

DAFTAR PUSTAKA

- Almaiah, M. A. (2014, Oktober). Investigating Students' Perceptions on. International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)(4), 31-36.
- Amirin, T. M. (2012). Implementasi Pendekatan Pendidikan Multikultural. Jurnal Pembangunan, 1, 14.
- Anjar. (2017). Metode Praktikum pengertian tujuan kelebihan dan kekurangan serta langkah-langkah penerapannya. Retrived: <https://www.wawasanpendidikan.com> . Diakses tanggal 16 Juli 2021
- Arikunto, S. (2021). Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3. Bumi Aksara.
- Ariyanti D., Mustaji., Harwanto., (2020). Multimedia Interaktif berbasis Ispring Suite 8. Jurnal Education and Development. 8(2): hal. 381-389
- Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ashar, R. (2011). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jambi: Gaung Persada Press.
- Balai Pengembangan Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda (BP-PLSP). 2003. Panduan Penyelenggaraan Pusat Belajar masyarakat. Jayagiri.
- Budiharti, & Waras,. (2018). 1.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2010. Pedoman Penyelenggaraan program paket C Umum. Direktorat Pendidikan Kesetaraan. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Nonformal dan Informal.
- Fatimah, S., & Mufti, Y. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran IPA-Fisika Smartphone Berbasis Android Sebagai Penguat Karakter Sains Siswa. Jurnal Kaunia, X, 59-64.
- Gat. (2019). E-Learning: Mengembangkan konten standarisasi SCORM dengan Ispring Suite. Seminar Nasional Sistem Informasi dan Teknik Informatika Sensitif. STMIK Pontianak. 2019.
- Haruna, Cenny Ningsih. 2018. *Efektivitas Program Pendidikan Kesetaraan Paket B dan C oleh Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Cendekia di Kabupaten Pangandaran*. Jurnal Moderat, Vol.4, No.3.
- Holden, Jolly T.. 2015. *An Introduction To The Addie Instructional Systems Design Model*. United States Distance Learning Association.
- Ibda, Hamidullah. 2019. Media Pembelajaran berbasis wayang: konsep dan aplikasi. Semarang: CV Pilar Nusantara
- Ispringindonesia (2019). Panduan Aplikasi Ispring Suite 9 (bag-1). Retrived: <https://ispringindonesia.com/panduan-aplikasi-Ispring-Suite-9-bag-1/>. Diakses tanggal 16 Juli 2021
- Yuniarti, L. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Android Efek dropller sebagai alat bantu dalam

Pembelajaran Fisika yang menyenangkan. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*. 2(2): 92-101

- Juraev A. R. (2019). Using the ispring suite software to evaluate future teachers' professional Competencies. *Central Asian Problems of Modern Science and Education*. 4(2): hal. 752-759
- Kukulska-Hulme, A. (2007, June). Mobile Usability in Educational Context: What have. *International Review of Research in Open and Distance*, 8, 1-16.
- Kumala, Putri Dewi dan Nia Budiana. 2018. *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Malang: UB Press.
- Kusuma N. R., Mustami M. K., dan Jumadi O. (2018). Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Power Point Ispring Suite 8 pada konsep sistem Ekresi di Sekolah Menengah Atas. *Eprints Jurnal Universitas Negeri Makasar*. 28: hal. 1-8
- Listyorini, T dan Widodo, A. (2013). Perancangan Aplikasi Android Mata Kuliah Sistem Operasi Berbasis Android. *Jurnal SIMETRIS*. Vol 3(1) 25-30
- Litbang Bandung. (2023, 17 Januari). *Program Kesetaraan Paket A,B,C bagi Siswa Kurang mampu*. <https://litbang.bandung.go.id/detil-hasil-inovasi/program-kesetaraan-paket-abc-bagi-siswa-kurang-mampu>.
- Maribe, Robert Branch. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science+Business Media
- Mostakhdemin-Hosseini, A. (2009, October). Analysis of Pedagogical Considerations of. *iJIM*, 3(4), 33-34.
- Nurhidayati, Asrori, I., Ahsanuddin, M., & Dariyadi, M. W. (2019, September). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint dan. *Jurnal Karinov*, 2, 181-184.
- Pribadi, Benny. 2014. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Rahmadani N., Aswirna P., dan Ramadhan S. (2019). Penerapan model trait treatment Interaction Berbantuan Aplikasi Ispring Suite untuk mempengaruhi Literasi Sains di SMAN 16 Padang. *NATURAL SCIENCE: Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA*. 5(2). hal. 24-33
- Rais, M., & Taha, S. (2017, Juni). PENGEMBANGAN APLIKASI MICROSOFT POWER POINT PADA SISTEM. *MEDIA ELEKTRIK*, Volume 14(Nomor 1), 1 - 6.
- Riadi, Muchlisin. (2022). Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM). Diakses pada 18/1/2023, dari <https://www.kajianpustaka.com/2022/09/pusat-kegiatan-belajar-masyarakat-pkbm.html>

- Rochma, V. A. dan Ibrahim, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Ispring Suite 8 pada materi Bakteri untuk siswa kelas X SMA. *BIOEDU Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*. 8(2): hal. 312-320
- Sanaky, H. A. (2013). *Media pembelajaran interaktif-inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Saputro, Budiyo. 2017. *Manajemen Penelitian Pengembangan bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*, Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Sari, J., & Harlis. (2018). 4.
- Shofiyah, S. (2016). *Pengaruh Penggunaan Android dan E-learning Terhadap Skripsi*.
- Sudadio, Irwan, dkk, *Strategi Peningkatan Peran PKBM dalam Meningkatkan Kecakapan Hidup Masyarakat Melalui Pendampingan Berbasis Kearifan Lokal di PKBM Provinsi Banten*, Vol. 1, Jurnal, 2016, No.2
- Sudarto. (2020). Ispring. Retrieved: <https://sudartobiologi.wordpress.com>. Diakses pada 15 Juli 2021.
- Sugiyono, 2009, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta
- Suryani, Nunuk dan Achmad Setiawan. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sutrisno, A., & Istiyanto, J. E. (2009). Perspektif & Tantangan Pengembangan MLearning. *Jurnal Informatika*, 1, 87-96.
- Sweetin, Jonathon. 2005. *Instructional Design Basic: Instructor Guide*. North Carollina: Pitt Community College.
- Wong, H. C.-h. (2014). A study of mobile learning for higher education. *Practical Social and Industrial Research (PSIR) Symposium*, 1-2.
- Yuktirat, C., Sindhuphak, A., & Kiddee, K. (2018). M-learning for the Art of Drawing: Informal Learning for a Digital Age. *IJIM*, 12, 152-168.