

DAFTAR PUSTAKA

- Akhir, Muhammad. (2022). *Materi Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Karakter*. Jawa Barat: Penerbit Adab CV. Adanu Abimata.
- Alti, dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Angwarmasse, dkk. (2021). *Pengembangan Game Edukasi Labirin Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VI Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Indonesia: IICET: Universitas Kristen Satya Wacana.
- Ardika, W. (2018). *Asiknya Menulis Puisi*. Bali: CV. Grapena Karya.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Batubara, Husein. H. (2020). *Media pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Batubara, dkk. (2023). *Media Pembelajaran Komprehensif*. Semarang: CV Graha Edu.
- Dafittra, F. (2023). "Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Misteri Tanggapan Pada Materi Teks Tanggapan Kritis Siswa Kelas IX SMP 36 Kota Batam". Universitas Maritim Raja Ali Haji.
- Damaiyantry, I. (2021). "Pengembangan Media Labirin Math Story pada Materi Statistika Siswa Kelas VIII". Skripsi. Universitas Islam Riau Pekanbaru.
- Dasmiah. (2021). *Model Manajemen Pelayanan Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus (ABK)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Dewi, dkk. (2021). *Media Pembelajaran Bahasa*. Malang: UB Press.
- Fahrurrozi, dkk. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Lombok Timur Nusa Tenggara Barat: Katalog Dalam Terbitan.
- Gunawan & Ritonga, A.A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Medan: Rajawali Pers.
- Hardani, dkk. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Hasan, dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hariadi, Sutriyono. (2018). *Media Presentasi Pembelajaran: dari Teori ke Praktik*. Probolinggo: Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga Kota Probolinggo.

- Harun, M. (2018). *Pembelajaran Puisi Untuk Mahasiswa*. Banda Aceh: Syiah Kuala Press.
- Husamah, dkk. (2016). *Belajar dan pembelajaran*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang Press
- Ibda, Hamidulloh. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Wayang (Konsep dan Aplikasi)*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Jalinus, dkk. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Pranamedia Group.
- Karina, D. (2019). “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Kimia (ULTAKIM) Berbasis Kemaritiman pada Materi Hakikat Ilmu Kimia”. Skripsi. Tanjungpinang.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surya.
- Kustandi, dan Darmawan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran (Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Kustiawan, Usep. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia dini*. Malang: Penerbit Gunung Samudera.
- Laila, I. (2018). “Pengembangan Media Buku Permainan Labirin Fantasi (BUPERLAFA) dalam Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi Berbasis Psychowriting Kelas VII SMP Negeri 1 Cereme, Gresik”. Skripsi. Surabaya: Diterbitkan.
- Maemunawati, dkk. (2020). *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran: Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19*. Serang: Penerbit 3M Media Karya Serang.
- Mais, Asrorul. (2018). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jember: CV Pustaka Abadi.
- Maisarah, dkk. (2023). *Media pembelajaran*. Serang: PENERBIT PT SADA KURNIA PUSTAKA.
- Marlina, dkk. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Mulyaningtyas, R. (2020). *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta Timur: Alim’s Publishing Jakarta

- Mundir. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Jawa Barat: Stain.
- Nindhia, dkk. (2018). *Metodologi Penelitian dan Karya Ilmiah*. Kuta Selatan: Universitas Udayana.
- Nurdiansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Nurfadillah, dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak.
- Pagarra, dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Gunungsari: Badan Penerbit UNM.
- Pardomuan, dkk. (2023). *Media Pembelajaran Tepat Guna*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Pasaribu, Lestari. O. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Medan: UMSU Press.
- Pitaloka, dkk. (2020). *Seni Mengenal Puisi*. Medan: Guepedia.
- Rukminingsih, dkk. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Penelitian kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Erhaka Utama.
- Sani, dkk. (2018). *Penelitian Pendidikan*. Tangerang: Tira Smart.
- Saputro, B. (2021). *Penelitian Pengembangan*. Salatiga: Academia Publication.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish
- Setyosari, Punaji. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sumiharsono, Rudy. & Hasanah, Hisbiyatul. (2017). *Media Pembelajaran (Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru, dan Calon Pendidik)*. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi.
- Sutarti, dkk. (2017). *‘Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan’*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sutiah. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Supriyanto. (2020). *Pembelajaran Puisi Apresiasi Dari Dalam Kelas*.

Yogyakarta: Deepublish.

- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Susanti, dkk. 2021. *Desain Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Utami, dkk. 2022. *Buku Panduan Aplikasi Mobile MPI (Media Pembelajaran Informatika)*. Surakarta: UNSIRI Press.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Wicaksono, A. (2014). *Menulis Kreatif Sastra dan Beberapa Model Pembelajarannya*.
- Widya, dkk. (2022). *Permainan Tradisional Berbasis Multimedia*. Yogyakarta: Jejak Pustaka.
- Yanti, dkk. (2022). *Apresiasi Puisi (Teori dan Aplikasi)*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Yuliantoro, A. (2018). *Pengajaran Apresiasi Puisi*. Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta.
- Yuniastusi, dkk. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka