

REFERENCES

- Aminah, N. (2016).** Nilai-nilai Pendidikan Cerita Rakyat dalam Buku Sastralisa. Lampung Karya A. Effendi Sanusi dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Lampung di sekolah menengah pertama. *Program Pasca Sarjana Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung*. 31.
- Bangun, S. C., Narawati, T., Manua, J. R., & Zebua, S. (2014).** Seni budaya. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Bascom. W. R. (1991).** Pengertian Legenda. Retrieved from https://www.academia.edu/18502056/Pengertian_folklore_legenda_dll
- Borg, W. R. And Gall, M. D. (1983).** *Educational Research and Introduction*. New York: Longman
- Danandjaya (1984).** *Pengertian Legenda*. Retrieved from https://www.academia.edu/18502056/Pengertian_folklore_legenda_dll
- Danandjaya. (2002).** *Ciri dan macam legenda*. Retrieved from <http://www.sselajar.net/2013/09/pengertian-ciri-danmacam-macamlegenda.html?m=i>
- Hermawan. (2011).** *Keuntungan membaca cerita rakyat*. Retrieved from <https://sains.kompas.com/read/2011/01/31/12415545/merangsang.minat.baca.anak.prasekolah>
- Hutomo, S.S.(1991).** *Pengertian ceritarakyat*. Retrieved from <https://www.dosenpendidikan.co.id/cerita-rakyat/>

- Iis, Ariska, and Rosalinda. (2017).** *Jenis-jenis prototipe*. Retrieved from <https://widuri.raharja.info/index.php?title=Prototipe>
- Kelley and Littman (2006).** *Definition of Prototype*. Retrieved from <https://marketing.co.id/konsep-deep-dive-prototyping/>
- Lauff, C. (2018).** *Definition of prototype*. Retrieved from <https://marketing.co.id/konsep-deep-dive-prototyping/>
- Mughnifar, I. (2019).** *Karakteristik ceritarakyat*. Retrieved from <https://materibelajar.co.id/pengertian-jasa-menurut-para-ahli/>
- Northquis, R.(2018).** *thoughCo*. Retrieved from <https://www.thoughco.com/documentation-in-research-1690405>
- Nurhayati, S. (2017).** *Teknik prototipe*. Retrieved from <https://widuri.raharja.info/index.php?title=Prototipe>
- Pratama, D. (2017).** *Karakteristi kprototipe*. Retrieved from <https://widuri.raharja.info/index.php?title=Prototipe>
- Pratiwi, W. (2017).** *Keuntungan prototipe*. Retrieved from <https://widuri.raharja.info/index.php?title=Prototipe>
- Rasyid, A., Anwar, S., and Purna, A. (2015).** *Modul pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia*.
- Rosyid, A. (2009).** *Unsur intrinstik buku cerita rakyat*. Retrieved from <https://dongengceritarakyat.com/unsur-intrinsik-dan-ekstrinsik-dalam-cerita-rakyat/>
- Rukmin, (2009).** *Pengertian legenda*. Retrieved from <http://ejournal.stkip-pgri-sumbar.ac.id/index.php/jurnal-gramatika/article/download/2424/pdf>
- Rusyana (2000).** *Karakteristik legenda*. Retrieved from

<https://pendidikan.co.id/pengertian-legenda-ciri-jenisnya-menurut-para-ahli/>

Istiqoma (2012). *Pengertian desain*. Retrieved from <http://ejournal.stkip-pgrisumbar.ac.id/index.php/jurnal-gramatika/article/download/2424/pdf>

Sugiyono. (2012). *Memahami penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta

Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT RemajaRosdakarya

Sunarna. (2010). *Pengertian ndesain*. Retrieved from <https://pengajar.co.id/desain-adalah/>

Supriyono. (2010). Elemen-elemen dasar desain. Retrieved may 27, 2019, from <http://sir.stikom.edu/290/5/bab%2011.pdf>

Wiyancoko. (2010). *Pengertian design*. Retrieved from <https://serupa.id/pengertiandesain/>