

DAFTAR PUSTAKA

- Abdiyanti, M. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang Kota Kabupaten Kampar. *Repository UIN Sultan Syarif Kasim Riau*.
- Adawiyah, F. (2021). Variasi Metode Mengajar Guru dalam Mengatasi Kejenuhan Siswa di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Paris Langkis*, 2(1), 68–82.
- Aditya, G., Imam, M., & Rizky, Y. (2020). Pengembangan Aplikasi Pengukuran Tes Kebugaran Jasmani Berbasis Android. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 19(2), 196–205.
- Afandi, M. (2013). Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar. In *UNISSULA Press*. Sultan Agung Press.
- Alfaini, N., & Daulay, N. (2022). The Effect of Self-Efficacy and Well-Being on Smartphone Addiction. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5), 6522–6529.
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60.
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan* (A. Kamsyach (ed.)). Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Arisandi, U. T. (2021). Pengembangan Media Power Point Berbasis ISpring Suite dalam Pembelajaran Memahami Teks Berita untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Indralaya. *Repository Universitas Sriwijaya*.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. <https://books.google.co.id/books?id=mHSwJPE099EC&lpg=PR5&hl=id&pg=PA2#v=onepage&q&f=false>
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Serang: Penerbit Laksita Indonesia.
- Chabib, M., Djatmika, E. T., & Kuswandi, D. (2017). Efektivitas pengembangan media permainan ular tangga sebagai sarana belajar tematik sd. *Jurnal Pendidikan*, 2(7), 910–918.
- Daryanto, J., Karsono, & Matsuri. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Tembang Macapat Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar Universitas Sebelas Maret*. 449.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center.

- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210.
- Fardani, M. A., Pratiwi, I. A., Prasetyo, Z. K., Samsuri, S., & Khotimah, T. (2021). Game Panjол Berbasis Android Untuk Meningkatkan Karakter Bersahabat Pada Siswa Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2), 241–249.
- Fardani, M. A., Wiranti, D. A., Ismaya, E. A., & Kumala, D. (2023). Pengembangan Media Raja Caraka Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 4(5), 533–542.
- Fatoni, W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Android Menggunakan Ispring dan Website 2 Apk Builder Pada Materi Tekanan Zat untuk Siswa SMP Kelas VIII. *Repository UIN Jember*.
- Febriyanti, N. (2021). Implementasi Konsep Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 1631–1638.
- Fertasari. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Sistem Persamaan dan Pertidaksamaan Nilai Mutlak Satu Variabel. *Universitas Muhammadiyah Metro*, 8.5.2017, 2003–2005.
- Fikrotin, V., & Sulaikho, S. (2021). Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran iSpring Suite Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Morfologi Bahasa Arab. *Ta'lim Al-'Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab & Kebahasaaraban*, 5(2), 193–204.
- Gustari, H. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Fiqih Pada Peserta Didik Kelas Vii Di Mts Nu Bandar Lampung. *Repository UIN Raden Intan Lampung*.
- Haidar, Z. (2018). *Macapat Tembang Jawa Indah dan Karya Makna*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan I-Spring dan APK Builder. *Mathline: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5, 12–26.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & P., I. M. I. (2021). *Media Pembelajaran*. Makassar: Tahta Media Group.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.
- Ilimi, A. (2023). Pengembangan Media Interaktif Matematika Berbasis Android Dengan Software Ispring Suite Kelas XII. *Journal Mathematics Education Sigma [JMES]*, 4(1).

- Ilmiawan, A. (2018). Pengembangan Buku Ajar Sejarah Berbasis Situs Sejarah Bima. *JISIP, Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 2(3), 102–106.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Rusdianto (ed.)). Bantul: DIVA Press.
- Irsalina, A., & Dwiningsih, K. (2018). Practicality Analysis of Developing the Student Worksheet Oriented Blended Learning in Acid Base Material. *JKPK (Jurnal Kimia Dan Pendidikan Kimia)*, 3(3), 171.
- Jamilah, N., Guntur, & Amiruddin. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Ispring Presenter Pada Materi Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V MI Tarbiyatul Athfal Lampung Timur Abstrak*. 5(1), 141–150.
- Juita, D., & M, Y. (2021). The Concept of “ Merdeka Belajar ” in The Perspective Of Humanistic Learning Theory. *Repository Universitas Negeri Padang*.
- Karimah, S. U. (2014). Hasil Belajar Ranah Kognitif pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN No 164 Pertasi Kencana Kecamatan Kalaena Kabupaten Luwu Timur. *Repository STAIN Palopo*, 164.
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Redoks: Jurnal Pendidikan Kimia dan Ilmu Kimia*, 3(02), 8–12.
- Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2021). Efektivitas Permainan Zuper Abuse Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa. *JPPMS Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*, 5(2).
- Kurniawan, M. A. (2021). *Tembang Macapat Gambuh*. https://www.scribd.com/embeds/651516658/content?start_page=1&view_mode=scroll&access_key=key-fFexxf7r1bzEfWu3HKwf
- Lestari, I. (2016). *Gambuh*. *Repository Institut Seni Indonesia Surakarta*.
- Maisaroh, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran KATAR (Kartu Pintar) Pada Materi Tembang Macapat Untuk Siswa Kelas V SD. *Jurnal Muara Pendidikan*, 8 (1), 240-248.
- Marlina, L., & Sholehun. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas Iv Sd Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 66–74.
- Melinda, T. R. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Problem Solving siswa Kelas IV MIN 1 Adirejo Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur Tahun Pelajaran 2017/2018. *Repository IAIN Metro Digital*, 16–43.
- Mu'awanah, R. (2020). Eksperimentasi Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) dengan Pendekatan Kontekstual terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran Fiqih pada Materi Salat Jamak, Salat Qashar dan Salat Jamak

Qashar. *Repository IAIN Kudus*.

- Mudaim, Muzni, A. I., & Setiawan, H. (2021). Pengembangan Media Audio Visual dengan Konsep Film Bimbingan Konseling Sebagai Layanan Orientasi. *Counseling Milenial (CM)*, Vol 3 No 1.
- Mulatingtyas, I. A., Wijayanti, O., & Harmianto, S. (2019). Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Jawa Materi Tembang Gambuh Menggunakan Strategi Demonstrasi Berbantu Audio-Visual. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 2(2).
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Jurnal Unsika*, 659–663.
- Nadhiroh, U., & Setyawan, B. W. (2021). Peranan Pembelajaran Bahasa Jawa dalam Melestarikan Budaya Jawa. *Jurnal Ilmiah Sastra dan Bahasa Daerah Serta Pengajarannya*, 3(1), 1–10.
- Nurafifa, S. E. (2020). Pembelajaran Tembang Macapat dalam Menanamkan Karakter Nasionalis pada Siswa di SDN Puntan 01 Kota Batu. *Jurnal Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukabumi: Jejak Publisher.
- Nurhabibah, & Eko, I. R. (2021). *Cyber Pedagogy* (M. Kika (ed.)). Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Nurlindayani, E., Setiono, & Suhendar. (2021). Profil Hasil Belajar Kognitif Siswa Dengan Metode Blended Learning Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *BIODIK Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 7, 55–62.
- Nurrita, T. (2018). Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 03, 171–187.
- Nurtanto, M., & Sofyan, H. (2015). Implementasi Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif, Psikomotor, Dan Afektif Siswa Di Smk. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(3), 352.
- Prasetyawati, D. (2016). Kajian Stilistika dan Nilai Pendidikan Karakter dalam Serat Wedhatama Pupuh Gambuh Karya Mangkunegara IV Serta Relevansinya sebagai Materi Ajar Pembelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas XI Sma. *Repository Universitas Sebelas Maret*, 1–8.
- Pratama, A. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Ispring Dan Website 2 Apk Builder Kelas Iv Tema Tema 6 Di Sd/Mi. *Repository UIN Raden Intan Lampung*.
- Prawiradilaga, D. S. (2012). *Prinsip Disain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2020). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*.

- Putra, D. E., & Hefni, E. (2022). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa dan Strategi Guru Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan Tembusai*, 6(2), 14942–14958.
- Putri, R. S., Darmansyah, & Desyandri. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis TIK pada Kurikulum Merdeka Belajar di SD. *IKA : IKATAN ALUMNI PGSD UNARS*, 12(2), 167–176.
- Rahayu, N. S., Cahyono, E., Susatyo, E. B., & Harjito. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis (Dbl) Design Based Learning Pada Materi Sistem Koloid. *Journal of Chemistry in Education*, 10(2252).
- Rahman, M. H., Ardiansyah, A., Dewi, M. S., & Nikmatullah, F. (2022). Analisis Respon Siswa dan Guru terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Online pada Pelajaran Al-qur'an Hadist di Madrasah Aliyah Negeri (Man) Kota Batu. *Jurnal Literasiologi*.
- Riduwan. (2018). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rizal, S. U., Maharani, I. N., Ramadhan, M. N., Rizqiawan, D. W., & Abdurachman, J. (2016). *Media Pembelajaran*. Bekasi: CV Nurani.
- Safitri, I. W. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Panduan Dan Video Tutorial Temopat Untuk Meningkatkan Keterampilan Nembang Macapat Kelas V Sd Negeri Kalibanteng Kulon 01 Semarang. *Universitas Negeri Semarang*.
- Shalikhah, N. D. (2017). Lectora Inspire Interactive Learning Media as Learning Innovation. *Warta LPM*, 20(1), 9–16.
- Sobari, F. (2017). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Smp Negeri 1 Jonggol. *UIN Syarif Hidayatullah*.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran : (Penggunaan Dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suherman, Y. (2009). *Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Abk*. Bandung: Diklat Profesi Guru PLB Wilayah X Jawa Barat.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 29–39.
- Sumargono, Susanto, H., & Rachmedita, V. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbantuan i-Spring Suite 6.2 untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 2(1), 82–99.

- Surahman, S., Rahmani, R., Radiana, U., & Saputra, A. I. (2022). Peran Guru Penggerak dalam Pendidikan Merdeka Belajar di Kubu Raya. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(4), 376–387.
- Susanti, & Zulfiana, A. (2017). Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Syamsuddin, N. (2021). Model-Model Pengembangan Media Teknologi Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 10(3), 247–254.
- Syifak, W., Agustina, E. N. S., & Kusumawati, I. B. (2021). Pengembangan E-Modul Matematika dengan Pendekatan Kontekstual Berbasis Software Geogebra pada Materi. *JEDMA: Jurnal Edukasi Matematika*, 2(1), 23–33.
- Tulung, J. M., Christianty, O., Munte, H., Alabimbang, R., & Mamonto, H. (2022). Penggunaan Media Bervariasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 179–183.
- Tunjungwati, R. (2020). Upaya Guru dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Materi Tembang Macapat Pada Siswa Kelas V Sd. *IAIN Ponorogo*.
- Wahyuni, A. N. (2015). Implementasi Pengelolaan Kelas Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Mata Pelajaran Al-Islam Kelas Iii Di Sd Muhammadiyah 26 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4.
- Wandini, R. R., & Sinaga, M. R. (2018). Games Pak Pos Membawa Surat Pada Sintax Model Pembelajaran Tematik. *Jurnal Tarbiah UIN Sumatera Utara*, 06(01).
- Yaumi, M. (2017). Ragam Media Pembelajaran. *UIN Alauddin Makassar*, 21–44.
- Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Zurtina. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Index Card Match Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas Iv Min 10 Bandar Lampung. *IAIAN Raden Intan Lampung*.