

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Zuchri. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: CV. Syakir Media Press.
- Abizar, Haris. (2017). *Buku Master Lesson Study*. Yogyakarta: Diva Press.
- Adikancana, H.S., Agustini, D.N., & Saleha Radiah (2023). Preservasi Budaya Melalui Wayang Glek Di Pusaka Giri Harja. *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1 (11).
- Ahmad Rivai & Nana Sudjana. (2013). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Amelia, Shinta. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kertas Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di MIN 1 Pagar Alam. *Jurnal Repository: UIN Raden Fatah Palembang*.
- Anita, Eni Nur, dkk. (2016). Pembelajaran Menulis Cerpen di Kelas XI IBB SMA Saraswati Singaraja. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia: Vol.5 No.3*
- Anjasmara, A. (2018). Kajian Tokoh Wayang Golek Purwa dan Pemanfaatannya dalam Menyampaikan Pengajaran Sastra untuk Meningkatkan Nilai-nilai Budi. *Jurnal Tuturan: Jurnal Pendidikan Bahasa Sekolah Pascasarjana*, 7 (1), 785-794.
- Aqib, Zainal. (2013). *Model-model: Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual Inovatif*. Bandung: CV. Rama Widya.
- Aprilia, Kartini & Stefani Clarensia (2016). Perancangan Buku Novel Fantasi dengan Ilustrasi Sebagai Media Visualisasi “The Goddess Tears”. *Jurnal rupa-rupa*, 5 (1), 54-55.
- Arianti. (2018). Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Didaktika : Jurnal Kependidikan*, 12 (2).
- Bahri, Sohibul. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Wayang Golek Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pai Materi Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Quantum*, 6 (1).
- B. Uno, Hamzah. (2013). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Cahyadi, Ani. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Group.
- Daranto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 13*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.

- Dewanti, Rahmi & Fajriwati. (2020). Metode Demonstrasi Dalam Peningkatan Pembelajaran Fiqih. *Jurnal Pilar: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*. 11(1), 91.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Zain Aswan. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Effendi, Rusdian. (2020). Model Pewayangan Solusi Merangsang Daya Bercerita Siswa dengan Menggunakan “Bagan Alur” Untuk Menumbuhkan Minat Menulis Siswa Pada Materi “Teks Cerita Fantasi”. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Sastra*, 5 (1).
- Febriyanti, Ika. (2020). Peningkatan Kemampuan Menelaah Struktur Cerita Fantasi Menggunakan Metode Peta Pikiran. *Jurnal Ilmiah sastra*, 2 (2).
- Fince, Yusdin, dkk. (2014). Penerapan Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Penyebab Benda Bergerak di Kelas 1 SDN Dampala Kec. Bahodopi Kab. Morowali. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(1), 218- 231.
- Ghozali, Imam. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23 (Edisi 8)*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Harsiati, Titik. (2016). *Bahasa Indonesia SMP/MTS Kelas VII*. Jakarta: Kemen dikbud.
- Hedy, Cahya. (2016). Nilai, Makna, dan Simbol dalam Pertunjukan Wayang Golek Sebagai Representasi Media Pendidikan Budi Pekerti, Bandung. *Panggung*, 26 (2), 122.
- Hidayatillah, Yeti. (2021). *Metode Pembelajaran Guru dan Dosen Kreatif*. Wonosobo: CV. Global Aksara Press.
- Istarani. (2014). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Kristanto, Andi (2016). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Penerbit Bintang Surabaya.
- Kurniasih, Imas & Berlin Sani. (2016). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Surabaya : Kata Pena
- Kurniasih, Imas & Berlin Sani. (2017). *Model Pembelajaran*. Jakarta : Kata Pena.
- Kurniawan, Agung Widhi & Zarah Puspaningtyas. (2016). *Metode Penelilitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pandiva Buku.
- Kurniawan. (2014). *Pembelajaran Menulis Kreatif: Berbasis Komunikatif dan Apresiatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Majid, Abdul. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Majid, Abdul. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Miftahul Huda. (2013). *Model-model pembelajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Monika, M., & Adman, A. (2017). Peran efikasi diri dan motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1 (1), 110-117.
- Mudioafir, Ali & Evi Fatimur Rusydiyah. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Mukrima, Syifa. (2014). *53 Metode Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Bumi Siliwangi.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Munawarah, Aisatul., Sutrisno & Diana Endah. (2017). Pengaruh Metode Demonstrasi Berbantu Media Wayang Kartun Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas II SDN Pandean Lemper Semarang. *Jurnal Pendas Mahakam*, 2 (2), 165-178.
- Nasution, Wahyudin Nur (2017). *Strategi Pembelajaran*. Medan; Perdana Publishing.
- Nasution, Wahyudin Nur (2018). *Pengaruh Metode Strategi Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pai*. Medan: Perdana Publishing.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2018). *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada.
- Nurhasanah, Nina. (2017). Peranan Bahasa Sebagai Mata Pelajaran Wajib Di Indonesia. *Eduscience: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2 (2).
- Rafika BR. Ginting. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Metode Demonstrasi pada Siswa SMP Muhammadiyah 03 Medan Tahun Pelajaran 2016/2017. *Artikel Penelitian*.(1-110)
- Rianta, J dan Masturoh, T. (2013). Penanaman Budi Pekerti melalui Pertunjukan Wayang Golek Garap Padat. Gelar: *Jurnal Seni dan Budaya*, 11 (1), 32-41.
- Riswanto, Ari & Sri Aryani. (2017). Learning Motivation And Student Achievment : Description Analysis And Relationships Both. COUNSEDU : *The International Journal Of Counseling And Education*, 2 (1), 42.

- Rina, Cut., TB. Endayani, & Maya Agustina (2020). Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Al-Azkiya: Jurnal Pendidikan MI/SD* Vol.5 No.2.
- Rusman. (2013). Model-model Pembelajaran: *Mengembangkan Profesionalisme guru*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Riyanto, Slamet & Aglis Andhita Hatnawan. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*. Yogyakarta: Depublish.
- Sadono, S. (2019). Pewarisan Seni Wayang Golek Di Jawa Barat. *Jurna; Rupa*: Vol.3 Edisi 2 No.15.
- Sagala. S. (2013). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sardiman. (2020). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Simbolon. (2022). Analisis Metode Pembelajaran Demonstrasi dengan Menggunakan Media Gambar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Nasrani 3 Medan. *Repository: Universitas HKBP Nommensen*.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. (2013). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sufanti, Main., dkk. (2016). Jenis Materi Ajar Cerita Pendek dalam Buku Siswa Bahasa Indonesia SMA dan relevansinya dengan Kurikulum 2013. *Jurnal Bahastra*, 36 (1), 67-84.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- Sundayana, Rostina. (2016). *Media dan alat peraga dalam pembelajaran matematika*. Bandung: alfabeta.
- Sukestiyarno. (2010). *Statistika Dasar*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

- Sulaksono, D. (2013). Filosofi Pertunjukan Wayang Purwa. *Jurnal Kebudayaan Islam*, 11 (1), 238-246.
- Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan karakter*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Syafi'i, Ahmad & Rapi (2022). Pengembangan Media Pembelajaran: Menerapkan Metode Dalam Media Pembelajaran. *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan*, 14, 52-70.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran Visual, Audio Visual, Komputer, Power Point, Internet, Interactive Video*. Jakarta: Kata Pena.