

DAFTAR RUJUKAN

- Abubakar, R. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Ananng Fathoni. (2017). *Media dan Pendekatan Pembelajaran di Era Digital* (Vol. 01).
- Andriani, O. (2024). *Media Pembelajaran untuk ABK dengan Model Adaptasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. 2(1).
- Annisa Rizky Fadhilla. *et al.* (2023). Literature Review Analisis Data Kualitatif: Tahap Pengumpulan Data. *Mitita Jurnal Penelitian*, 1(No 3), 34–46.
- Arikarani, Y. (2024). Adaptasi Teknologi dan Media Pembelajaran Melalui Canva Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Kurikulum Merdeka. *Ej*, 6(2), 111–127. <https://doi.org/10.37092/ej.v6i2.677>
- Arimbi, Y. D., Kartinah, D., & Della, A. N. W. (2022). Rancangan Sistem Informasi Kost Putri Malika Berbasis Website menggunakan Framework Laravel dan Mysql. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(03), 93–103. <https://doi.org/10.56127/jukim.v1i03.201>
- Asari,, A., & Dkk. (2023). *Media Pembelajaran Era Digital*. CV. ISTANA AGENCY.
- Belanisa, F., Amir, F. R., & Sudjani, D. H. (2022). E-modul Interaktif sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan*

Bahasa Arab, 3(1), 1–12.
<https://doi.org/10.30997/tjpba.v3i1.4754>

Bramianto Setiawan, Pana Pramulia, Dian Kusmaharti, Triman Juniarso, I. S. W. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Pengembangan Bahan Ajar Daring di SDN Margorejo I Kota Surabaya Provinsi Jawa Timur. *Kanigara*, 1(1), 23–31.
<https://doi.org/10.36456/kanigara.v1i1.3154>

Citra Purnama, W., Annas, F., Musril, H. A., & Darmawati, G. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Android menggunakan Kodular Kelas X di SMAN 1 Iv Koto. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(2), 1304–1311.
<https://doi.org/10.36040/jati.v7i2.7246>

Dany Syarifudin Abdullah; Rifan Nur Hadi, M. S. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Modern. *Cendekia Pendidikan*, 4(1), 91–100.
<https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i1.2933>

Devianti, R., & Sari, S. L. (2020). Urgensi Analisis Kebutuhan Peserta Didik terhadap Proses Pembelajaran. *Jurnal Al-Aulia*, 6(1), 21–36. <https://ejournal.stai-tbh.ac.id/al-aulia/article/view/189>

Djuredje, R. A. H., Hermanto, & Himawan, R. (2022). Pengembangan Media Berbasis Aplikasi Kodular dalam Pembelajaran Teks Persuasi di SMP Kelas VIII. *Geram*, 10(2), 32–41.
[https://doi.org/10.25299/geram.2022.vol10\(2\).10602](https://doi.org/10.25299/geram.2022.vol10(2).10602)

Djuredje, R. A. H., Hermanto, & Himawan, R. (2022). Pengembangan Media Berbasis Aplikasi Kodular dalam Pembelajaran Teks Persuasi di SMP Kelas VIII. *Geram*, 10(2), 32–41.
[https://doi.org/10.25299/geram.2022.vol10\(2\).10602](https://doi.org/10.25299/geram.2022.vol10(2).10602)

- Dkk, Y. O. P. (2021). Teknik Uji Instrumen Penelitian Pendidikan. In *Widini Bhakti Persada Bandung* (Vol. 01, Issue 02). Widina Bhakti Persabda Bandung.
- Ernis, P., & Wahyuni, N. (2021). Penguasaan PUEBI terhadap Keterampilan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajaran (KIBASP)*, 5(1), 71–82. <https://doi.org/10.31539/kibasp.v5i1.2927>
- Febriyanti, B. D., & Mulyaningtyas, R. (2022). Media Au-Vi Berbasis PowerPoint dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia. *MARDIBASA: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 53–73. <https://doi.org/10.21274/jpbsi.2022.2.1.53-73>
- Gunawan, R. (2022). *Modul Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar /Modul Pembelajaran*. CV. Feniks Muda Sejahtera.
- Hardani *et.al.*, (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hasanah, S., Soraya, H., Nur, F., & Marga, E. (2024). *Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 2(1), 336–339.
- Hasibuan, P., Azmi, R., Arjuna, D. B., & Rahayu, S. U. (2023). Analisis Pengukuran Temperatur Udara dengan Metode Observasi Analisis. *ABDIMAS:Jurnal Garuda Pengabdian*

Kepada Masyarakat, 1(1), 8–15.
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

- Hasnul Fikri, A. S. M. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Penerbit Samudra Biru.
- Hikmawati, Sahidu, C., Kosim, K., Sutrio, S., & Gunawan, G. (2020). Tahap *Define* dalam Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis STEM untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Mahasiswa. *Kappa Journal*, 4(2), 149–157. <https://doi.org/10.29408/kpj.v4i2.2666>
- Hotimah, D. H. (2022). *Teks Laporan Hasil Observasi&Teks Eksposisi*. GUEPEDIA.
- Ilma Dzina Setyowati, Erlina Sulistiyawati, G. R. C. (2019). Analisis Kesalahan Berbahasa Tataran Fonologi dalam Laporan Hasil Observasi Siswa. *Jurnal Bindo Sastra*, 3(1), 1–13. <http://jurnal.um-palembang.ac.id/index.php/bisastra/index>
- Ismayani, A. (2018). *Cara Mudah Membuat Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android dengan Thinkable*. Kompas Gramedia.
- Klaudio Koloay, Sherwin, S. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Fitness Berbasis Android (Studi Kasus: Popeye Gym Suwaan). *E-Journal Teknik Informatika*, 1(2), 1–10. http://repo.unsrat.ac.id/2913/1/Jurnal_KlaudioKoloay_13021106159.pdf
- Kosasih, E. (2014). Jenis-jenis Teks dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMA /MA /SMK. In *Penerbit Ryama Widya*.
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & L, N. A. (2021). Pemanfaatan Media Visual dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Akademika*, 10(02), 291–299. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>

- Laia, E. (2023). Analisis Struktur Teks Laporan Observasi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Susua Tahun Pelajaran 2021/2022. *KOHESI : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 13–23. <https://doi.org/10.57094/kohesi.v3i2.848>
- Lestari, N. (2018). Prosedural Mengadopsi Model 4D dari Thiagarajan Suatu Studi Pengembangan Lkm Bioteknologi menggunakan Model Pbl Bagi Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Teknologi FST Undana*, 12(2), 56–65.
- Lestari, sandra,. (2022). Penggunaan Model Reciprocal Teaching untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi pada Siswa Kelas X IPA 2 di SMA Negeri 1 Wonggeduku Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 431–437.
- Limbong Datu, Y., Nyoto Nyoto, Diplan Diplan, & FX Manesa. (2023). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi dengan menggunakan Metode Tanya Jawab Berbantuan Media Gambar Berseri pada Peserta Didik Kelas IV-A di SDN 8 Menteng Palangka Raya. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 2(1), 31–41. <https://doi.org/10.55606/mateandrau.v2i1.219>
- M, Y. A., & Dristyan, F. (2024). *Pengenalan Kodular: Solusi Praktis untuk Pembuatan Aplikasi Android*. 1, 32–37.
- Madona, H. F. A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Samudra Biru.
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis Pengembangan Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 170–187. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>

- Makbul. (2021). *Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian*. 6.
- Mawaddah, W., Ahied, M., Hadi, W. P., & Wulandari, A. Y. R. (2019). Uji Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint disertai Permainan Jeopardy terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Natural Science Education Research*, 2(2), 174–185. <https://doi.org/10.21107/nser.v2i2.6254>
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Respository LPPM Unila*, 10, 1–8. [http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf)
- Miftah, M. (2022). *Peran, Fungsi, dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. CV. Feniks Muda Sejahtera.
- Mujianto, S. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi pada Peserta Didik Kelas X Sman 7 Malang dengan Model Pembelajaran Integratif. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 5(1), 39. <https://doi.org/10.22219/jinop.v5i1.7244>
- Mulyaningtyas, R., & Khasanah, U. (2021). Media Cici Drama dalam Pembelajaran Teks Drama Kelas VIII. *MARDIBASA: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1), 222–243. <https://doi.org/10.21274/jpbsi.2021.1.1.222-243>
- Muslimah, A. dan. (2021). *Memahami Teknik Pengolahan dan Analisis Kualitatif*. 1, 173–186.
- Nababan, D., Hutagalung, M. P., Yeni, P., & Siahaan, H. (2023). Manfaat Media Pendidikan dalam Proses Belajar Mengajar Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Pendidikan Sosial dan*

Humaniora, 2(4), 12108–12120.
<https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>

Nadjib, E. A. (2019). *Slilit Sang Kiai*. PTMizan Pustaka.

Neina, R. A. S. P. T. U. Q. A. (2023). Aplikasi Koin: Pengembangan Media Penunjang Pembelajaran Menulis Laporan Hasil Observasi Berbasis Android Bagi Peserta Didik Kelas VIII. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia*.

Nurhasanah, N. (2017). Peranan Bahasa Sebagai Mata Pelajaran Wajib di Indonesia. *Eduscience: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 87–93.

Nurtaman, T. A. U. E. A. W. M. E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Uno pada Pembelajaran Matematika Materi Satuan Panjang. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pembelajarannya*, 3(3), 955–961.
<https://osf.io/qt4mv>

Okpatrioka. (2023). Research and Development (R&D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1.

Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96.
<http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>

Pitri, E., Nanda, S., Pardede, C., & Hasanah, S. (2024). *Peran Keterampilan Membaca dalam Membentuk Keterampilan Menulis*. 2(1), 385–394.

- Purnamasari, A., & Hartono, W. J. (2023). Pentingnya Penggunaan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *Jotika Journal in Education*, 2(2), 57–64. <https://doi.org/10.56445/jje.v2i2.84>
- Putri, A. L., Yulistio, D., & Utomo, P. (2021). Kemampuan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi pada Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Seluma. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 5(1), 45–51. <https://doi.org/10.33369/jik.v5i1.13449>
- Rahmatullah, M. I. (2019). Pengembangan Konsep Pembelajaran Literasi Digital Berbasis Media E-Learning pada Mata Pelajaran PJOK di SMA Kota Yogyakarta. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, 1(2), 56. <https://doi.org/10.31258/jope.1.2.56-65>
- Rhiantini, S., Sunarya, D. T., & Iswara, P. D. (2017). Penerapan Metode *Two Stay Two Stray* dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis pada Materi Laporan Pengamatan. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 121–130.
- Ruswan, A., Rosmana, P. S., & Husna, M. (2024). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar*. 8, 97–105.
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Salsabila, U. H., Nashrul Mu'minin, N., Zuhdi, M. N., Maulana, I. T., & Ginajar, M. (2024). *Interactive PAI Science Quiz to Increase Students' Competitive Power through Kodular Applications*. *ATRIA : Jurnal Multidisiplin Riset Ilmiah*, 1(1), 30–37. <https://doi.org/10.62554/n6b1b268>

- Santoso, P. B. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Penilaian *Google Form* Effectiveness of Google Form Assessment Media on Ict. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(September), 287–292.
<https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5711>
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.
<https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Saptomo, W. Iaksono Y. (2018). Ragam Media Interaktif dalam Pembelajaran. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). Badan Penerbitan Universitas Stikubank (BP-UNISBANK).
http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/REED2017-Eng-gene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz dan Wordwall pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195.
<https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Sari;Dkk, A. (2023). *Media Pembelajaran Era Digital*. CV. ISTANA AGENCY.
- Setiawan, M. I., & Tressyalina, T. (2020). Keefektifan Kalimat dalam Teks Laporan Hasil Observasi Karya Siswa Kelas VII SMP

- Negeri 17 Padang. *Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(5), 260.
<https://doi.org/10.24036/108209-019883>
- Sirajuddin, S. (2016). Analisis Data Kualitatif. *Bandung: Pustaka Ramadhan*, 180.
<https://core.ac.uk/download/pdf/228075212.pdf>
- Solikin, I., & Amalia, R. (2019). Materi Digital Berbasis *Web Mobile* menggunakan Model 4D. *Sistemasi*, 8(3), 321.
<https://doi.org/10.32520/stmsi.v8i3.461>
- Sundari, E. (2024). Transformasi Pembelajaran di Era Digital: Mengintegrasikan Teknologi dalam Pendidikan Modern. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54.
- Supriadi, Sani, A., & Setiawan, I. P. (2020). Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa. *YUME : Journal of Management*, 3(3), 84–93.
<https://doi.org/10.2568/yum.v3i3.778>
- Suradi, Rosmiati, El Fazza, F., & Hamzah, I. R. (2022). Pengembangan Cerita Interaktif dan Game Edukasi Sejarah Kerajaan Fena Laisela di Pulau Buru sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android. *Jurnal Teknologi dan Komputer (JTEK)*, 2(02), 157–163.
<https://doi.org/10.56923/jtek.v2i02.92>
- Sutirman. (2009). Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif i. *Graha Ilmu*, 286.
- Sutrisno, H. P. (2021). Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Membaca dan Menulis Permulaan (MMP) untuk Siswa Kelas Awal. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 83–91. <https://doi.org/10.21093/twt.v8i2.3303>

- Syahfitri;, A. B. A. B. E. W. K. C. R. (2024). Pengembangan Cerita Interaktif dan Game Edukasi Sejarah Kerajaan Fena Laisela di Pulau Buru Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android. *Jurnal Teknologi dan Komputer (JTEK)*, 2(02), 157–163. <https://doi.org/10.56923/jtek.v2i02.92>
- Syahputra, F., Sabrina, E., Abdurrahman, U., Siregar, W. Y., Ilham, M. N., & Pulungan, W. A. (2024). *Perancangan Desain Aplikasi Edukasi Komputer Berbasis Mobile dengan Quiz Interaktif menggunakan Canva*. 8(5), 11006–11011.
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), 160–166.
- Syarlisjiswan, M. R., Sukarmin, & Wahyuningsih, D. (2021). The development of e-modules using Kodular software with problem-based learning models in momentum and impulse material. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 1796(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1796/1/012078>
- Thiagarajan., & S. (1974). *Instructional Develoment for Traning Teacher of Exeptional Children: A Sourcebook* (p. 194).
- Ustiawaty;dkk, H. H. A. J. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Winaryati, E. (2021). Cercular Model of RD & D. In *Kbm Indonesia*. www.penerbitbukumurah.com

- Yanti, R., Annas, F., Yuspita, Y. E., & ... (2023). Implementasi Kodular dalam Perancangan Aplikasi Manajemen Inventaris Sekolah Berbasis Android. ... *Journal of Learning ...*, 02(02), 185–200.
<https://journal.makwafoundation.org/index.php/intellect/article/view/294%0Ahttps://journal.makwafoundation.org/index.php/intellect/article/download/294/105>
- Yaumi, M. (2017). *Ragam Media Pembelajaran dari Pemanfaatan Media Sederhana ke Penggunaan Multimedia*. 129.