

## DAFTAR PUSTAKA

- A, Sudin dan Entan S. 2010. *Media Pembelajaran*. Sumedang: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Abqari, Firman Tsabit dkk. "Media Permainan Kartu Domino untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Konversi Pecahan Desimal Siswa Kelas IV". *Jurnal Pendidikan*. Vol.3. No.9. 2018.
- Adesina dan Asri. "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Domino Terhadap Keterampilan Membaca Surat Undangan Siswa Kelas V SDN Di Kecamatan Lakarsantri". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 6. No. 10. 2018.
- Adullah, Jafar. "Penerapan Permainan Domino Sebagai Upaya Peningkatan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas VI Di SDN 4 Kuranji Kota Mataram". *Jurnal Unmas Mataram*. Vol.12. No.1. 2018.
- Akip dan Zaenal. "Media Pembelajaran Mengenal Bentuk dan Warna Berbasis Multimedia pada Raal A'Raaf". *Jurnal Protekinfo*. Vol.1. No.2. 2014.
- Amin, Rifqi. 2015. *Pengembangan Pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta : LKIS Pelangi Aksara.
- Amir, M Faizal dan Mahardika Darmawan. "Pengembangan Domino Pecahan Berbasis Open Ended Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD". *Aksioma Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*. Vol. 6. No. 2. 2017.
- Anafiah, Siti. "Pemanfaatan Sastra Anak Sebagai Media Penanaman Wawasan Multikultur". *Jurnal Pendidikan Ke-Sd-an*. Vol. 1. No. 1. 2014.
- \_\_\_\_\_. "Pemanfaatan Sastra Anak Sebagai Media Penumbuhan Budi Pekerti". *Jurnal Pendidikan Ke-Sd-an*. Vol. 2. No. 1. 2015.
- Aninditya dan Dhyajeng. "Peningkatan Daya Imajinasi Melalui Menulis Kreatif Pantun Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kebondalem Kidul I Klaten". *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*. Vol.1. No.2. 2016.
- Apriyono, Ahmad. "Dari Sastrawan Jose Rizal Tentang Nasib Pantun Kini". *Liputan6.co.*, 31 Mei 2015.

<https://www.liputan6.com/lifestyle/read/2242749/dari-sastrawan-jose-rizal-tentang-nasib-pantun-kini>. diakses 19 Juli 2020.

Ariefana, Pebriansyah. "Indonesia Daftarkan Pantun Sebagai Warisan Dunia ke UNESCO". *Suara.com*. 31 Maret 2017. <https://www.suara.com/news/2017/03/31/144418/indonesia-daftarkan-pantun-sebagai-warisan-dunia-ke-unesco>. diakses 19 Juli 2020

Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada.

Aulia, Weny. "Korelasi Penguasaan Kosakata dengan Keterampilan Menulis Eksposisi Siswa Kelas XI SMA Negeri 03 Kota Bengkulu". *Jurnal IAIN Bengkulu*. Vol.1. No.2. 2019.

Bachtiar, Elfia Sukma binti dan Ahmad Johari Sihes . "Kompetensi Kognitif Pembelajaran Apresiasi di Sekolah Dasar". *Jurnal GRAMATIKA*. Vol. 1. No. 1. 2016.

Bahnan, Rukanah. "Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Kompetensi Dasar Menirukan Pembacaan". *Jurnal Profesional Akademis Sekolah Dasar*. Vol.1. No.1. 2019.

Camalia, Deny dkk. "Pendidikan Nilai-Moral Melalui Pembelajaran Pantun pada Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Turnojoyo Pamator*. Vol.9. No.2. 2016.

Darmadi. 2017. *Pengembangan Model Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Grup Penerbitan CV Budi Utama.

Dewi, Mera Putri, dkk. "Perkembangan Bahasa, Emosi, dan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol. 7. No. 1. 2020.

Djuanda, Dadan. "Pembelajaran Sastra Di SD Dalam Gamitan Kurikulum 2013". *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*. Vol.1. No.2. 2014.

Edi, Fendi Rosi Sarwo. 2016. *Teori Wawancara Psikodignostik*. Yogyakarta: Leutikaprio.

Fahrurrozi. 2015. *Kajian Struktur Bahasa Indonesia*. Jakarta : Lembaga Pengembangan Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Faidah, Citra Nur. "Dekonstruksi Sastra Anak : Mengubah Paradigma Kekerasan dan Seksualitas pada Karya Sastra Anak Indonesia". *Jurnal Kredo*. Vol. 2. No. 1. 2018.

- Faizah dkk. 2017. *Psikologi Pendidikan Aplikasi Teori di Indonesia*. Malang : Universitas Brawijaya Press.
- Gunadi, Farid. "Efektivitas Penggunaan Media Kartu Domino untuk Mencapai Target Hasil Belajar Trigonometri". *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. Vol.3. No.1. 2018.
- H. Malaya. "Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pemerintah Kabupaten dan Kota Melalui Model Time Token Menggunakan Media Domino di Kelas IV SDN Lumbang". *Jurnal Langsat*. Vol.3. No.2. 2016.
- Harumni, Zuli dan Asri Susetyo Rukmin. "Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun Melalui Model Pembelajaran Langsung Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Weru I Lamongan". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol.1. No.2. 2013.
- Haryanti, Eka. "Karakteristik Kosa Kata Pantun Kelas V Sekolah Dasar Dan Implementasi Model Pembelajaran Goncang Kaleng". *Jurnal Tambora*. Vol.3. No.1. 2019.
- Hasani, Zhul Fahmy. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Kartu DOMIRA untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 02 Pemasang". *Jurnal Lisanan Anabiyah*. Vol.1. No.2. 2017.
- Hasim, Evi. "Perkembangan Bahasa Anak". *Jurnal Ilmu Pendidikan Pedagogik*, Vol. 9. No. 2. 2018.
- Herawati, Eti. "Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Kartu Domino Matematika pada Materi Pangkat Tak Sebenarnya dan Bentuk Akar Kelas IX SMP Negeri Unggulan Sindang Kabupaten Indramayu". *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*. Vol.1. No.1. 2017.
- Isniani. "Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun dan Syair dengan Model *Contextual Teaching and Learning* Siswa Kelas V MI Ma'arif Candran Godean". *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*. Vol.10. No.1. 2018.
- Julrissani. "Karakteristik Perkembangan Bahasa Dalam Berkomunikasi Siswa Sekolah Dasar Di SD Muhammadiyah Karang Bendo Yogyakarta". *Jurnal Pendidikan Edumaspul*. Vol.4. No.1. 2020.



Junia, Ucha Ayu. "Pengembangan Media MIMBAR (Domino Bergambar) Materi Keragaman Sosial. Ekonomi. Budaya. Etnis. dan Agama di Indonesia". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol.6. No.1. 2018.

Jupriyanto dan Erlina. "Pengenalan Adat Tradisional Indonesia Berbasis Multimedia pada Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) Ngadirejan". *Jurnal Sentra Peneliti Engineering dan Edukasi*. Vol.3. No.4. 2011.

Kadaruddin. 2016. *Buku Referensi Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Grup Penerbitan CV Budi Utama.

Kartika, Pheni Cahya. "Meningkatkan Jiwa Sosial Anak Melalui Karya Sastra Berupa Dongeng (Kajian Sastra Anak)". *Jurnal STILISTIKA*. Vol. 8. No. 2. 2017.

Kholifah. "Pengembangan Kartu Pantun Berbantuan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Pada Materi Melisankan Pantun Untuk Siswa Kelas V SDN Sidomulyo 01". *Skripsi*. Semarang : Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan . Universitas Negeri Semarang. 2019.

Linda dan Dimas. "Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas II". *Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer Fakultas Teknologi Industri Universitas Surakarta*. Vol.2. No.1. 2013.

Liputan6dotcom. "Ciptakan 18 Ribu Pantun, Gubernur ini Pecahkan Rekor Dunia". *Liputan6.com*. 22 Agustus 2017. <https://www.liputan6.com/citizen6/read/3066631/ciptakan-18-ribu-pantun-gubernur-ini-pecahkan-rekor-dunia>. diakses 19 Juli 2020.

Luthfiyanti, Lita dan Fithratunnisa, "Peran Sastra dalam Pengembangan Kepribadian Anak". *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*. Vol. 2. No. 2. 2017.

\_\_\_\_\_, Lita dan Fithratunnisa. "Peran Sastra dalam Pengembangan Kepribadian Anak". *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*. Vol. 2. No. 2. 2017.

Mahayana, Maman S. 2015. *Bahasa Indonesia Kreatif*. Jakarta: Penaku.

- Marita, Reno. "Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Pantun Melalui Teknik Mind Mapping Pada Siswa Kelas VI di SD Negeri 06 Rambah Kabupaten Rokan Hulu". *Jurnal Pendidikan Rokania*. Vol. 4. No.3. 2019.
- Masaji, Duane. "Konstruksi Makna Kosa Kata pada Komunitas Fotografi (Studi Deskriptif Mengenai Konstruksi Makna Kosa Kata pada Komunitas Fotografi GEULEUH Photo Hobby™ di Kota Bandung)". *Jurnal Desain*. Vol.4. No.3. 2017.
- Melia. "Hubungan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Kemampuan Menulis Pantun". *Jurnal Edukasi*. Vol.15. No.2. 2017.
- Mulyati, Sri. "Pengaruh Kemampuan Bernalar dan Penguasaan Kosa Kata terhadap Kemampuan Menulis Karangan Argumentasi". *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*. Vol.1. No.1. 2018.
- Munirah dan Hardian. "Pengaruh Kemampuan Kosa Kata dan Struktur Kalimat Terhadap Kemampuan Menulis Paragraf Deskripsi Siswa SMA". *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*. Vol.16. No.1. 2016.
- Muqodas, Idat. "Mengembangkan Kreatifitas Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Metodik Didaktik*. Vol.9. No.2. 2015.
- Murti, Fitri Nura dkk. "Model *Threshold* untuk Pembelajaran Memproduksi Pantun Kelas X". *Jurnal Pendidikan Humaniora*. Vol.4. No.3. 2016.
- Ni'matuzahroh dan Susanti Prasetyaningrum. 2018. *Observasi : Teori dan Aplikasi dalam Psikologi*. Malang : Universitas Muhammadiyah Malang. 2018.
- Nikmah, Miftakhun dan Mulyani. "Efektivitas Media Ritatoon dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Pantun Kelas V SDN Bangkingan VI 442 Surabaya". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol.6. No.13. 2018.
- Ningsih, Suwanti. "Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bercerita Siswa Kelas III SD Negeri 1 Beringin Jaya Kecamatan Bumi Raya Kabupaten Morowali". *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. Vol. 2. No. 4. 2013.
- Nurhamidin, Fauzan. "Penggunaan Media Kartu Domino Untuk Penguatan Kemampuan Faktual Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah". *Jurnal Pendidikan Sejarah*. Vol.6. No.4. 2018.

- Nurhayani, Isma. "Pengaruh Penggunaan Metode Bercerita Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia". *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*. Vol.4. No.1. 2010.
- Nuriana. "Pengaruh Penggunaan Media Mencari Pasangan Kartu dalam Pembelajaran Menulis Pantun pada Siswa Kelas V SD Negeri 3 Banda Aceh". *Jurnal Master Bahasa*. Vol.6. No.2. 2018.
- Nurmansyah, Rizki. "Jokowi Buka Festival Keraton Nusantara dengan Pantun". *Suara.com*. 26 November 2017. <https://www.suara.com/news/2017/11/26/231200/jokowi-buka-festival-keraton-nusantara-dengan-pantun>. diakses 19 Juli 2020.
- Nurseto, Tejo. "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik". *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. Vol. 8. No. 1. 2011.
- Nurul, Adesina dan Asri Susetyo. "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Domino Terhadap Keterampilan Membaca surat Undangan Siswa Kelas V SDN di Kecamatan Lakarsantri". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol.6. No.10. 2018.
- Panglipur, Purbarani Jatining dan Eka Listiyaningsih. "Menumbuhkan Nilai-Nilai Kebangsaan Sejak Dini Melalui Sastra Anak". *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Universitas Muhammadiyah Malang*. Edisi 1. 2017.
- Pramesti, Utami Dewi. "Peningkatan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Indonesia Dalam Keterampilan Membaca Melalui Teka-Teki Silang". *Jurnal Puitika*. Vol. 11. No. 1. 2015.
- Prastowo, Andi. 'Pemenuhan Kebutuhan Psikologi Peserta Didik SD/MI Melalui Pembelajaran Tematik Terpadu'. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 1. No. 1. 2014.
- Pribadi, Benny A. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Putri, Novera Kusumawati. "Penerapan Metode Drill dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun Anak pada Siswa Kelas IV A MIN Bireuen Tahun Pelajaran 2016/2017". *Jurnal Media Inovasi Edukasi*. Vol.3. No.10. 2017.



- Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sitepu, B.P. 2014. *Penulisan Buku Teks Pelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Smail, Nazirah dan Noor Azam Abdul Rahman. "Nilai Peradaban Melayu dalam Pantun Peranakan Baba Malay Civilizational Values in Peranakan Baba Pantun". *Jurnal Sains Insan*. Vol. 3. No. 3. 2018.
- Suandi, I Nengah dkk. 2018. *Keterampilan Berbahasa Indonesia Berorientasi Integrasi Nasional dan Humaniora Sosial*. Depok : PT Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung : Alfabeta.
- Suhardianingsih. "Peningkatan Pemahaman Menulis Pantun Melalui Metode Kontekstual Berbasis Masalah". *Jurnal Praktik Penelitian Tindakan*. Vol.6. No.4. 2016.
- Sumaryanti, Lilis. "Peran Lingkungan terhadap Perkembangan Bahasa Anak". *MUADDIB*. Vol. 7. No. 1. 2017.
- Suraji dan Gesang Kristanto. "Perancangan Media Pembelajaran IPS Kelas VI di Sekolah Dasar Negeri 2 Rowo Bungkul Kabupaten Blora Berbasis Multimedia Interaktif". *Seminar Riset Unggulan Informatika dan Komputer FTI UNSA*. Vol.2. No.1. 2013.
- Suryani, Nunuk dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Susanti, Apriliya dan Sri Hariani. "Penggunaan Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Tambak Kemeraan Kecamatan Krian". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol.1. No 2. 2013.
- Susantini, Endang dkk. "Pengembangan Media Permainan Penemu Harta Karun Finding Treasure Pada Sub Pokok Bahasan Respirasi Sel". *Jurnal Unesa*. Vol.3. No.2. 2014.

- Tesy dkk. "Studi Kemampuan Menulis Pantun Nasihat Siswa Kelas IV A SD Negeri 73 Kota Bengkulu". *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. Vol.1. No.1. 2016.
- Thalib, Syamsul Bachri. 2010. *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Trianingsih, Rima. "Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar". *Jurnal Al Ibtida*. Vol.3. No.2. 2016.
- Triyadi, Slamet. "Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia". *Jurnal Pendidikan Universitas Singaperbangsa Karawang*. Vol.3. No.2. 2015.
- Ukurandansatuan.com. *Berapa Jumlah Kartu Domino?*. 4 November 2016. <http://ukurandansatuan.com/berapa-jumlah-kartu-domino.html/>. diakses 19 Juli 2020.
- Uliyah, Usnul dan Zakiyah Isnawati. "Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab". *Jurnal Shaut Al'Arabia*. Vol.7. No.1. 2019.
- Usman, Herlina. "Increasing Reading Comprehension Ability through Visualizing Media of 4th Grader Students at Labschool Primary School Setiabudi South Jakarta". *American Journal of Educational Research*. Vol. 4. No. 18. 2016.
- \_\_\_\_\_. "Pelatihan Media Pembelajaran Falsh Card Media Berbasis Hots Di Sekolah Dasar Kecamatan Ciputat". *Prosiding Pengabdian*. Vol. 1. No. 1. 2019.
- \_\_\_\_\_. "The Effect of Interest in Reading on Mastery of English Vocabulary with Fifth Grade Elementary Students". *Studies In English Language And Education*. Vol.3. No.2. 2016.
- Wafa, Agung Ali dkk. "Penerapan Permainan Pantun Cerdas untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas IV-A SDN Padasuka I Pada Materi Membuat Pantun". *Pena Jurnal Ilmiah*. Vol.2. No.1. 2017.
- Wahab, Kartini Abd. "Profil Tumbuh-Tumbuhan dalam Pantun Melayu". *GEOGRAFIA OnlineTM Malaysia Journal of Society and Space*. Vol. 12. No.11. 2016.



Warsita, Bambang. "Evaluasi Media Pembelajaran sebagai Pengendalian Kualitas". *Jurnal Teknodi*. Vol.17. No.4. 2013.

Wartik. "Peningkatan Kemampuan Menulis Pantun Melalui Pendekatan Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 24 Air Saleh". *Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Vol.7. No.2. 2017.

Wibowo, Endro Joko. "Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV". *Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer Fakultas Teknologi Industri Universitas Surakarta*. Vol.2. No.1. 2013.

Widyastuti, Efa. "Penerapan Strategi Alis Paman Panjang Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Kelas V SD Negeri Sugihan 03 Semester 1 Tahun Pelajaran 2019/2020". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra*. Vol.1. No.2. 2019.

Yaumi, Muhammad dan M Hum. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta : Prenadamedia Group.

Yusuf, Enjang Burhanudin. "Perkembangan dan Pemerolehan Bahasa Anak", *YINYANG*. Vol. 11. No. 1. 2016.

