

## DAFTAR PUSTAKA

- Albert Marpaung, Patar. 2014. *Keefektifan Kalimat pada Teks Bacaan Buku Pelajaran Kreatif Berbahasa Indonesia Kelas X SMK Terbitan Erlangga*. FKIP: Universitas Lampung.
- Aminuddin. 2002. *Pengantar Apresiasi Sastra*. Bandung: Sinar Baru.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Badudu, J.S., dan Sutan Mohammad Zain. 1994. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Batubara, Hamdan Husein. 2018. *Pembelajaran Berbasis Web dengan Moodle Versi 3.4*. Yogyakarta: Deepublish.
- Darmawan, Deni. 2014. *Pengembangan E-Learning: Teori dan Desain*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2016. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Dewan Redaksi Ensiklopedia Sastra Indonesia. 2004. *Ensiklopedia Sastra Indonesia*. Bandung: Titian Ilmu.
- Doyin, Mukh. dan Wagiran. 2009. *Bahasa Indonesia Pengantar Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang: Unnes Press.
- H. Dalman. 2015. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Hendranoor, Setiawan. 2012. *Gaya Bahasa Dilihat Berdasarkan Diksi dan Struktur Kalimat dalam Iklan Display Wacana Iklan Rawit pada Surat Kabar Harian Jogja*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kosasih. 2014. *Jenis-jenis Teks: Analisis, Fungsi, Struktur, dan Kaidah serta Langkah Penyusunannya*. Bandung: Yrama Widya.
- Munandar, Soelaeman M. 2001. *Ilmu Sosial Dasar: Teori dan Konsep Ilmu Sosial*. Bandung: Refika Aditama.
- Musakim. 2016. *Bentuk dan Pilihan Kata*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.

- Nurgiyantoro, Burhan. 2007. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Priyatni, Endah Tri. 2010. *Membaca Sastra dengan Ancangan Literasi Kritis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rusman, dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sudjiman, Panuti. 1991. *Memahami Cerita Rekaan*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suhita, Sri dan Rahmah Purwahida. 2018. *Apresiasi Sastra Indonesia dan Pembelajarannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PEDAGOGIA.
- Sumantri, Mulyani, dan Permana Johar. 1999. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Dirjen Dikti, Depdikbud.
- Suriamiharja, Agus. 1996. *Petunjuk Praktis Menulis*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tarigan, Henry Guntur. 1981. *Berbicara sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- \_\_\_\_\_. 1982. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- \_\_\_\_\_. 2011. *Prinsip-prinsip Dasar Sastra*. Bandung: Angkasa.
- Tuloli, Nani. 2000. *Teori Fiksi*. Gorontalo: BMT “Nurul Jannah”.
- Widyamarta, A. 1990. *Seni Menuangkan Gagasan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.

- Bicen, Huseyin. 2017. *Determination of university students' most preferred mobile application for gamification*. (online). [https://www.researchgate.net/publication/313248179\\_Determination\\_of\\_university\\_students'\\_most\\_preferred\\_mobile\\_application\\_for\\_gamification](https://www.researchgate.net/publication/313248179_Determination_of_university_students'_most_preferred_mobile_application_for_gamification). British: British Journal of Educational Technology. Vol 9, No 1. Hlm. 19.
- Graham, Krista. *TechMatters: Getting into Kahoot!(s): Exploring a Game-based Learning Systema to Enchance Student Learning*. (online). <https://commons.emich.edu/loexquarterly/vol42/iss3/4/>. Diakses pada 12 April 2019.
- Rofiyanti, Fitri dan Anisa Yunita Sari. 2017. *TIK untuk AUD: Penggunaan Platform “Kahoot!” dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak*. (online). <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pedagogi/article/view/1066>. PEDAGOGI Vol. 3, No. 3b, Desember 2017. Hlm. 166.
- Stige, Signe Hjelen. 2016. *Kahoot! as a tool for adjusting teaching to match students' knowledge level and promoting active learning in a lecture setting*. (online). <http://bora.uib.no/handle/1956/15649>. Bergen: Departement of Clinical Psychology, University of Bergen. Hlm. 4.
- Tarnisih, Eny. 2017. *Pemertahanan Budaya Bangsa melalui Naskah “Gugur” Karya W.S. Rendra “Gayung Kapilayu” Karya Ahmad Syubbanuddin Alwy*. (<file:///C:/Users/DELES/Downloads/Eny%20Tarsinih%2006%20%20Bahtera%2003-2017.pdf>). Vol.1, No.2, Maret 2017. Diakses pada 11 Juli 2018.
- Wikipedia. *Kahoot!*. 2019. <https://en.wikipedia.org/wiki/Kahoot!>. (online). Diakses pada 7 Maret 2019.
- Wikipedia. 2018. *Sinopsis Novel*. [https://id.wikipedia.org/wiki/Sinopsis\\_novel](https://id.wikipedia.org/wiki/Sinopsis_novel). (online). Diakses pada 2 Juli 2018.