

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdilah, Amal. (2013). Keefektifan Pembelajaran Berbantuan Komputer Model Tutorial Dengan Media Visual Novel Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik (Skripsi). Universitas Negeri Semarang: Semarang.
- Agos, T. C., dkk. (2013). Game Development Of Ibong Adarna Visual Novel: *International Journal Of Scientific & Technology Research*, 2(9). hlm. 259-266.
- Agusalim, I. D.. (2015). Developing Visual Novel Game Of English Conversation For DEP EEPIS: *Journal of Education and Practice*, 6(33). hlm. 113-124.
- Arief, S. S., dkk. (1984). Media Pembelajaran, Pengertian, dan Manfaatnya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asnawir, dan Basyiruddin Usman. (2002). Media Pembelajaran Jakarta: Ciputat Pers.
- Azhar, Arsyad. (2007). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Darmadi, Kaswan. (1996). Meningkatkan Kemampuan Menulis Panduan untuk Mahasiswa dan Calon Mahasiswa. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Dawson, Roger. (2002). Seni Negosiasi : Secret of Power Negotiating. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. ( 2013). Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: Kemendikbud.
- Djojoseuroto, Kinayati & Sumaryati, M.L.A.(2004). Prinsip-Prinsip Penelitian Bahasa & Sastra. Bandung: Yayasan Nuansa Cendekia.
- Dunne, Richard. (1996). Pembelajaran Efektif ( Terjemahan). Jakarta: Gasindo.
- Gie, The Liang.(1992). Pengantar Dunia Karang Mengarang. Yogyakarta: Liberty.
- Gunawan, Imam.(2013). Metode Penelitian Kualitatif : Teori dan Praktik. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ibrahim, R. dan Nana S..(2003). Perencanaan Pengajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Jackman, A..(2005). How To Negotiate, Penerbit Erlangga: Jakarta.
- Kosasih, E. (2013). Kreatif Berbahasa Indonesia untuk SMK/MAK Kelas X. Erlangga: Jakarta.
- Mahsun, M.S..(2014). Teks Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia (Kurikulum 2013). PT Rajagrafindo Persada: Depok.
- Marwoto, Suyatmi dan Suyitno. (1987). Komposisi praktis. Yogyakarta: Penerbit Handinita

- Mayer, E. R.. (2009). *Multi Media Learning: Prinsip-Prinsip dan Aplikasi*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Miarso, Y.. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Pranada Media: Jakarta.
- Munandri, D. R.. (2012). *Pembuatan Visual Novel Dengan Café Minigame Menggunakan Renpy*. Yogyakarta: AMIKOM
- Nurgiantoro, B.. (2010). *Teori Pengkajian Fiksi*. Gajah Mada Univerity Press: Yogyakarta.
- Popham, W. James dan Eva L., terj. Amirul Hadi dkk., (2003). *Teknik Mengajar Secara Sistematis*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Priyatni, E. T.. (2014). *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Kurikulum 2013*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Rachmati, A.. (2015). *Keefektifan Model Example Non Example Dalam Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi (Skripsi)*. Universitas Pendidikan Indonesia : Bandung
- Rahman, H.. (2013). *Pengembangan Game Edukasi Visual Novel Berbasis Pengembangan Karakter Pada Materi Pelestarian Lingkungan(Skripsi)*. Universitas Negeri Semarang: Semarang.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Supranto, J.. (2003). *Statistik Teori dan Aplikasi, Edisi Lima*. Jakarta: Erlangga
- Sinambela, N.J.M.P.. (2006). *Keefektifan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (Problem-Based Instruction) Dalam Pembelajaran Matematika untuk Pokok Bahasan Sistem Linear dan Kuadrat di Kelas X SMA Negeri 2 Rantau Selatan Sumatera Utara*. Tesis. Surabaya : Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Surabaya.
- Tarigan, H. G.. (2013). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Taufani, Yuanita, dkk. (2014). *Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Teks Negosiasi pada Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Jember (Junal)*. Universitas Jember: Jember.
- Zainurrahman. (2013). *Menulis: Dari Teori Hingga Praktik*. Alfabeta: Bandung.