

DAFTAR PUSTAKA

- Arif Akbarul Huda. (2013). *Live Coding! 9 Aplikasi Buatan Sendiri*. Yogyakarta: ANDI.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dalman. 2014. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Danan, P., Chrisandi, N., & Koeswati, H. D. (2019). Improvement of Students' Learning Outcome in Primary Schools Using Examples non-examples Learning Model. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 52(2).
- Fuad, Z. Al, & Helminsyah. (2018). Anguage Experience Approach Sebuah Pendekatan Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar.
- Hadi, Abdul dkk. 2004. *Sastra Melayu Lintas Daerah*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Haryanti, E. (2019). Karakteristik Kosa Kata Pantun Kelas V Sekolah Dasar Dan Implementasi Model Pembelajaran Goncang Kaleng. *Jurnal TAMBORA*, 3(1).
- Laila, N., & Sekartiningsih, W. (2018). Pengembangan Media Flash Flipbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Siswa Kelas V SD Negeri Janti II Tulangan Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 06(13), 2381–2393.
- Martha, N., & Situmorang, Y. (2018). Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa melalui Teknik Guiding Questions
- Oktradiksa, A., & Anirofa, L. I. (2017). Hubungan Metode Pembelajaran Example Non-Example Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Mi Ma'arif Karanganyar Kabupaten Magelang. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 1(1).
- Priangga, Y. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Smartphone Untuk Memfasilitasi Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2).
- Rahayu, S. (2018). Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Sederhana Berdasarkan

Gambar dalam Pembelajaran Tematik Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Examples-Non-examples pada kelas II SD Negeri 3 Linggasari Semester 2 Tahun Pelajaran 2016/ 2017. *Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Sederhana Berdasarkan Gambar Dalam Pembelajaran Tematik Bahasa Indonesia Melalui Model Pembelajaran Examples-Non-examples Pada Kelas II SD Negeri 3 Linggasari Semester 2 Tahun Pelajaran 2016/ 2017*, 2(1).

- Rudi Susilana, Cepi Riana. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sugiarto, Eko. 2010. *Mengenal Pantun dan Puisi Lama*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tazminar. (2015). Meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran examples non-examples . *Jupendas*, 2(1).
- Wahyuningtyas, N., Normaningsih, N., & Sagirani, T. (2017). Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Serious Games (Games Education) untuk Belajar Menulis. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 4(1).
- Wardana, A., & Wardana, A. (2021). Pantun Sebagai Media Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 5(3).
- Wina Sanjaya. (2011). *Strategi Media Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.