

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustinalia, I. (2022). *Mengenal dan Memahami Jenis-jenis Teks*. Sukoharjo: CV Graha Printama Selaras.
- Agustina, N. (2023). *Pengaruh Model think talk write Dengan Menggunakan Media Film Komedi Terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 9 Palembang*. Skripsi. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Astuti, N. d. (2020). *Model Pembelajaran Kooperatif Implementasi di SD*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Asmaka, R.A. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Materi Peluang Kelas VIII SMPN 2 Balen Tahun Pelajaran 2018/2019*. Skripsi. Jawa Timur: Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bojonegoro.
- Atun, I. & Rosmala, A. (2018) *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azzahra, I. S. (2022). Penerapan Metode *Game Based Learning* Berbantuan *Gather Town* Dalam Mata Kuliah Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Memirsa. *Parole Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3.
- Dalman. (2015). *Keterampilan Menulis*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Dimiyati, M. (2021). *Menulis dan Memublikasikan Makalah Ilmiah di Jurnal Bereputasi*. Jakarta: UI Publishing
- Djiwandono, S. (2008). *Tes Bahasa Pegangan Bagi Pengajar Bahasa*. Jakarta: PT Indeks.
- Djumingin, S. (2017). *Penilaian Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Makasar: Universitas Negeri Makasar.
- Fadly,W. (2022). *Model-Model Pembelajaran Untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bantul:Bening Pustaka.
- Fanny. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran think talk write (TTW) Terhadap Keterampilan Menulis Siswa Kelas V SDN Nanggerang 01*. Skripsi. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

- Fauzi, M. M. (2014). *Kupas Tuntas Secara Jelas Sampai Akar-akarnya Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Pustaka Nusantara Indonesia
- Gerot, P. & Wignell, L. (1994). *Making Sense Of Functional Grammer*. Australia: Gerd Stabler
- Gumilar, S. I & Aulia. F. T. (2021) *Buku Panduan Guru Cergas Cerdas Berbahasa dan Bersastra Indonesia*. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementrian Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Helaluddin.Awalludin. (2020). *Keterampilan Menulis Akademik Panduan Bagi Mahasiswa di Perguruan Tinggi*. Banten: Media Madani.
- Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*. Pekanbaru: Azwaja Pressindo.
- Hamdayana. J. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Joyce, B. & Weil, M. (2003). *Models Of Teaching*. New Delhi: K.Ghosh.
- Kosasih. (2014). *Jenis-Jenis Teks Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK*. Bandung: Yrama Widya.
- Krissandi, dkk. (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk SD (Pendekatan dan Teknis)*. Jakarta: Media Maxima.
- Kurniawati, C. (2019). *Seri Pengayaan Bahasa Inggris Berbagai Jenis Teks*. Bandung: Pakar Raya
- Nurhadi. (2019). *Handbook of Writing-Panduan Lengkap Menulis*. Jakarta: Bumi Aksara
- Malik, A. & Shanty, I. L. (2003). *Kemahiran Menulis*. Pekanbaru: UNRI PRESS.
- Mahendra, Y. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write Terhadap Kemahiran Menulis Teks Biografi Pada Siswa Kelas X SMAN 3 Kota Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2022/2023*. Skripsi. Tanjungpinang: Universitas Maritim Raja Ali Haji
- Munirah. (2015). *Pengembangan Menulis Paragraf*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Musaba, Z. & Siddiq,Moh. (2017). *Dasar-dasar Keterampilan Menulis*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Parwanti. (2020). *Pembelajaran Kooperatif Model Permainan dalam Pembelajaran IPS SMP*. Jawa Barat: CV. Adanu Abimata

- Permana, N. S. (2022). *Game Based Learning* Sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 5.
- Salamah, I. S. (2022). Penerapan Metode *Games Based Learning* Berbantuan Gather Town Dalam Mata Kuliah Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Memirsa. *Jurnan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Setiawan, A. (2021). *Ayo Menulis Cerpen Pelajar Penggugah Jiwa*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia
- Shoimin. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siregar, S. (2014). *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2016). *Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherli, dkk. (2017). *Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK/MAK kelas X*. Kemendikbud: Jakarta.
- Sutikno, S. (2014). *Metode dan Model-model Pembelajaran* . Lombok: Holistica.
- Tarigan, H. G. (1994). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tim Kemendikbud. (2013). *Buku Siswa Bahasa Indonesia Kelas X Ekspresi Diri dan Akademik*. Jakarta: Kemendikbud
- Tumurang, M. (2024). *Metodologi Penelitian*. Jawa Tengah: PT Media Pustaka Indo
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA Interaktif dengan *Game Based Learning*. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 3.
- Wati, I. F. dkk. (2020). Analisis Kebutuhan Terhadap Bahan Ajar *Game Based Learning* Terintegrasi Karakter Kreatif. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2.
- Wicaksana. M.F. (2020). Belajar Mengembangkan Model Penilaian Autentik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. Yogyakarta: Deepublish
- Wiseza, F. C. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan*, 10.

Zainiyati, H. S. (2010). *Model dan Strategi Pembelajaran Aktif*. Surabaya: Putra Media Nusantara.

Zuraida. (2022). *Penerapan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Games Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Kimia di SMAN 1 kembang Tanjong*. Skripsi. Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam-Banda Aceh

