* 55 (January): 181–212.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Brown, H. Doughlas. (2004). *Language Assessment: Principle and Classroom Practices*. New Pearson Education.
- Bunyamin. (2021). *Belajar Dan Pembelajaran, Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori*. Jakarta: Uhamka Press.
- Callaghan, M. & Rothery, J. (1988). *Teaching factual writing*. Metropolitan East Disadvantaged Schools Program.
- Cendana, W., Syallomitha, D. S., Siahaan, H., & Fajrin, J. T. (2022). Peningkatan Literasi Melalui Puppet Show Terhadap Anak Usia Sekolah Di Desa Cikande. *JPPM: Jurnal Pelayanan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 38–42.
- Darmawan, D. (2020). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2018). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- EPI, E. (2023). *Daftar peringkat terbesar berdasarkan kemampuan bahasa Inggris di negara dan wilayah terbesar dunia*. Retrieved from
- Faqih, M. (2021). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 27–34.
- Fatirul, A. N. (2020). Strategi Pembelajaran Problem Based Learning berbantuan Internet dan Gaya Kognitif terhadap Prestasi Belajar. Surabaya: Jakad Media Publishing.

- Gagne, Robert M. (1977). *The Conditions of Learning*. New York: Holt, Rinehart and Winston,
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18.
- Gunarwati, R., Hamdani Maula, L., & Nurasiah, I. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Berbasis Daring pada Siswa Sekolah Dasar. *Janacitta : Journal of Primary and Children's Education*, 4(2), 18–27.
- Irawan, A., & Hakim, M. A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android pada Materi Statistika Kelas XII SMA*. Jurnal Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 10(1), 40–48.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. AREA-D American Education Research Association's Devision.D, Measurement and Reasearch Methodology.
- Harianto, E. (2020). Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa . Didaktika: *Jurnal Kependidikan*, 9(1), 1-8.
- Hartata, R. (2020). Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Sejarah (Peminatan). Keraton: *Journal of History Education and Culture*, 1(2).
- Hilaikal, F., & Ayu, M. (2023). The Implementation of SQ3R in Helping Students' Assessment in Reading Class at SMAN 1 Adiluwih. *Journal of English Language Teaching and Learning (JELTL)* (Vol. 4, pp. 53–57).
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5.
- Ilham, R., Mufarizuddin, M., & Joni, J. (2023). Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Dengan Penerapan Model Kooperatif Think Pair Share Di Sekolah Dasar. Al-Madrasah: *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 139.
- Indriani, L. (2022). Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Problem Based Learning Pada Pelajaran Bahasa Inggris. Edukasiana: *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(1).
- Ismail. (2016). Diagnosis Kesulitan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Aktif di Sekolah. *Jurnal Edukasi*. 2 (1), pp. 30-43.
- Jubaerudin, J. M., Santika, S., Barat, J., & Storyline, A. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada. *Journal of Authentic*, 3(2), 178–189.

- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For Information Communication And Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 80.
- Knapp, P., & Watkins, M. (2005). *Genre, text, grammar: Technologies for teaching and assessing writing*. Sidney: UNSW Press
- M, F. M., Herlina, S., Suripah, S., & Dahlia, A. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Matematika Berbantuan Flip Pdf Professional pada Materi Peluang Kelas VIII SMP. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 6(1), 43–60.
- Mariskhantari, M., Karma, I. N., & Nisa, K. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 1 Beleka Tahun 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2b), 710–716.
- Marista, D. (2021). Analisis Teks Rekon (Recount) Di Surat Kabar. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 5(2), 227–234.
- Maryani, I. (2018). *Model Intervensi Gangguan Kesulitan Belajar*. Yogyakarta: K-Media.
- Mayer, Richard E. 2020. “*Multimedia Learning*” (3rd Edition). Cambridge University Press.
- Muhibbah, L. (2023). Keefektifan Metode PQRSST untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Eksplanasi. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(1), 93–114.
- Muhimmah, B. D. (2023). Penerapan Metode Learning By Doing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Speaking Skill) Pada Materi Procedure Text Di Kelas Ixc. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(4), 294–301.
- Mulyaningtyas, R., & Setyawan, B. W. (2021). Aplikasi Let’s Read Sebagai Media Membaca Nyaring Untuk Anak Usia Dini. *Estetika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(1), 33–46.
- Munisah, E. (2019). *Model Desain Multimedia Pembelajaran*. Edukasi Lingua Sastra, 17(2), 139–150.
- Nasir Aco, Asri. (2023). *Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Penerbit KBM Indonesia.
- Novyanti, Dewi, H., R., Winata, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Dalam Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Instruksional*, 4(1), 27-33.

- Nurhamdiah. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di SMA Negeri 1 Bantaeng*. Jurnal Biotek, 8(1), 35–44.
- Nursalim, Ishak, dkk. (2024). *Terampil berbahasa 4M1B*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Nursyamsiah, E. (2021). Penggunaan Media Aplikasi Duolingo Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Agrabinta Cianjur. *Jurnal Paedagogy*, 8(1), 67.
- Nuttal, C. (1982). *Practical Language Teaching. Teaching Reading Skills in A Foreign Language*. London : Heinemann Educational Books.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Oktafiani, E. N., & Irawan, D. (2021). Analisis Kesulitan Siswa Kelas V dalam Menentukan Ide Pokok Paragraf. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 3(01), 8–14.
- Panjaitan, R. G. P., Titin, T., & Putri, N. N. (2020). Multimedia interaktif berbasis game edukasi sebagai media pembelajaran materi sistem pernapasan di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 141-151.
- Pramesti, A. D., Widodo, S., & Hartono, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint dengan Hyperlink pada Materi Bangun Datar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2336–2344.
- Putri, A., & Taufina, T. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Cooperative Tipe Picture and Picture di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 644–648.
- Putri, A., Rambe, R. N., Nuraini, I., Lilis, L., Lubis, P. R., & Wirdayani, R. (2023). Upaya peningkatan keterampilan membaca di kelas tinggi. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 3(2), 51–62.
- Rahmadani, R., & Taufina, T. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 938–946. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.465>
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rifqi Zahro, & Faninda Novika Pertiwi. (2021). Analisis Komparasi Ketrampilan Inferensi Peserta Didik Ditinjau dari Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving dengan Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(1), 23–33.

- Rohani. (2019). *Diktat Media Pembelajaran*. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 1–95.
- Sanaky, A.H Hujair. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Septiaji, A. (2019). *Berbahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi*. Bandung: Yrama Widya.
- Sianipar, R. Br., Sianturi, D. S., Situmorang, S. A., Gulo, P., & Saragih, E. (2020). An Analysis Of Recount Text In English Textbooks Used By Tenth Grade Students. *Journal of Languages and Language Teaching*, 8(2), 120.
- Sibuea, A. M., Amin, M., & Mustaqim, B. (2021). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Pendidikan Teknik Elektro*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) UNIMED.
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 (Desember)), 162–175.
- Simarmata, M. Y., Yatty, M. P., & Fadhillah, N. S. (2022). Analisis Keterampilan Berbicara Melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Di Smp Negeri 1 Kuala Mandor B. *Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 13(1), 47–59.
- Sinaga, A., & Simbolon, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Transportation Kelas Iii Sd Swasta Pab 20 Bandar Klippa T.A 2020/2021. *Js (Jurnal Sekolah)*, 5(4), 38.
- Smaldino, Sharon E, dkk (2012). *Instructional Technology & Media for Learning*. Newyork: Pearson Education. Inc.
- Soffa, Shoffan, dkk. (2023). *Media Pembelajaran*. Sumatra Barat: CV Asafa Pustaka.
- Sohaya, E.M. (2021). *Flipped Classroom: Learning Revolution to Improve Students' English Speaking Skill. Conference: 6th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2021)*.
- Sriadhi, S. (2019). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*. Research Gate, 1-14.
- Subekti, I. (2024). Pengaruh Metode SQ3R Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas 4 SD Gema Kasih Yobel, Kupang. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(01), 79–87.

- Sudjana, Nana. 1990. *Teori-teori Belajar Untuk Pengajaran*. Bandung: Fakultas Ekonomi UI.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2016). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- Suryadi Ahmad. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid I*. Sukabumi: Jejak Publisher.
- Suryani, A. (2018). Implementasi Program Membaca Senyap di Kelas IV B SD Negeri Ngoto. *Basic Education*, 7(17), 1.589-1.597.
- Suyatman, S., & Minan Chusni, M. (2023). Kajian Konseptual Melatih Problem Solving Skills Melalui Model Problem Based Learning. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 5(1), 1–6.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
- Tampubolon, R. A., Sumarni, W., & Utomo, U. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3125–3133.
- Tan, Oon Seng. (2003). *Problem Based Learning Innovation, Using Problems to Power Learning in the 21st Century*. Cengage Learning.
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Keefektifan Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JUMIA)*, 2(1), 102-118.
- UNESCO. 1996. *Learning: Treasure Within*. New York: UNESCO Publishing.
- Utami, F. N. (2020). Peranan Guru dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2, 94.
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keefektifan Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645.
- Wijiatun, Lusia, and Richardus Eko Indrajit. (2022). *Merdeka Belajar: Tantangan Dan Implementasinya Dalam Sistem Pendidikan Nasional*. Edited by Marcella Kika. Yogyakarta: ANDI,
- Wilis N, R., & Arfanti, Y. (2022). Pengembangan bahan ajar membaca nyaring dengan menggunakan pendekatan whole language untuk siswa di sekolah dasar. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(3), 348.

Winyarti, Eny dkk. (2021). *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)*. Semarang: Penerbi KBM Indonesia.

Wijayanti, I., Arianti, A., & Asri, A. H. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Menulis Recount Text pada Siswa Kelas VIII melalui Model Pembelajaran Problem-Based Learning di SMP Negeri 1 Sambungmacan. *Syntax Idea*, 6(2).

Yully, Widyawati, W. Y. (2019). the students' ability to identify the generic structure of recount text. *Scope : Journal of English Language Teaching*, 3(1), 68.



THE
Character Building
UNIVERSITY