

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Dkk (2022). Pemanfaatan aplikasi Kahoot! Dan quizizz sebagai media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(01), 92-102.
- Alami, E. (2023). *Media Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka*. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Ali, A., Dkk (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Anggraini, N., & Aulia, N. (2020). Analisis Struktural Pada Puisi Malu Aku Jadi Orang Indonesia Karya Taufiq Ismail (Pendekatan Struktural). *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(1), 45–59.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo.
- Asromah. (2024). Pengaruh Metode Inquiry Menggunakan Media Audio Terhadap Kemahiran Menulis Puisi Siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Idris Bintang Tahun Pelajaran 2023/2024. (*Doctoral dissertation*, Universitas Maritim Raja Ali Haji).
- Burns, D. (1996). *Hakikat Membaca, Proses Membaca, Jenis-Jenis Kegiatan Membaca, Membaca Pemahaman*. 1.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran (Pertama)*. Gava Media.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (N. Hidayah, Ed.; Pertama). Ar-Ruz Media.
- Gunawan, H. (2019). *Puisi dan Pantun* (B. Agung, Ed.; Pertama). Cosmic Media Nusantara.

- Hasan, Dkk (2021). *Media pembelajaran*.
- Helmiati. (2012). *MODEL PEMBELAJARAN* (L. Susanti, Ed.). Aswaja Pressindo. www.aswajapressindo.co.id
- Husnah, F., Yunia, I. K., Chandra, & Suriani, A. (2024). Tantangan dan Manfaat Membaca Intensif dalam Era Digital Di Sekolah Dasar. *Morfologi : Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(3), 325–338. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i3.761>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Axiom: Jurnal pendidikan dan matematika*, 7(1).
- Lafamane, F. (2020). *Karya Sastra (PUISI, PROSA, DRAMA)*. 1–18.
- Launjara, L. (2024). Pengaruh Deklamasi Puisi Dalam Pemahaman Makna Puisi. *PEMBAHSI JURNAL PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA*, 14(1), 55–62.
- Mastoah, I. (2016). Keterampilan Membaca. *Primary*, 08(02), 175–184.
- Mustika, I., & Isnaini, H. (2021). Konsep Cinta Pada Puisi-Puisi Karya Sapardi Djoko Damono: Analisis Semiotika Carles Sanders Pierce. *Al-Azhar Indonesia Seni Humaniora*, 6(1), 1–10. <https://doi.org/10.36722/sh.v%vi%i.436>
- Nurhadi. (2016). *Teknik Membaca* (N. Syamsiyah, Ed.). Bumi Aksara.
- Pagarra, Dkk. (2022). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Pitaloka, A., & Sundari, A. (2020). *Seni Mengenal Puisi* (R. Pulungan, Ed.). Guepedia.
- Pohan, Y. Y., & Sapri. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Big Book Terhadap Kemampuan Membaca Awal Siswa Kelas I Madrasa Ibtidaiyah*. 8, 289–296. <https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd>
- Rizal, Dkk. (2016). *Media pembelajaran*.

- Rohani, R. (2020). Media pembelajaran. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Rusman. (2015). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Kelima). Rajagrafindo.
- Sagala, A. U., Hutagaol, D. D. S., Haloho, K. A., Aini, N., & Pangaribuan, T. R. (2021). *PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA BELAJAR SAMBIL BERMAIN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA*. www.kahoot.com.
- Shoffa, S., Subroto, D. E., Nasution, S. F., & Astuti, W. (2023). *Media Pembelajaran* (Sriwardona, Ed.; Pertama). CV. Afasa Pustaka. <https://www.researchgate.net/publication/377116610>
- Simeru, A., & Lubis, A. L. (2022). Studi Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Abad 21 Pada Mata Kuliah Desain Grafis Pada Perguruan Tinggi Jurusan Teknik Informatika. *RESEARCH IN EDUCATION AND TECHNOLOGY (REGY)*, 1(1), 27–30. <https://doi.org/10.56248/regy.v1i1.5>
- Sudaryati, Pattiasina, & Deswalantri. (2023). *Keterampilan membaca*. Getpress Indonesia.
- Sugiyono. (2016). *Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta Bandung.

- Sukma,. & Puspita. (2023). *Keterampilan Membaca dan Menulis*. Yogyakarta: K-Media.
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635-3645.
- Tyasmaning, E. (2022). *Model dan Metode Pembelajaran*. Institut Agama Islam Sunan Kalijaga Malang.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers and Education*, 149, 1–22. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Widyahening, E. T., & Sari, A. I. (2016). *Teori Puisi* (Ngadiyo, Ed.; Pertama). Diomedia.
- Yaumi, M. (2017). Media pembelajaran. Pemanfaatan media bagi anak milenial kerjasama. Universitas Muhammadiyah.
- Yudianto, W. D., Sumardi, K., & Berman, E. T. (2014). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(2), 323–330.
- Yuliana, I. (2019). *Apresiasi Puisi*. Surabaya: Penerbit PT. Intan Pariwara.