

## DAFTAR PUSTAKA

- Amri, U. dan Vismaia S.D. (2016). Pengaruh penggunaan teknik bermain drama melalui teater tradisional randai berbasis kepercayaan diri terhadap kemampuan apresiasi drama. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), hlm. 186---197
- Anak Agung G., dkk. (2013). *Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas VIII semester II di SMPN 1 Ubud tahun pelajaran 2012/2013*.
- Arief S. Sadiman dkk. (1996). *Media pendidikan*. Jakarta: Pustekkom Diknas & PT. Raja Grafindo Perkasa
- Arifiyanto, F. (2015). *Pengembangan media film pendek berbasis kontekstual untuk kompetensi menulis naskah drama bagi siswa kelas XI SMA*. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grasindo Persada.
- Daryanto. (2010). *Media pembelajarn: Perannannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Ermalia, C. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Menulis Teks Berita*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia
- Fadly, A. (2010). *Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui model project based learning (studi pada kelas x bisnis dan manajemen mata pelajaran kewirausahaan di SMK ARDJUNA I Malang)*. [Online]. Diakses dari [http. www. Library.um.ac.id/ptk/index.php?mod detail&id-](http://www.library.um.ac.id/ptk/index.php?mod_detail&id-)
- Fanny, A. M. dan Suardiman, S. P. (2013) . Pengembangan multimedia interaktif untuk mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial sekolah dasar kelas V. *Jurnal Prima Edukasi*, 1(1) hlm.1—9.
- Fauziyah, D. F. (2013). *Pengembangan multimedia interakti berbasis kecerdasan jamak dalam pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek di SMA Darul Quran Bandung*. (Tesis). Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia bandung.
- Hamalik, Oemar (2001). *Proses belajar mengajar*. Jakata: Bumi Aksara.
- Haryaman. (1986). *Dramatugi*. Yogyakarta
- Hasanah, U. dan Nulhakim. (2015). Pengembangan media pembelajaran film animasi sebagai

- media pembelajaran konsep fotosintesis. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan IPA*, 1(1), hlm. 91 s.d. 106.
- Hasanuddin. (1996). *Drama karya dalam dua dimensi (kajian teori, sejarah, dan analisis)*. Bandung: Angkasa
- Henggang Bara Saputro, Soeharto. (2015). Pengembangan media komik berbasis Pendidikan karakter pada pembelajaran tematik-integratif kelas IV SD (*Developing character-based education comic media on integratif-thematic learning for fourth grade*). *Jurnal Prima Edukasia*, 3 (1).
- Herry, A. H. (2007). *Media pembelajaran sekolah dasar*. UPI PRESS: Bandung
- Iir Iryanti dkk. (2014). Pengembangan media pembelajaran berbasis pendekatan *scientific* pada subtema gaya dan gerak. *Jurnal PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1 (2).
- Januarti, E. K. (2016). *Pengembangan media komik bermuatan pendidikan karakter untuk pembelajaran materi memproses entri jurnal perusahaan jasa bagi siswa kelas X SMK bidang keahlian bisnis dan manajemen*. (Skripsi). Universitas Sanarta Dharma Yogyakarta
- Kusnida F., dkk. (2015). Keefektifan penggunaan media audio visual dan media komik strip dalam pembelajaran menulis cerpen yang bermuatan nilai-nilai karakter berdasarkan gaya belajar. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4 (1), hlm. 1 s.d. 7.
- Kosasih, E. (2014). *Strategi belajar dan pembelajaran implementasi kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya
- Kustiono. (2010). *Media Pembelajaran: Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatannya dan Pengembangan*. Buku Ajar. Semarang: Unnes Press
- M. Suyanto (2005). *Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Laela A., dkk. (2013). Implementasi keaktoran dengan teknik bermain drama Rendra pada pembelajaran drama kelas XI MAN Karanganyar tahun ajaran 2012/2013. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 14(1), hlm. 117-24
- Mariyah, S. (2005). Pengembangan media VCD pembelajaran memerankan drama pendek di sekolah dasar (SD). *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan* 2 (7).
- Miarso, Y. (2007). *Menyemai benih teknologi pendidikan. Cetakan Ketiga*.

Kencana Prenada Media Group: Jakarta.

Muhson. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8 (2), hlm. 1--10

Ni Kadek Lestari, dkk. (2013). *Penerapan metode connected berbantuan media Pembelajaran drama alibaba untuk meningkatkan kemampuan bermain peran siswa kelas VIIIa2 di SMP negeri 3 sawan*. Universitas Pendidikan Ganesha

Prasetyo, A. (2012). Pengembangan media komik bermuatan gender dalam peningkatan keterampilan bercerita siswa sekolah dasar tingkat tinggi. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), hlm. 103 s.d. 107.

Pujiastuti, D., dkk. (2014). Pengembangan media pembelajaran PKN berbasis multimedia interaktif untuk SMP kelas VIII. *Jurnal Tekno-Pedagogi*, 4(1), hlm. 1 s.d. 6.

Sa'adah, N. (2015). *Pengembangan media pembelajaran menyusun teks cerita biografi berupa film pendek yang bermuatan nilai karakter untuk peserta didik kelas VIII SMP*. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang

Samani, M. (2013). *Konsep dan model pendidikan karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sanaky, A.H., (2013). *Media pembelajaran interaktif-inovatif*. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara

Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.

Sumiyadi dan Memen. (2014). *Sanggar sastra*. Bandung:Alfabeta

Sutjiono, Thomas Wibowo Agung. (2015). Pendayagunaan media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Penabur - No.04 / Th.IV/ Juli 2005*. (Online). Sumber elektronik diunduh dari [http://202.147.254.252/files/Hal.76-84%20Pendayagunan %20Media %20Pembelajaran.pdf](http://202.147.254.252/files/Hal.76-84%20Pendayagunan%20Media%20Pembelajaran.pdf). Diunduh pada tanggal 20 Februari 2018

Sutirman. (2013). *Media dan model-model pembelajaran inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Syukron, A., Subyantoro, & Yuniawan, T. (2016). Peningkatan keterampilan menulis naskah drama dengan metode *picture and picture*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Diakses dari: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi>.

UU Sisdiknas Pasal 17 Tahun 2003

Cintiana Eemilia, 2019

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA DENGAN SOFTWARE CONSTRUCT 2.0 DALAM PEMENTASAN DRAMA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK**

(Penelitian dan Pengembangan Multimedia di SMP Darut Tauhid Boarding School Kelas VIII Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Wajdi, F. (2017). Implementasi project based learning (pbl) dan penilaian autentik dalam pembelajaran drama indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 17(1), hlm. 81 s.d. 97.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Warsono dan Hariyanto. (2014). *Pembelajaran aktif: teori dan asesmen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wena, Made. (2011). *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer: suatu tinjauan konseptual operasioanal*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yasid, A. (2012). Membangun karakter peserta didik dalam bingkai drama: *kajian pendidikan karakter berbasis karya sastra*. *Jurnal Pelopor Pendidikan*, 3(1).
- Yessica, G. F. dan Setiawan. (2008). Pengembangan pembelajaran multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Komunikasi*, 1 (2), 35 s.d. 52
- Yusrizal Novwaril Huda, dkk. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis Multimedia pada materi memproduksi pementasan drama untuk kelas XI sma (*the development of learning media based on multimedia with the material of producing drama for XI class*). *Jurnal Edukasi Unej*, 2(1), hlm., 19 s.d. 25.