

## DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98–107.
- Agustin, H. D. (2020). *Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Menulis Bahasa Inggris Reccount Text Memanfaatkan Media Gambar dengan Metode PBI*. Malang: Ahlimedia Press.
- Akhir, M. (2022). *Materi Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Karakter*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Aprilya, A. P. (2020). *Penggunaan Model Inquiry Learning dalam Pembelajaran*. Malang: Ahlimedia Press.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dafittra, F. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Misteri Tanggapan pada Materi Eks Tanggapan Kritis Siswa Kelas IX SMP 36 kota Batam*. Skripsi. Universitas Maritim Raja Ali Haji.
- Diandra. (2022). *Kanca dan Mangut*. Roboguru. [https://roboguru.ruangguru.com/forum/kanca-dan-mangut-di-hutan-hiduplah-dua-ekor-kancil-mereka-bernama-kanca\\_FRM-S8LONLDH](https://roboguru.ruangguru.com/forum/kanca-dan-mangut-di-hutan-hiduplah-dua-ekor-kancil-mereka-bernama-kanca_FRM-S8LONLDH)
- Duludu, W. (2017). *Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS*. Yogyakarta: Deepublish.
- Efendi, D. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Menulis Fabel Di SMP*. Skripsi. Universitas Jambi.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Harahap, R. (2022). *Fabel*. Yogyakarta: Geupedia.
- Kartiwi, Y. M., & Rostikawati, Y. (2022). Pemanfaatan Media Canva Dan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Teks Fabel Peserta Didik SMP. *Semantik*, 11(1), 61–70.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Maharani, D. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Rainbow Scrapbook pada Teks Fabel Eksplanasi Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 36 Kota Batam Tahun Pelajaran 2022/2023*. Skripsi. Universitas Maritim Raja Ali Haji.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish.
- Maulana, G. (2013). *Persahabatan Merpati dan Semut*. Surabaya: CV. Cahaya Agency.
- Megawati, P., Andriani, N., & Yulia, W. A. (2020). *Fabel dan Legenda*. Bogor: Guepedia.
- Munawaroh, F. H. (n.d.). *Model Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Kedudukan Media Pembelajaran*. Tangerang: Jejak.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., & Mawati, A. T. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Purba, R. A., Rofiki, I., & Purba, S. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Putro, S. C., & Nidhom, A. M. (2022). *Bahan Ajar Perencanaan Pembelajaran Jilid 2*. Malang: Ahlimedia Press.
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Septiana. (2017). Pengembangan Media Tunnel Book Untuk Pembelajaran Mengidentifikasi Teks Fabel Siswa Kelas Vii Semester Genap Di Smp Negeri 26 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 1(1), 1-6.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suprpto, H. (2020). *Media Benda Konkret Untuk Pembelajaran IPA di SD*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Supriyono. (2018). *Fabel Melestari Sastra*. Magetan: Telaga Ilmu Magetan Indocamp.

- Susilana, R., & Riyana, C. (2018). *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Sutrisno. (2020). *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan dengan Media Pembelajaran*. Malang: Ahlimedia Press.
- Suwandi, T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Teks Fabel Kelas VII SMP Bayt Al-Hikmah Kota Pasuruan Berbasis Ispring. *Jurnal Ilmiah Sastra Dan Pembelajarannya*, 7(1), 40–49.
- Syaifullah, A. (2020). *Visual Image Science Corner Media Bantu Pembelajaran Sains*. Sukabumi: Jejak.
- Titik, H., Trianto, A., & Kosasih. (2016). *Buku Paket Guru Bahasa Indonesia Kelas VII SMP/MTs*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Titik, H., Trianto, A., & Kosasih. (2017). *Buku Paket Siswa Bahasa Indonesia Kelas VII SMP/MTs*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Trisnawati, M., Asikin, M., & Nevrita. (2020). *Pengembangan Media Resin Block Tumbuhan Lumut dan Paku Berbasis Potensi Lokal di Gunung Bintang Siswa Kelas X SMA*. Skripsi. Universitas Maritim Raja Ali Haji.
- Tussifa, N. A. B., & Nurhabibah, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Kartun pada Materi Cerita Fabel Kelas II SDN 1 Grogol Kabupaten Cirebon. *Jurnal Education and Development*, 9(3), 152–158.
- Widya, R., Rozana, S., & Tasril, V. (2022). *Permainan Tradisional Berbasis Multimedia*. Yogyakarta: Jejak Pustaka.
- Winarsih, M. (2021). *Pedoman Pelaksanaan Model Pembelajaran Inkuiri Berbasis Literasi Media dan Informasi*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani.
- Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode Penelitian Pengembangan (RND) dalam Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Cendikia: Jurnal Quanta*, 5(3), 111–118.