

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Yunus. (2012). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.
- Agustin, Y. (2013). Penerapan Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir (SPPKB) dalam Pembelajaran Pemahaman Cerita Rakyat Musi Banyuasin Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Palembang. *Jurnal FKIP*.
- Andriani, R. (2018). Pemanfaatan Foklore Berbasis Multilingual untuk Meningkatkan Budaya Literasi. *Metamorfosis: Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya*, 11(2), 7-11.
- Anoegrajekti, N. dkk. (2020). *Modul Cerita Rakyat*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Anzar, S.F. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 20 Meulaboh Kabupaten Aceh Barat Tahun Ajaran 2015/2016. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 54-55.
- Arief, Sadiman. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djaali, A. (2008). *Skala Likert*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Fakhri, Isa. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbantuan Macromedia Flash pada Pembelajaran Fisika Pokok Bahasan Momentum, Impuls, dan Tumbukan Kelas X SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 7(3), 271-277.
- Fang, L.Y. (1982). *Sejarah Kesusastraan Melayu Klasik*. Jakarta: Erlangga.

- Gunawan, Imam. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hanafi, H. (2017). Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2).
- Harjono, H.S. (2011). Desain Pembelajaran Kooperatif Berbasis Macromedia Flash untuk Mata Pelajaran Teknologi Informasi & Komunikasi. *Jurnal Tekno-pedagogi*, 1(2).
- Hariyanto, P. (2016). Pengembangan Media Macromedia Flash untuk Pembelajaran Membaca dan Menulis Bahasa Indonesia di SMA. *Jurnal Ling Tera*, 3(1).
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. [Online]. Tersedia di kbbi.kemdikbud.go.id. Diakses 30 Desember 2021.
- Kanzunudin, M. (2015). Cerita Rakyat sebagai Sumber Kearifan Lokal. *Makalah disajikan dalam Seminar Pusat Studi Kebudayaan Universitas Muria Kudus*.
- Khairil, A. (2019). *Nilai-Nilai yang Terkandung dalam Cerita Rakyat "Wadu Parapi" pada Masyarakat Desa Parangina Kecamatan Sape Kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat*. (Disertasi Doktorat, Universitas Muhammadiyah Mataram).
- Khotimah. (2008). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Komariah, Y. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Kuningan Terintegrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Apresiasi Sastra di SMP. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1), 100-109.
- Kosasih, E. (2003). *Kompetensi Ketatabahasaan dan Kesusastraan: Cermat Berbahasa Indonesia*. Bandung: CV Yrama Widya.

- Kumalasan, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1), 6.
- Mawarni, A.D., Adi, W. & Sumaryati, S. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Akuntansi Materi Jurnal Penyesuaian Menggunakan Software Exe Sebagai Sarana Siswa Belajar Mandiri Kelas XI IPS SMA Negeri 7 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015. *Tata Arta: Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 1(2): 171–178.
- Ma'arif, S. (2020, 3 September). Danau Sipin, Danau Elok Berbalut Kearifan Lokal. Diakses 30 Desember 2021. <https://www.nativeindonesia.com/danau-sipin/>
- Muliawati, H., Rosmaya, E., dan Wahyuningsih, N. (2020). Pengenalan Cerita Rakyat Cirebon pada Siswa SD Melalui Mendongeng sebagai Upaya Pelestarian Kearifan Lokal Cirebon. *Jurnal Tuturan*, 9(2), 53-58.
- Munir. (2015). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Musfiroh, T. (2008). *Memilih, Menyusun, dan Menyajikan Cerita untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Nurdin, F. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 pada Model Pembelajaran Kooperatif Melalui Pendekatan Saintifik terhadap Motivasi dan Hasil Belajar (Studi pada Materi Pokok Laju Reaksi). *Chemistry Education Review (CER)*, 1(2), 29-43.
- Nurrohmah, F., Putra, F. G., & Farida, F. (2018). Development of Sparkol Vedio Scribe Assisted Learning Media. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 8(3).

- Rahma, R. (2016). Keterbacaan Teks Pada Buku Model Bahasa Indonesia Tematik SD Kelas Tinggi Kurikulum 2013. *Riksa Bahasa: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 2(1), 95.
- Rosari, R. W. (2006). *Mahir dalam 7 Hari: Macromedia Flash Pro 8*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Rohmawati, D. (2016). *Kajian Nilai Estetis Tari Bedhaya Bedhah Madiun di Pura Mangkunegaran Surakarta*. (Disertasi Doktoral, Universitas Negeri Semarang).
- Rosmana, T. (2010). Mitos dan Nilai dalam Cerita Rakyat Masyarakat Lampung. *Patanjala*, 2(2), 191-206.
- Rukmini, D. (2009). *Cerita Rakyat Kabupaten Sragen (Suatu Kajian Struktural dan Nilai Edukatif)*. (Disertasi Doktoral, Universitas Negeri Semarang).
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Jakarta: Rajakrafindo Persada.
- Safitri, P. I. (2016). *Nilai Pendidikan Karakter dan Nilai Kearifan Lokal dalam Cerita Rakyat di Kabupaten Purworejo (Relevansinya dengan Pembelajaran Sastra Anak di Sekolah Dasar)*. (Disertasi Doktoral, Universitas Negeri Semarang).
- Santyasa, I Wayan. (2009). *Metode Penelitian Pengembangan dan Teori Pengembangan Modul*. Makalah Disajikan dalam Pelatihan bagi Para Guru TK, SD, SMP, SMA, dan SMK Tanggal 12-14 Januari 2009, di Kecamatan Nusa Penida Kabupaten Klungkung.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Sobandi. (2019). *Bahasa Indonesia untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Erlangga.

- Sufanti, M. (2013). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks: Belajar dari Ohio Amerika Serikat. *Makalah disajikan dalam Seminar Nasional: Teks sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Menyongsong Kurikulum*.
- Suherli, dkk. (2017). *Bahasa Indonesia untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas X*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sumarni, S. (2019). Model Penelitian dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap). *Jurnal Penelitian dan Pengembangan*, 1(1), 1-33.
- Supiyarto. (2018). *Media Barungca-5-1 pada Materi Sifat-Sifat Cahaya dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning di Kelas V Sekolah Dasar*. Diakses dari <https://repository.unja.ac.id>.
- Sutopo, Ariesto Hadi. (2012). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ucu, U. (2012). Menyoal Cerita Rakyat sebagai Bahan Ajar dalam Pelaksanaan Pembelajaran di Sekolah. *Semantik*, 1(1).
- Vaughan, T. (2011). *Multimedia: Making It Work*. USA: McGraw Hill.
- Warsiman. (2015). *Menyibak Tirai Sassstra*. Malang: Universitas Brawijaya Press.
- Wibowo, Sasono. (2015). Media Pembelajaran Animasi Penyerbukan pada Tumbuhan Menggunakan Macromedia Flash 8. *Techno.com*, 14(2), 151-158.