

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S. & Syastra, M.T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *Computer Based Information System Journal*, 3(2).
<http://113.212.163.133/index.php/cbis/article/download/400/258>
- Af'idah, M. & Asmarani, S. S. (2020). *Teks Anekdote*. Jakarta: Guepedia.
- Agustina, E. S. (2017). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks: Representasi Kurikulum 2013. *AKSARA Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 18(1), 84–99.
<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/aksara/article/download/13585/9818>
- Agustina, Y. (2020). Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Struktur Teks Anekdote dengan Menggunakan Media Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas X SMK Swasta Al Ma'shum Kisaran Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(3), 200.
<https://doi.org/10.30596/jppp.v1i3.5416>
- Akbar, S. (2016). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Alawsilah, A. C., & Alwasilah, S. S. (2014). *Pokoknya Menulis*. Bandung: PT. Kiblat Buku Utama.
- 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), 107–114.
<https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i1.10379>
- Ansoriyah, S. (2017). Pengaruh Pemberian Musik Klasik terhadap Kemampuan Menulis Berita Siswa Sman 37 Jakarta. *Aksis*, 1(1), 104–117.
<https://doi.org/10.21009/10.21009/aksis.010106>
- Apsari, P. N., & Rizki, S. (2018). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android pada Materi Program Linear. *Jurnal Aksioma*, 7(1), 161.
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v7i1.1357>
- Arikunto, S. (2013). *Manajemen Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Azizah, A. R. (2020). Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk Mengajarkan Global Warming. *Seminar Nasional Fisika (SNF)*, 4. 72–80.

- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis Addie Model. *Halaqa : Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Calimag, J. N., Mugel, P. A., Conde, R. S., & Aquino, L. B. (2014). *Ubiquitous Learning Environment Using Android Mobile Application*. *International Journal of Research in Engineering & Technology*, 2(2), 119 – 128. https://www.researchgate.net/publication/362018842_UBIQUITOUS_LEARNING_ENVIRONMENT_USING_ANDROID_MOBILE_APPLICATION
- Calimag, J. N., Mugel, P. A., Conde, R. S., & Aquino, L. B. (2014). Ubiquitous learning environment using android mobile application. *International Journal of Research in Engineering & Technology*, 2(2), 119 – 128. https://www.researchgate.net/publication/362018842_UBIQUITOUS_LEARNING_ENVIRONMENT_USING_ANDROID_MOBILE_APPLICATION
- Chaer, A. (2015). *Morfologi Bahasa Indonesia: Pendekatan Proses*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dalman. (2016). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Dayu, D. P. K., & Pratiwi, C. P. (2017). Pemanfaatan Media Big Book Writing Berbasis *Culture Learning* dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian LPPM Universitas PGRI Madiun*, 235–239. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SNHP/article/download/402/383>
- Dhiya'ulhaq, R. (2019). Urgensi Model Menulis Berbasis Genre Pada Pembelajaran Menulis di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan*, 1. 1415–1426. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/207>
- Djamarah, S. E. & Zain, A. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Faizah, N. (2018). *Bahasa dan Sastra Indonesia MA/SMA*. Malang: Dream Litera Buana.
- Hartanto. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Android pada Konsep Dinamika Newton untuk Siswa Kelas X SMA/MA*. Skripsi pada Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.

- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Himmati, S. I., Aisah, S., & Firdaus, M. Z. (2022). Kemampuan Menulis Teks Anekdota dengan Menggunakan Strategi *Outdoor Learning* pada Siswa Kelas X SMA. *KARANGAN: Jurnal Kependidikan, Pembelajaran, dan Pengembangan*, 4(2), 150–157. <https://doi.org/10.55273/karangan.v4i2.132>
- Irawan, I. W. (2014). *Penerapan Pembelajaran Mobile Learning*. Online: <https://wawanindrainirawan.wordpress.com/2014/07/23/pembelajaran-berbasis-e-learning/>
- Ismilasari, Y. (2013). Penggunaan Media Diorama untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi pada Siswa Sekolah Dasar. *JPGSD*, 1(2), 1–10. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/3171/1861>
- Istiyanto, J. E. (2013). *Pemrograman Smartphone Menggunakan SDK Android dan Hacking Android*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Mahsun. (2014). *Media Pembelajaran Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Malladewi, M.A., & Sukartiningsih, W. (2013). Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris melalui Jurnal Pribadi Siswa Kelas IV SD Negeri Balasklumprik I/34 Surabaya. *Jurnal PGSD*, 1(2), 1–11.
- Martiningsih, S. (2017). Penggunaan Media dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP. *EDU-KATA*, 4(2), 169–176.
- Menrisal & Utami. (2019). Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Android Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital (Studi Kasus Kelas X SMKN 7 Kerinci). *Media Infotama*, 6(1), 1–11. <http://repository.upiypk.ac.id/id/eprint/2497>
- Mulyati, L. (2018). Penggunaan Media Komik Strip dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Anekdota di SMK Negeri 1 Sumedang. *Riksa Bahasa*, 2(2), 187–194. <http://ejournal.upi.edu/index.php/RBSPs/article/viewFile/9560>

- Murtiwiayati & Glenn, L. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 12(2), 1–10. <http://ejournal.jakstik.ac.id/index.php/komputasi>.
- Myori, D. E., Krismadinata, K., Hidayat, R., Eliza, F., & Fadli, R. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 5(2), 102. <https://doi.org/10.24036/jtev.v5i2.106832>
- Nafiah, S. A. (2017). *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI*. Ar Ruzz Media.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Qur'an, Hadis, Syariah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Priyatni, E. T. (2014). *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Priyatni, E. T., & Nurhadi. (2017). *Membaca Kritis dan Literasi Kritis*. Tangerang: Tira Smart.
- Puspitaningrum, A. A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan Materi Routing Statis. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/73955/Pengembangan-media-pembelajaran-berbasis-android-pada-mata-pelajaran-administrasi-infrastruktur-jaringan-materi-routing-statis>
- Sardila, V. (2016). Strategi Pengembangan Linguistik Terapan melalui Kemampuan Menulis Biografi dan Autobiografi: Sebuah Upaya Membangun Keterampilan Menulis Kreatif Mahasiswa. *An-Nida'*, 40(2), 110–117. <https://doi.org/10.24014/an-nida.v40i2.1500>
- Sari, R., Hudiyono, Y., & Soe'oed, R. (2017). Pengembangan Media Blog dalam Pembelajaran Menulis Teks Anekdota pada Siswa Kelas X SMA. *Ilmu Budaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni Dan Budaya*, 1(4), 317–330. <https://doi.org/10.30872/jbssb.v1i4.712>
- Satyaputra, A. & Maulina, E. A. (2016). *Let's Build Your Android Apps With Android Studio*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.

- Setiawati, M., & Sumarno, A. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Struktur dan Kaidah Kebahasaan Teks Anekdote Untuk Kelas X Di SMA Negeri 19 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 10(24), 1–11. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/34447>
- Setyorini, R. (2017). Deskripsi Implikatur Fenomena Meme di Instagram dan Implementasinya Sebagai Bahan Ajar Teks Anekdote. *Bahtera*, 4(8), 130–143. <http://ejournal.umpwr.ac.id/index.php/bahtera/article/viewFile/4159/3900>
- Siddik, M. (2016). *Dasar-Dasar Menulis dengan Penerapannya*. Tunggal Mandiri Publishing.
- Sidik, B. (2018). *Framework Codeigniter: Menggunakan Framework Codeigniter 2. X Untuk Memudahkan Pengembangan Pemrograman Aplikasi WEB Dengan PHP 5*. Informatika Bandung.
- Siregar, J. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X SMK Kesehatan Tridarma Pematang Siantar. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 206–214. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/Bahastra/article/download/3173/2116>
- Sobari, T., & Ramadhan, M. (2020). Pembelajaran Menulis Teks Anekdote dengan Menggunakan Metode Discovery Learning. *Indonesian Language Education and Literature*. <https://doi.org/10.24235/ileal.v6i1.4246>
- Sugiyono. (2013) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suhartati, O. (2021). *Flipped Classroom Learning Based On Android Smart Apps Creator (SAC) In Elementary Schools*. *Journal of Physics*, 1823(1), 012070. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012070>
- Syahrudin, H. (2016). Peranan Media Gambar dalam Pembelajaran Menulis. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1). <https://doi.org/10.17509/eh.v2i1.2746>
- Tim Ilmu Bahasa. (2016). *Rangkuman Sastra Indonesia*. Jakarta: Ilmu.
- Warni, S. (2018). Peningkatan Keterampilan Siswa Memproduksi Teks Anekdote Menggunakan Media Karikatur Dan Pendekatan Saintifik. *Jurnal Edukasi Khatulistiwa*, 1(1), 76. <https://doi.org/10.26418/ekha.v1i1.24853>

Wiratno, T. (2018). *Pengantar Ringkas Linguistik Sistemik Fungsional*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Zain, B. M., Wahidah, B, & Ali, N. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Teks Anekdote Melalui Whatsapp dan Facebook di Kelas X SMKN 4 Matraman (Ke Arah Multimedia). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Indonesia*, 2(1), 45–55 . <http://jipi.unram.ac.id/index.php/jipi/article/view/41>

Zulkarnaini, Z. (2014). Peningkatan Kemampuan Menulis Karya Ilmiah Mahasiswa PGSD Semester I melalui *Drill Method*. *Jupendas (Jurnal Pendidikan Dasar)*, 1(2). <http://jkip.umuslim.ac.id/index.php/jupendas/article/view/144>

