

## DAFTAR RUJUKAN

- Alti, R. M., & dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Padang: Global Eksekutif Teknologi.
- Amri, S., & dkk. (2020). *Tokoh Pendidikan Dunia*. Jakarta: Rumah Media.
- Apandi, I., & Rosdianawati, S. (2017). *Guru Profesional Bukan Guru Abal-Abal*. Sleman: Deepublish.
- Astriana. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Puisi Rakyat Berbasis Macromedia Flash pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 18 Medan Tahun Pelajaran 2017/2018*. Medan: Tesis, UNIMED.
- Damariswara, R. (2018). *Konsep Dasar Kesusastraan*. Banyuwangi: LPPM Institut Agama Islam Ibrahimy Genteng Banyuwangi.
- Dewi, P. K., & Budiana, N. (2018). *Media Pembelajaran Bahasa*. Malang: UB Press.
- Efendi, A. R. (2020). *Kajian Foklore Tuturan Pantang Larang Masyarakat Minang sebagai Tradisi Setengah Lisan*. Pasuruan: Penerbit Qiara Media.
- Farida, U., Sutiye, Handono, S., Karyono, Shintya, Pressanti, D. A., et al. (2016). *Tembang Dolanan: Sebuah Refleksi Filosofi Jawa*. Semarang: Balai Bahasa Jawa Tengah.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hilir, A. (2021). *Pengembangan Teknologi Pendidikan: Peranan Pendidik dalam Menggunakan Media Pembelajaran*. Klaten: Lakeisha.
- Hilir, A. (2021). *Teknologi Pendidikan di Abad Digital*. Klaten: Lakeisha.
- Indonesia, R. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Juwati. (2018). *Sastra Lisan Bumi Silampari: Teori, Metode, dan Penerapannya*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kadaruddin. (2018). *Mahir Desain Slide Presentasi dan Multimedia Pembelajaran Berbasis Powerpoint*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kurniati, M. E. (2016). *Pengembangan Media dan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Microsoft Powerpoint untuk Siswa Kelas VIII Semester 2 SMP Marganingsih Mantilan*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma .
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

- Lestari, N. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Klaten: Lakeisha.
- Lubis, S. K., & Supriadi, & R. (2020). *Mengenal Lebih Dekat "Puisi Rakyat"*. Guepedia.
- Mudinillah, A. (2021). *Software Untuk Media Pembelajaran*. Sleman: Bintang Pustaka Madani.
- Muttaqin, K., & Murniatie, I. U. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Lectora dalam Menelaah Struktur dan Kaidah Kebahasaan Puisi Rakyat. *Jurnal KIBASP*, 320-334.
- Ningtyas, T. R. (2012). Pengembangan Media Teka-Teki Terintegrasi Pantun dalam Pembelajaran Puisi Rakyat pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 3 Sugio Lamongan. *Jurnal Mahasiswa Unesa*, 1-216.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Pratomo, A. (2019). *Media Interaktif Berbasis Android*. Banjarmasin: Poliban Press.
- Prihatiningtyas, S., & Sholihah, F. N. (2020). *Physics Learning By E-Module*. Jombang: Fakultas Pertanian Universitas KH. A. Wahab Hasbullah.
- Rahim, R. R., Suherman, D. S., & Murtiani. (2019). Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Eksakta Pendidikan*, 133-141.
- Rahman, T. (2018). *Teks dalam Kajian Struktur dan Kebahasaan*. Semarang: Pilar Nusantara.
- Rubiyatno, d. (2019). *Peran Akademisi di Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 dalam Mengembangkan IPTEKS* . Semarang: CV. Harian Jateng Network.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Salam, A. (2018). *Seni Tutur Madihin: Ekspresi Bahasa dan Sastra Banjar*. Sleman: Deepublish.
- Saputra, K. B. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring pada Materi Puisi Rakyat di Sekolah Menengah Pertama*. Palembang: Universitas Muhammadiyah Palembang. Skripsi tidak diterbitkan.
- Septiana, N. (2019). *ICT dalam Pembelajaran MI/SD*. Pamekasan: Duta Media Publishing.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russel, J. D. (2014). *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana.

- Sugiarto, E. (2016). *Pantun dan Puisi Lama Melayu*. Yogyakarta: Khitah Publishing.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhardi. (2021). *Folklore Melayu: Dalam Bentuk dan Keragamannya*. Sleman: Deepublish.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sumarno. (2020). *Pengantar Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Susanna, A. (2019). *Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Multimedia Interaktif*. Bandung: Tata Akbar.
- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, &. K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Zahra. (2018). *Macapat Tembang Jawa, Indah, dan Kaya Makna*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.