

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadiyah, A. S., Sarno, R., Hidayati, S. C., Anggraini, R. N. E., Sungkono, K. R., & Munif, A. (2024). Pelatihan Desain Antarmuka Mobile Application dengan Figma untuk Meningkatkan Kompetensi Guru MGMP TIK Surabaya. *Sewagati*, 8(4), 1931–1942. <https://doi.org/10.12962/j26139960.v8i4.1216>
- Amalia, N., & Arifin, M. (2021). Desain Bahan Ajar Keterampilan Menyimak Bipa “Aku Suka Indonesia.” *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 17(2), 265–271. <https://doi.org/10.25134/fon.v17i2.4677>
- Aqib, Z. (2013). Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). *Bandung: Yrama Widya*.
- Bahri, A. (2019). Keterampilan Berbahasa dan Apresiasi Sastra Berbasis Interaktif. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.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
- Chasanah, N. I., Meliala, R. J., Bintang, S., & Kuntari, W. (2024). Pembuatan *Bisnis Ekstrakurikuler Desain UI / UX Berbasis Figma dengan Penerapan Business Model Canvas*. 3(4), 114–129.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis. In *New Scientist* (Vol. 162, Issue 2188). Kaffah Learning Center.
- Iqbal, Reni Nur Eriyani, & Nur Sekhudin. 2023. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sparkol Videoscribe pada Pembelajaran Teks Prosedur. *Jurnal*

- Widyantara. 1 (2), 135 - 143.
- Goh, C., & Yusnita, T. (2006). Metacognitive instruction in listening for young learners. *Elt Journal*, 60. <https://doi.org/10.1093/elt/ccl002>
- Hamalik, O. (2015). Kurikulum dan Pembelajaran. *Jakarta: Bumi Aksara*.
- Hamdani. (2014). Strategi Belajar Mengajar. *Bandung: Pustaka Setia*.
- Heryanti, A. P., Ahmad, M. A., Hidayati, N. A., Safitri, R., Pradani, W., Haryadi, D., & Supriyanto, A. (2024). Pengenalan dan Pelatihan Figma untuk Pelajar SMA Al-Fityan Tangerang pada Kegiatan Gerakan Nasional Revolusi Mental. *Prosiding Seminar Nasional Pemberdayaan Masyarakat (SENDAMAS)*, 3(1), 22. <https://doi.org/10.36722/psn.v3i1.2466>
- Hijriyah, U. (2016). Menyimak Stategi dan implikasinya dalam kemahiran berbahasa. In *Menyimak Stategi Dan Implikasinya Dalam Kemahiran Berbahasa*.
- Irwan, R. R. (2023). *Eksplorasi Figma Dalam Proses Perancangan UI / UX Aplikasi Bergerak*. November, 1–83.
- Kemendikbudristek. (2017). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 27 Tahun 2017*. 20.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Bumi Aksara.
- Kusmiatun, A. (2019). *Mengenal BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) dan Pembelajarannya*. Penerbit K-Media.
- Majid, A. (2020). Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru. *Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- Muliastuti, L. (2019). Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing: Acuan Teori dan

Pendekatan Pengajaran. *Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.*

- Rahayu, S. (2021). Konstruksi Penilaian Menyimak dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri Se-Kecamatan Bukit Raya Kota Pekanbaru. *Sri Rahayu*, 75(17), 399–405.
http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.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
- Richards, J. (2009). *Teaching Listening and Speaking From Theory to Practice.*
- Sadiman, A. (2012). *Media Pendidikan.* PT Rajagrafindo Persada.
- Sagala, S. (2017). Konsep dan Makna Pembelajaran: Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar. *Bandung: Alfabeta.*
- Setiawan, R., Kosasih, E., & Abidin, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Melalui Aplikasi Android Untuk Bipa Tingkat Dasar. *Seminar Internasional Riksa Bahasa*, 44–50.
<http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa/article/view/1324/1203>
- Setiawati, L. (2019). *Hakikat Menyimak*. 14.
<https://repository.ut.ac.id/4737/1/PBIN4105-M1.pdf>
- Sruniyati, F., Yusuf, C., & Ekawati, M. (2024). Pengembangan Materi Ajar Keterampilan Menyimak BIPA Level 2 Bermuatan Budaya Daerah di Indonesia Berbasis Media Audio Visual. *Journal on Education*, 06(03), 16950–16957.
- Suyitno, I. (2021). *Pembelajaran BIPA: Perencanaan, Pelaksanaan, dan Problematikanya.* Refika Aditama.

- Tazkiyah, S., & Arifin, A. (2022). Perancangan UI/UX pada Website Laboratorium Energy menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 8(2), 72–78. <https://doi.org/10.54914/jtt.v8i2.513>
- Tomlinson. (2013). *Developing Materials for Language Teaching, Second Edition*. BLOOMSBURY.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Penerbit Adab. [http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/TEORI-TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN.pdf](http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/TEORI-TEORI%20BELAJAR%20DAN%20PEMBELAJARAN.pdf)
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan, dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Widodo, C. S., & Jasmadi, S. T. P. (2008). *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Winataputra, U. S. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Hakikat Belajar Dan Pembelajaran*, 1–46.