

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, I. N., & Nuryatin, A. (2019a). Pengembangan Buku Komik Kebudayaan Sebagai Media Mengidentifikasi Nilai dan Isi Cerita Hikayat. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(2), 109–114. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi/article/view/24222>
- Aini, I. N., & Nuryatin, A. (2019b). Pengembangan Buku Komik Kebudayaan Sebagai Media Mengidentifikasi Nilai dan Isi Cerita Hikayat. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(2), 109–114.
- Almagribi, A. B., & Qalyubi, I. (2021). The Economics of Literature Study of Bidadari Bermata Bening Novel by Habiburrahman El Shirazy. *AKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 43–49. <https://doi.org/10.21009/AKSIS>
- Amanda, D. A., & Putri, A. R. (2019). Pengembangan Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Berbasis Android Di SDN 1 Jepun. *JOEICT (Jurnal of Education and Information Communication Technology)*, 3(2), 160–168.
- Ambarita, R. S., Wulan, N. S., & Wahyudin, D. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2336–2344. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.836>
- Amiruddin, Simanjuntak, R., Meliala, H. P., Tarigan, N., & Ketaren, A. (2022). Perbandingan Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(1), 5487–5492. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11934>
- Anditasari, R., Martutik, M., & Andajani, K. (2018). Pengembangan Media Berbasis Permainan Edukatif pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(1), 107–144.
- Arum, D. M. S. P., & Ratuliu, M. (2023). Menganalisis Unsur Ekstrinsik dan Pendekatan Ekspresif Terhadap Cerpen “Bersiap Kecewa Tanpa Kata-Kata” Karya Putu Wijaya. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 3(1), 19–26.
- Aziz, A., & Yasin, C. C. (2017). The Experimental Research of Using Question-Answer Relationship (QAR) Strategy in Teaching Reading Comprehension for Indonesian Students in Junior High School. *Atlantis Press: Advances in Social Science, Education, and Humanities Research (ASSEHR)*, 110, 44–47.
- Billa, S., & Afnita. (2020). Kemampuan Membaca Pemahaman pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII SMP 25 Padang. *NUSA*, 15(2), 190–198.
- Budiman, E., Hasudungan, R., & Khoiri, A. (2017). Online Game “Pics and Words” Sebagai Media Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Html. *Prosiding Seminar Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 2(1), 381–386.
- Chairiah. (2022). Meningkatkan Keterampilan Menulis Unsur Intrinsik dan Unsur Ekstrinsik Cerpen Berdasarkan Pengalaman Orang Lain. *Educational: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(3), 216–226.
- Daniar, M. A., Soe, R., & Hefni, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas XI. *Diglosia*, 5, 71–82.

- Dewi, N. P., & Listiowarni, I. (2019). Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 3(2), 124–130. <https://doi.org/10.29207/resti.v3i2.885>
- Dirmawati. (2018a). Nilai-Nilai dalam Hikayat Sabai Nan Aluih Karya Tulis Sutan Sati dan Skenario Pembelajarannya di Kelas X SMA IT Wahdah Islamiah Makassar. *Seminar Nasional Dies Natalis UNM Ke-57*, 103–110.
- Dirmawati. (2018b). Nilai-Nilai dalam Hikayat Sabai Nan Aluih Karya Tulis Sutan Sati dan Skenario Pembelajarannya di Kelas X SMA IT Wahdah Islamiah Makassar. *Seminar Nasional Dies Natalis UNM Ke-57*, 103–110. http://eprints.unm.ac.id/11314/1/Dirmawati_Nilai_nilai_dalam_Hikayat.pdf
- Eriyani, R. N. (2018). Bahan Ajar Menulis Bermuatan Lokal Bagi Siswa SMAN 1 Cipanas Kabupaten Lebak (Kajian Deskriptif). *Aksis*, 2(2), 2580–9040. <https://doi.org/10.21009/AKSIS>
- Eti, N. Y. (2008). *Seluk-Beluk Sastra Lama* (1st ed.). PT Macanan Jaya Cemerlang.
- Gunawan, R., Prastyawan, T. H., & Wahyudin, Y. (2021). Rancang Bangun Game Edukasi Perhitungan Dasar Matematika Sekolah Dasar Kelas 3, 4 Dan 5 Menggunakan Construct 2. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 16(1), 46–59. <https://doi.org/10.35969/interkom.v16i1>
- Hadi, D. C. (2015a). Pengembangan Bahan Ajar Memahami Hikayat Bermuatan Nilai-Nilai Moral Untuk Peserta Didik SMA/MA. *Seloka*, 4(1), 1–8.
- Hadi, D. C. (2015b). Pengembangan Bahan Ajar Memahami Hikayat Bermuatan Nilai-Nilai Moral Untuk Peserta Didik SMA/MA. *Seloka*, 4(1), 1–8. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/seloka/article/view/6851>
- Hansun, S. (2014). Scratch Pemrograman Visual untuk Semuanya. *Jurnal ULTIMA InfoSys*, 5(1), 41–48. <https://doi.org/10.31937/si.v5i1.218>
- Hardiansyah, B., & Armin, A. P. (2023). Rancang Bangun Game Interaktif Menggunakan Scratch dengan Computational Thinking. *JPM: Jurnal Pengabdian Mandiri*, 2(2), 717–724.
- Hardianto, & K, I. (2019). Model Pembelajaran Berbasis Game. *Sibatik.Kemdikbud*.
- Haryanti, A. S., & Samosir, A. (2020). Menulis Hikayat Dengan Menggunakan Metode Kearifan Lokal Daerah Balaraja. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 123–126. <https://doi.org/10.30743/bahastra.v5i1.3147>
- Hehanussa, D. J. A., Mote, A. A. K., Tomatala, A. D. Y., Rahametwauw, A. B., Gea, B. H., Kakerissa, C. J., Ohoira, C. G., Soisa, C. F., Sahetapy, F. F., Solissa, F., Waruis, J., Radjawane, J. M., Lekahena, M. E., Tiwery, M., Goesniady, S., & Porumau, A. (2023). Pelatihan Coding Menggunakan Scratch Kepada Siswa-Siswi SD Negeri 100 Maluku Tengah. *Pattimura Mengabdi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 38–43. <https://doi.org/10.30598/pattimura-mengabdi.1.3.38-43>
- Husada, S. P., Taufina, T., & Zikri, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Metode Visual Storytelling di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 419–425. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.373>

- Iskandar, R. S. F., & Raditya, A. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Project-Based Learning Berbantuan Scratch. *Seminar Nasional Matematika Dan Aplikasinya*, 167–172.
- Kemal, I. (2014). Analisis Tokoh dan Penokohan dalam Hikayat Muda Balia Karya Teuku Abdullah dan M. Nasir. *Bina Bangsa Getsempena*, II(2), 61–74.
- Khasanah, A., & Cahyani, I. (2016). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Strategi Question Answer Relationships (Qar) Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 4(2), 161–175.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar* (B. S. Fatmawati, Ed.; 1st ed.). Sinar Grafika Offset.
- Kurniawati, F. E. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Aqidah Ahklak di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Penelitian*, 9(2), 367. <https://doi.org/10.21043/jupe.v9i2.1326>
- Lestariningsih, N., & Suardiman, S. P. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik-Integratif Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Karakter Peduli dan Tanggung Jawab. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v7i1.15503>
- Luthfya, U. Z. (2020). Pengembangan Game Edukasi “Beruang Pintar (Belajar Bangun Ruang Pintar)” untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep. *UNION: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 289–299.
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis Pengembangan Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 170–187.
- Mahsun. (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks* (Kedua). Rajawali Pers.
- Mardiyah, A. A. (2018). Penerapan Game Dalam Bahan Ajar Bahasa Indonesia SMP. *Caraka*, 5(1), 52–69.
- Maretha, D. (2019). Analisis Unsur Intrinsik dan Ekstrinsik dalam Cerita Hikayat Karya Yulita Fitriana dan Aplikasinya Sebagai Bahan Ajar Kelas X SMK Priority. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(1), 77–81.
- Muliawanti, S. F., Amalia, A. R., Nurashiah, I., Hayati, E., & Taslim. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 860–869. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2605>
- Munawar, B., Hasyim, A. F., & Ma'arif, M. (2020). Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker Pada PAUD di Kabupaten Pandeglang. *Jurnal Golden Age*, 04(2), 310–320.
- Nofasari, E., Tartiyoso, S., & Sari, P. K. (2022). Kearifan Lokal dalam Hikayat Pangeran Indra Bangsawan Karya Tri Saptarini. *Serunai Bahasa Indonesia*, 19(1), 20–24.
- Nurbaeti, R. U. (2019a). Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Problem Based Learning Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(1), 53–57. <https://jurnal.unma.ac.id/index.php/CP/article/view/1233>
- Nurbaeti, R. U. (2019b). Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Problem Based Learning Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(1), 53–57.

- Nurchayanti, B. (2018). Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Melalui Metode KWL Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(7), 194–202.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Teori Pengkajian Fiksi* (Digital). Gajah Mada University Press.
- Nurhadi. (1995). *Tata Bahasa Pendidikan: Landasan Penyusunan Buku Pelajaran Bahasa*. IKIP Semarang Press.
- Nurhasanah, E. (2018). Analisis Unsur Ekstrinsik Novel “Merry Riana Mimpi Sejuta Dolar” Karya Alberthiene Endah dan Pemanfaatannya Sebagai Bahan Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Metamorfosis; Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pengajarannya*, 11(1), 23–26.
- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967–974. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i5.177>
- Pertiwi, A. (2022). Kebutuhan Pengembangan Media Film Pembelajaran Hikayat Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X di SMA Negeri 12 Tana Lili. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 7881–7885.
- Pratiwi, A. P., & Bernard, M. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Materi Satuan Panjang dalam Pembelajaran Menggunakan Media Scratch. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(4), 891–898. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i4.891-898>
- Prilidiningrum, S. A., Eriyani, R. N., & Kusmayati, N. B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Game Trivia pada Materi Teks Anekdote. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Dan Seni*, 1.
- Riani, N., Ngatman, & Suryandari, K. C. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Kelas V SD Negeri 6 Jatisari Kecamatan Kedungreja Cilacap Tahun Ajaran 2020/2021. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(2), 568–575.
- Rismawati. (2017). *Perkembangan Sejarah Sastra Indonesia* (R. Nuthihar, Ed.; 1st ed.). Bina Karya Akademika.
- Rosita, F. Y., & Achsani, F. (2019). Kemampuan Menceritakan Video Hikayat Abu Nawas Siswa Kelas X IPA 1 MAN 1 Surakarta Melalui Keterampilan Menulis. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 104–115.
- Rozi, F., & Khomsatun, K. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Warna Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Menggunakan Adobe Flash Berbasis Android. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 4(1), 12–18.
- Safar, M. (2022). Analisis Nilai Religius Dalam Novel Hafalan Shalat Delisa Karya Tere-Liye Pendekatan Religiusitas. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 667–678.
- Saputra, F. I. G., Priyadi, A. T., & Wartiningsih, A. (2017). Kajian Strukturalisme dan Nilai-Nilai Pada Hikayat Hang Tuah Jilid 1 Karya Muhammad Haji Saleh. *Khatulistiwa*, 6(5), 1–14.
- Sauri, S. (2020). Nilai-Nilai Sosial Dalam Novel Hujan Karya Tere Liye Sebagai Bahan Pembelajaran Kajian Prosa Pada Mahasiswa Program Studi Dikstrasiada Universitas Mathla’ul Anwar Banten. *Literasi*, 4(1), 38–45.

- Septiani, A. D., Wikanengsih, & Fauziya, D. S. (2020). Pembelajaran Menulis Cerita Rakyat (Hikayat) Menggunakan Media Pop Up. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(6), 892–900.
- Shaula, D. F., & Hasyim, N. (2017). Menanamkan Konsep Tata Krama pada Anak melalui Perancangan Game Edukasi. *JURNAL INFORMATIKA UPGRIS*, 3(1), 39–44. www.semarangedu.com
- Sholeh, M., & Nurnawati, E. K. (2023). Pelatihan Pengembangan Aplikasi Game dengan Scratch di SMK Negeri Tembarak Temanggung. *PKM Pengembangan Masyarakat*, 4(2), 41–52.
- Sidiqin, M. A., & Ginting, S. U. B. (2021). Kemampuan Menganalisis Unsur Intrinsik Dan Ekstrinsik Dalam Novel Assalamualaikum Beijing Karya Asma Nadia. *Jurnal Serunai Bahasa Indonesia*, 18(2), 60–64.
- Sugiarto, E. (2015). *Mengenal Sastra Lama* (A. Prabawati, Ed.; 1st ed.). Andi Offset.
- Sulastriana, E., Melia, M., & Mastuti, D. L. (2021). Analisis Nilai Budaya Pada Hikayat Pangeran Agong dan Hikayat Sultan Anum atau Abang Todong. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 10(1), 81–93. <https://doi.org/10.31571/bahasa.v10i1.2482>
- Susetyo, B. (2019). *Statistika Untuk Analisis Data Penelitian* (Redaksi Refika, Ed.; Kelima). PT Refika Aditama.
- Syaifullah, M., & Izzah, N. (2019). Kajian Teoritis Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 3(1), 127. <https://doi.org/10.29240/jba.v3i1.764>
- Syofyan, H., Zulela, & Sumantri, M. S. (2019a). Pengembangan Awal Bahan Ajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1). <https://doi.org/doi.org/10.21009/JPD.010.06>
- Syofyan, H., Zulela, & Sumantri, M. S. (2019b). Pengembangan Awal Bahan Ajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1). <https://doi.org/doi.org/10.21009/JPD.010.06>
- Wahyudi, A. (2022). Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran IPS. *JESS: Jurnal Education Social Science*, 2(1), 51–61.
- Wicaksono, A. (2014a). *Pengkajian Prosa Fiksi* (Fachrurozi, Ed.; 1st ed.). Garudhawaca. https://books.google.co.id/books?id=4OmtDgAAQBAJ&printsec=frontcover&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Wicaksono, A. (2014b). *Pengkajian Prosa Fiksi* (Fachrurozi, Ed.; 1st ed.). Garudhawaca.
- Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 22(1), 95–100. <https://doi.org/10.31294/p.v22i1.7084>
- Widyoko, E. P. (2015). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Wulandari, R., Rijadi, A., & Widjajanti, A. (2020). Kata Arkais pada Hikayat Hang Tuah I dan Pemanfaatannya Sebagai Alternatif Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Kelas X. *Belajar Bahasa: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 25–38. <https://doi.org/10.32528/bb.v5i1.2445>

- Wuryani, T., Wismanto, A., Sudiyati, & Fahmy, Z. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi Teks Hikayat Pada Peserta Didik SMA/SMK Di Semarang. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian, Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(2), 173–178. <https://doi.org/10.31764>
- Yoga Prakasa, M., Mardiyansah, D., & Pratami, F. (2022). Pengembangan Lkpd Mengidentifikasi Nilai-Nilai Dan Isi Yang Terkandung Dalam Teks Hikayat Berbasis Cerita Rakyat Oku Timur. In *Seminar Nasional Inovasi dan Pembaruan Pendidikan* (Vol. 2, Issue 2).
- Zubaidi, A., Hidayat Jatmika, A., Wedashwara, W., & Zafrullah Mardiansyah, A. (2021). Pengenalan Algoritma Pemrograman Menggunakan Aplikasi Scratch Bagi Siswa SD 13 Mataram. *JBegaTI*, 2(1), 95–102.

