

DAFTAR PUSTAKA

- Abida, N. (2020). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE GROUP INVESTIGATION UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA Nur. *JURNAL PENELITIAN ILMU PENDIDIKAN*, 3, 163–182.
- Adri, & Azhar. (2008). *Uji Validitas dan Reliabilitas Paket Multimedia Interaktif*. 1–15.
- Astari, M. R., Sa'id, M., Kunta Mardlian, A., Bahri, S., & Siregar, M. U. (2023). Rancangan Aplikasi *Chatbot* Telegram “Tanya Zaid” Sebagai Media Pembelajaran Nahwu. *Konferensi Integrasi Interkoneksi Islam Dan Sains*, 5(1), 313–323. <https://ejournal.uin-suka.ac.id/saintek/kiiis/article/view/4001>
- Branch, R. M. (2009). Instruction Design: The ADDIE Approach. In *New York: Springer*. (Issues 978-0-387-09505-9). <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>
- Cahyani, W. E. P., Sismulyasih SB, N., & Purwati, P. D. (2024). Telegram *Chatbot*-Based Interactive Media in Fourth Grade Elementary School Indonesian Language Subjects. *Journal of Education Research and Evaluation*, 8(2), 350–361. <https://doi.org/10.23887/jere.v8i2.77063>
- Donna, R., Egok, A. S., & Riduan, F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3799–3813. <https://journal.uin.ac.id/ajie/article/view/971>
- Drs. Ariyanto, M. P. (2018). *KONTRIBUSI MINAT, KEAKTIFAN DAN KREATIVITAS TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS VII SMP N 3 MOJOLABAN*.
- Farida, & Musyarofah. (2021). Validitas dan Reliabilitas dalam Analisis Butir Soal. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1), 34–44.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9, 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>
- Fitriansyah, Fifit, A. (2020). Penggunaan Telegram Sebagai Media Komunikasi Dalam Pembelajaran Online. *Jurnal Humaniora Bina Sarana Informatika*, 20(Cakrawala-Jurnal Humaniora), 113. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/cakrawala>
- Furqan, M., Sriani, S., & Shidqi, M. N. (2023). *Chatbot* Telegram Menggunakan Natural Language Processing. *Walisongo Journal of Information Technology*, 5(1), 15–26. <https://doi.org/10.21580/wjit.2023.5.1.14793>
- Gunjarwati, S., & Putri, S. F. (2024). Pengembangan *Chatbot* Telegram sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Materi Jurnal Khusus pada Perusahaan Dagang. *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)*, 4(1), 12–28.

- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/Gain scores. *Dept. of Physics Indiana University*, 16(7), 1073–1080.
- Hasibuan, I. (2015). HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI BENTUK ALJABAR DI KELAS VII SMP NEGERI 1 BANDA ACEH TAHUN PELAJARAN 2013/2014 Irwitadia. *Jurnal Peluang*, 4, 5–11.
- Herwanza, N. A. M., Harahap, N. S., Yanto, F., & Insani, F. (2024). Penerapan Langchain Retriever dengan Model Chat Openai dalam Pengembangan Sistem *Chatbot* Hadis Berbasis Telegram. *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 6(1), 70–83. <https://doi.org/10.35746/jtim.v6i1.514>
- Isnawati, N., Sidik, R., & Mahasri, G. (2015). POTENSI SERBUK DAUN PEPAYA UNTUK MENINGKATKAN EFISIENSI PEMANFAATAN PAKAN, RASIO EFISIENSI PROTEIN DAN LAJU PERTUMBUHAN RELATIF PADA BUDIDAYA IKAN NILA (*Oreochromis niloticus*). *Jurnal Ilmiah Perikanan Dan Kelautan*, 7(2), 121–124.
- Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(2598–6449), 12.
- Karas, M. (2018). *PENGARUH KEMANDIRIAN BELAJAR DAN LINGKUNGAN BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI*.
- Kemendikbud. (2006). Permendiknas. *Permendiknas*, 13(1993), 61–64. <https://akhmadsudrajat.files.wordpress.com/2009/04/permendiknas-no-22-tahun-2006.pdf>
- Magdalena, I., Fauzi, H. N., Putri, R., & Tangerang, U. M. (2020). *DAN AKIBAT MEMANIPULASINYA*. 2, 244–257.
- Magdalena, I., Prabadan, R. O., & Rini, E. septia. (2021). Analsisi Taksonomi Bloom Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Kosambi 06 Pagi. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 227–234. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Muharam, M., & Persada, A. G. (2020). Implementasi Penggunaan Website Sebagai Media Informasi dan Media Pemasaran Hasil Pertanian dan Peternakan Desa Sumberejo. *Informatika*, 1, 1. <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/15594>
- Mukaromah, E. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Gairah Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Education Management & ...*, 4(1), 180–185. <https://jurnal.unigal.ac.id/ijemar/article/view/4381%0Ahttps://jurnal.unigal.ac.id/index.php/ijemar/article/viewFile/4381/3450>
- Mustaji, A. (2013). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DENGAN MODEL ADDIE UNTUK MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 5 SDS MAWAR SHARON SURABAYA. *Jurnal KWANGSAN*, 1, 1–15.
- Novikasari, I. (2016). *Uji Validitas Instrumen*.
- Nugraha, J., Nugraheni, F., & Kurniawan, I. N. (2015). MODEL KAPASITAS MASYARAKAT DALAM MENGHADAPI BENCANA MENGGUNAKAN

ANALISIS REGRESI LOGISTIK ORDINAL. *Jurnal Imu-Ilmu MIPA*, 17–26.

- Pendidikan, K., Teknologi, D. A. N., Standar, B., & Pendidikan, D. A. N. A. (2022). *CAPAIAN PEMBELAJARAN PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI, JENJANG PENDIDIKAN DASAR, DAN JENJANG PENDIDIKAN MENENGAH PADA KURIKULUM MERDEKA* (Issue 021).
- Prayekti. (2016). *Effects of Experiment Learning Strategy versus Expository and Cognitive Style for Physical Learning Result for Senior High School Student at Class XI of Senior High School*. 7(12), 67–73.
- Puteri, H. E. (2020). *MENENTUKAN POPULASI DAN SAMPEL DALAM RISET-RISET EKONOMI DAN PERBANKAN ISLAM*.
- Ramadan, F., & Imam Tabroni. (2020). Implementasi kurikulum merdeka belajar. *Lebah*, 13(2), 66–69. <https://doi.org/10.35335/lebah.v13i2.63>
- Sanjaya, R. (2020). *21 Refleksi PEMBELAJARAN DARING DI MASA DARURAT*.
- Sriadhi, D. (2019). *INSTRUMEN PENILAIAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN*. 16.
- Subroto, D. E., Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). *Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital : Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia*. 01(07).
- Sudiatmika, I. P. G. A. (2021). E-Learning Berbasis Telegram Bot. *KERNEL: Jurnal Riset Inovasi Bidang Informatika Dan Pendidikan Informatika*, 1(2), 49–60. <https://doi.org/10.31284/j.kernel.2020.v1i2.1469>
- Sugiyono, P. D. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D* (ke-19). Alfabeta.
- Sugiyono, P. D. (2015). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN PENDEKATAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D* (ke-21). Alfabeta.
- Sukarelawan, I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking Analisis perubahan abilitas peserta didik dalam desain one group pretest-posttest*. Suryacahya.
- Swadyaya, P. Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Role Playing Game (RPG) Untuk Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Yogyakarta. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 4(2), 118–129. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v4i2.28323>
- Tasaik, H., & Tuasikal, P. (2018). PERAN GURU DALAM MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD INPRES SAMBERPASI. *Metodik Didaktik*, 14. <https://doi.org/10.17509/md.v14i1.11384>
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>

- Wahid, A. A. (2020). Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi. *Jurnal Ilmu-Ilmu Informatika Dan Manajemen STMik*, 1(1), 1–5. <https://www.researchgate.net/publication/346397070>
- Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A. R., & Nurjanah, N. E. (2020). *THE UTILIZATION OF LOOSE PARTS MEDIA IN STEAM LEARNING FOR EARLY CHILDHOOD*. 2, 1–5.
- Wijayanti, A. D. (2021). Pengaruh Pengguna Aplikasi Telegram Terhadap Peningkatan Pengetahuan Keagamaan. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3(2), 6.
- Winda, N. (2016). Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *STILISTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(1), 87–94. <https://doi.org/10.33654/sti.v1i1.343>
- Wiroatmojo, P. (2002). Media Pembelajaran. In *Jakarta: LAN RI*.
- Yang, P., Untuk, S., & Mahasiswa, P. (2014). Pemanfaatan Kecerdasan Buatan Pada Algoritma K-Means Klastering Dan Sentiment Analysis Terhadap Strategi Promosi Yang Sukses Untuk Penerimaan Mahasiswa Baru. *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, 11(1), 1–6. <https://doi.org/10.35968/jsi.v11i1.1120>
- Zulkarnain, M. A., Raharjo, M. F., & Olivya, M. (2020). Perancangan Aplikasi Chatbot Sebagai Media E-Learning Bagi Siswa. *Elektron : Jurnal Ilmiah*, 12(2), 88–95. <https://doi.org/10.30630/eji.12.2.188>

