

DAFTAR PUSTAKA

- Agrin, Dara Fitriana Adinda. 2020. *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Prosedur dengan Media Berbasis Aplikasi Android G-Teks Pro (Genre Teks Prosedur) untuk Siswa Kelas VII SMPN 216 Jakarta*. Skripsi pada Universitas Negeri Jakarta.
- Ahmadi, Farid dan Hamidulloh Ibd. 2018. *Media Literasi Sekolah: Teori dan Praktek*. Semarang: Pilar Nusantara.
- Alwi, dkk. 2014. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Anditasari, Restining, dkk. (2018). Pengembangan Media Berbasis Permainan Edukatif pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi. *Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Malang*, 3(1), 107-114.
- Ardiana, Dewa Putu Yudhi dan I Wayan Dharma Suryawan. (2020). Pelestarian Teka-Teki Peribahasa Bali Melalui Game Trivia Cecimpedan Berbasis Mobile. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, 6(2), 183-194.
- Ariantini, Km. Susi, dkk. (2015). Penerapan Metode Pelatihan Terbimbing dengan Penggunaan Narasi Stand Up Comedy Show di Metro TV untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X-IBB2 SMA Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*, 3(1), 1-11.
- Aribowo, Eric Kunto. (2017). Gamification: Adaptasi Game dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal UNWIDHA*, 1-17.
- Arif, Muhammad Nur. (2016). Pengembangan Game Edukasi Interaktif pada Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital Kelas XI di SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal IT-EDU*, 1(2), 28-36.
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Manajemen Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bahagia, F. I. (2019). Gamifikasi terhadap Motivasi: Studi Kasus Tabel Periodik Kimia Menggunakan Trivia Game. (Doctoral dissertation, Universitas Pelita Harapan).
- Budiman, Haris. (2016). Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 171-182.

- Cavallaro, Dani. (2010). *Anime and The Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play At The Crossroads Of Animation and Computer Games*. McFarland & Company (diakses melalui id.wikipedia.org).
- Chaer, Abdul. 2010. *Kesantunan Berbahasa*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2014. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2015. *Morfologi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2015. *Sintaksis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chircop, Tatjana, et al. (2020). Improved Students' Performance within Gamified Learning Environment: A Meta-Analysis Study. *International Journal of Education and Research*, 8(1), 223-244.
- Costikyan, Greg. 2013. *Uncertainty In Games*. Cambridge: The MIT Press.
- Erliafika, Dyah Nova. (2017). Penggunaan Kalimat dalam Teks Anekdote. *Belajar Bahasa: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 11-20.
- Fatimah, Nuraini. (2013). Teks Anekdote Sebagai Sarana Pengembangan Kompetensi Bahasa dan Karakter Siswa. *Jurnal FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 215-238.
- Hackathorn, Jana, et al. (2012). Examining Exam Reviews: A Comparison of Exam Scores and Attitudes. *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning*, 12(3), 78-87.
- Hatibie, Yunita. (2019). Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Teknologi Komunikasi dan Informasi Melalui Penerapan Multimedia Pembelajaran. *Seminar Nasional Teknologi Sains dan Humaniora*, 1(1), 395-400.
- Hidayat, Rahmat. (2018). Game-Based Learning: Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. *Jurnal Buletin Psikologi*, 26(2), 71-85.
- Hidayatno, Akhmad, dkk. 2018. *Bermain untuk Belajar: Merancang Permainan sebagai Media Pembelajaran yang Efektif*. Yogyakarta: Leutika Nouvalitera.
- Juul, Jesper. (2018). The Game, The Player, The World: Looking For A Heart Of Gameness. *PLURAIIS-Revista Multidisciplinar*, 1(2), 248-270.
- Karo-Karo, Isran Rasyid, dan Rohani Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7.1.
- Kridalaksana. 2015. *Kelas Kata dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mahsun. 2014. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: Grafindo.
- Muhson, Ali. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 1-10.
- Mulyadi. (2010). Kategori dan Peran Semantis Verba dalam Bahasa Indonesia. *LOGAT Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 5(1), 56-65.
- _____. (2010). Struktur Semantis Verba Tindakan Bahasa Indonesia. *Jurnal Universitas Sumatera Utara*, 1-18.
- Murtadho, Fathiaty dan Eriyani, Reni Nur. (2018, December). *Pengintergratifan Kreativitas Sebagai Soft Skill Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*. In Pertemuan Ilmiah Bahasa Dan Sastra Indonesia (PIBSI) 2018.
- Nasution, Nanda Eska Anugrah. 2020. *Diktat Media Pembelajaran*. IAIN Jember.
- Nirmala, Putri. (2020). Penggunaan Gaya Retoris Dalam Suasana Tidak Formal di Desa Lembah Sumara Kecamatan Soyo Jaya Kabupaten Morowali Utara. *Jurnal Bahasa dan Sastra Universitas Tadulako*, 5(4), 33-49.
- Nurseto, Tejo. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan UNY*, 8(1), 19-35.
- Pardede, Kristina dan Efendi Napitupulu. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Siswa SMA Negeri 1 Sunggal. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 3(1), 54-67.
- Pardiyono. 2007. *Pasti Bisa: Teaching Genre-Based Writing*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 2020 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Sekolah Menengah Kejuruan untuk Kondisi Khusus.
- Rahman, Taufiqur. 2018. *Teks dalam Kajian Struktur dan Kebahasaan*. Semarang: Pilar Nusantara.
- Rego, Izabel de Moraes Sarmento. (2015). Mobile Language Learning: How Gamification Improves The Experience. *Handbook of Mobile Teaching and Learning*, 1-12.

- Riduwan, 2013. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika Cetakan Kelima*. Bandung: Alfabeta.
- Rohani. 2019. *Diktat Media Pembelajaran*. Deli Serdang: UIN Sumatera Utara.
- Santoso, Anang. (2010). Jejak Halliday dalam Linguistik Kritis dan Analisis Wacana Kritis. *Jurnal Bahasa dan Seni Universitas Negeri Malang*, 36(1), 1-15.
- Sarinho, Victor T., dkk. (2018). Askme: A Feature-Based Approach to Develop Multiplatform Quiz Games. *Proceedings of SBGames*, 17, 389-398.
- Sherry, John. (2010). Matching Computer Game Genres to Educational Outcomes. *Teaching and Learning with Technology: Beyond Constructivism*, 214-226.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherli, dkk. 2017. *Bahasa Indonesia untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas X*. Jakarta: Kemendikbud.
- Sukarto, Kasno Atmo. (2017). Konjungsi Bahasa Indonesia: Suatu Tinjauan. *Jurnal Pujangga Universitas Nasional*, 3(1), 98-112.
- Sulistiyani. (2017). Peningkatan Keterampilan Menulis Anekdote Melalui Penggunaan Strategi Genius Learning bagi Siswa Kelas X IPA-1 Semester 1 SMA Negeri 3 Surakarta Tahun 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Konvergensi*, 21(5), 147-160.
- Susilana, Rudi dan Cipi Riyana. 2010. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Sutarno. 2019. *Cermat Berbahasa Indonesia: Suplemen Materi Bahasa Indonesia*. Sukabumi: CV Jejak.
- Syufagi, Moh. Aries. (2015). Penerapan Aspek Pedagogik untuk Membangun Komputer Game Merupakan Inti dari Game Pendidikan. *Jurnal SPIRIT*, 7(1), 54-64.
- Tekale, Ramdas B. dan Balasaheb U. Jadhav. (2020). The Role of Mobile Technologies in the Teaching-Learning Process. *Studies in Indian Place Names UGC Care Journal*, 40(49), 519-527.
- Wahyuni, Sri. (2018). Humor dan Pesan Moral Teks Anekdote pada Buku Ajar Bahasa Indonesia Kelas X SMA Kurikulum 2013. *Jurnal Bahasa Sastra dan Pembelajarannya*, 7(2), 245-258.

- Warsita, Bambang. (2011). Mobile Learning sebagai Model Pembelajaran yang Efektif dan Inovatif. *Jurnal Teknodik*, 14(1), 62-73.
- Weng, Martin M., dkk. (2011). A Conceptual Design of Multi-Agent Based Personalized Quiz Game. *IEEE 11th International Conference on Advanced Learning Technologies*, 19-21.
- Widaningsih, Ida. 2019. *Strategi dan Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Widiatmoko, Bambang dan Waslam. (2017). Interjeksi dalam Bahasa Indonesia: Analisis Pragmatik. *Jurnal Pujangga*, 3(1), 83-97.
- Widyoko, Eko Putro. 2015. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wiyanto, Asul. 2012. *Kitab Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Jogja Bangkit Publisher.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Zahrani, Hasan Al dan Kumar Laxman. (2016). A Critical Meta-Analysis Of Mobile Learning Research In Higher Education. *Journal of Technology Studies*, 42(1), 2-17.