

DAFTAR PUSTAKA

- A. N. Laeli, dkk, 2014, "*Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Keindahan Alam Menggunakan Metode Partisipatori dengan Media Gambar*", Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Vol.3 No.1, <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi/article/view/3989> (Diakses 5 November 2020).
- Agustinus Gereda, 2020, "*Keterampilan Berbahasa Indonesia*", Jawa Barat: EDU PUBLISER.
- Atmawarni, 2011 "*Penggunaan Multi media Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran yang Inovatif di Sekolah Dasar*", Jurnal Ilmu Sosial, Vol.4 No.1, http://download.garuda.ristekdikti.go.id/article_article=1104100 (Diakses 1 Oktober 2020).
- Azhar Arsyad, 2016, "*Media Pembelajaran*", Jakarta: Raja Grafindo.
- Cahyo Dian. 2015. "*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Gambar Teknik di SMK N 1 Pleret*", Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- D. Tarigan, S. Siagian, 2015, "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi*", Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan, Vol. 2 No.2,

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/teknologi/article/view/3295>

(Diakses 2 Desember 2020).

Darmadi, "*Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*", Yogyakarta: CV. Budi Utama.

Daryanto, 2013, "*Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*", Yogyakarta: Gava Media.

E. H. Puspitasari, dkk, "Peningkatan Keterampilan Menulis Kembali dengan Bahasa Melalui Media Film Dongen pada Peserta Didik Kelas VII B MTS MU'ALLIMIN MALEBO", *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol.3 No.1, <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ipbsi/article/view/4003> (Diakses 11 Oktober 2020).

F. Arip, 2013, "*Pemanfaatan Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Siswa Kelas X SMAN Maguwoharjo Sleman Yogyakarta*", Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Fahrurrozi, Andri Wicaksono, 2016, "*Sekilas Tentang Bahasa Indonesia*", Yogyakarta: Pustaka Anggrek.

Firdaus, 2017, "*Pengembangan Media Pembelajaran Bervisi SETS Berbantuan Komputer untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah*", *Indonesian Journal of Science and Education*, Vol.1 No.1,

<http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick/article/view/1540>

(Diakses 25 Oktober 2020)

H. Mahmud, "*Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis dengan Teknik RCG (Reka Cerita Gambar) Pada Siswa Kelas VI SDN Rengkek Kecamatan Kopang, Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pembelajaran 2017/2018*", Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan, Vol. 1 No.2, <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/article/view/178> (Diakses 10 Oktober 2020).

Hamdan Batubara Husein. 2020. "*Media Pembelajaran Interaktif*", Jawa Tengah: Fatawa Publishing.

Hanna, 2014, "*Pembelajaran Bahasa Indonesia Mau Dibawa Ke Mana?*", Sulawesi Tenggara: Universitas Halueleo", Vol. 13 No. 1, <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/bahtera/article/view/809> (Diakses 12 November 2020).

Hapsari, 2016, "*Psikologi Perkembangan Anak*", Jakarta: PT Indeks.

Jufri, 2012, "*Belajar dan Pembelajaran Sains*", Bandung: Pustaka Reka Cipta.

Kurniawati, dkk, 2018, "*Media Pembelajaran Berbasis Multi Media Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa*", Journal of Computer and Information Technology, Vol.1 No.2, <http://e->

journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick/article/view/1540 (Diakses 20 November 2020)

Kusmadi, Darmawan, 2020, "*Pengembangan Media Pembelajaran*", Jakarta: Kencana.

LN Yusuf, 2012, "*Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*", Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Lucas Formiatno, 2010, "*Belajar Mendengarkan Menjadi Guru dan Orangtua Sejati*", Yogyakarta: Pustaka Anggrek.

M. Anis, 2019, "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Penyesuaian untuk Siswa Kelas x Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019*", Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

M. Miftah, 2013, "*Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*", Jurnal Kwangsan, Vol. 1 No.2, <https://jurnalkwangsan.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalkwangsan/article/view/7> (Diakses 5 November 2020).

Maharani, 2018, "*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Construct 2 Tentang Suhu dan Kalor untuk Siswa Kelas X SMA*", Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Mukhis, 2020, "*Teknik Penulisan Puisi, Teori, Aplikasi dan Pendekatan: Teknik Penulisan Puisi*", Jakarta: PT. Metaforma Internusa.

N. D. Shalikhah, 2013, "*Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran*", Jurnal Warta LPM, Vol. 20 No. 1, <http://journals.ums.ac.id/index.php/warta/article/view/2842/2718> (Diakses 4 Desember 2020).

Ninit Alfianika, 2016, "*Buku Ajar Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*", Yogyakarta: CV. Budi Utama.

Nirwadi Jalinus, Ambiyar, 2016, "*Media dan Sumber Pembelajaran*", Jakarta: Kencana.

P. Monica, dkk, 2014 "Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Menggunakan Metode Permainan Puisi Berantai di Sekolah Dasar", Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa. Vol.3 No.9, <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/6967> (Diakses 15 Oktober 2020).

Prastowo Andri, 2019, "Analisis Pembelajaran Terpadu", Jakarta: Kencana.

Priyono, Buditjahjanto, "*Pengembangan Media Pembelajaran Edu-Game Aventure Pada Standar Kompetensi Menginstalasi PC di SMKN 1 Tuban*", Jurnal Pendidikan Elektro, Vol.1 No.1,

<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/204> (Diakses 2 Desember 2020).

Purwasih, 2018, "*Peningkatan kemampuan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan metode brasinstorming di kelas V A SD Negeri 1 Sokaraja Wetan*", Purwakerto: Universitas Muhammadiyah Purwakerto.

Puspidalia, 2012, "*Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD dan Alternatif Pemecahan*", Jurnal STAIN Ponorogo, Vol.10 No.1, <https://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/cendekia/article/view/406>

Retno Kurniawati, 2019, "*Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia*", Jakarta Barat: Graf Literature.

Riyana Cepy, 2012, "*Media Pembelajaran*", Jakarta: KEMENAG RI.

Rokhmansyah Alfian, 2014, "*Studi dan Pengkajian Sastra*", Yogyakarta: Graha Ilmu.

Saifuddin, 2018, "*Pengelolaan Pembelajaran Teoretis dan Praktis*", Yogyakarta: CV. Budi Utama.

Salim, dkk, 2019, "*Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*", Jakarta: Kencana.

- Samsiyah, 2016, "*Pembelajaran Bahasa Indonesia: di Sekolah Dasar Kelas Tinggi*", Jawa Timur: CV. AE MEDIA GRAFIKA.
- Santoso, Chotibuddin, 2020, "*Pembelajaran Blended Learning Masa Pandemi*", Jawa Timur: CV. Peberbit Qiara Media.
- Satriawati, 2018, "*Media dan Sumber Belajar*", Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Setiawan, Putro Eko Kondrat, Andayani, 2019, "*Strategi Ampuh Memahami Makna Puisi*", Jawa Barat: EDUVISION.
- Sugiyono, 2011, "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*", Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, 2016, "*Model Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar*", Jakarta: Rajawali Pers.
- Syaifullah, 2017, "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Kompetensi Dasar Memperbaiki Sistem Air Conditioning (AC) Jurusan Teknik Kendaraan Ringan di SMKN 3 Yogyakarta*", Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wibawanto Wanda, 2017, "*Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*", Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif.