

Daftar Pustaka

- Abadi, R. G. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Game Fun With Physic Berbasis Android. *Jurnal Fakultas Sains Dan Teknologi UIN Alauddin Makassar*.
- Abduh N. K. (2018). Pemanfaatan Teknik Akrostik untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas VIII SMP. *Universitas Pendidikan Indonesia*. 11 (1), 40-47.
- Abdulrahman, R., & Mirnawati, M. (2020). Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Rakyat Melalui Model Pamper. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(1), 53.
- Adita Rifai, Wafda. 2015. "Pengembangan Game Edukasi Lingkungan Berbasis Android". Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.
- Adnan & Kurniawati Riski. (2020). Pengembangan Keterampilan Menulis dengan Menggunakan Media untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Universitas Iskandarmuda*. 4 (1), 22-28.
- Ahyar, H., Maret, U. S., Andriani, H., Sukmana, D. J., & Mada, U. G. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Issue April).
- Afrida Zulfiana, Susanti, 'Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran', (Fakultas Agama Islam, Prodi Agama Islam), 2014
- Ardiansyah, D., & Suryana, Y. (2018). *Pedakakita : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Bebas menggunakan Teknik Pancingan Kata Kunci di Kelas 5 SD*. 5(1), 43–52.
- Arifin, M. F. (2020). Kesulitan belajar siswa dan penanganannya pada pembelajaran matematika sd/mi. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 989-1000.
- Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Asmara Aprilia Intan. (2021). Implementasi Penggunaan Media Gambar Bertema Konservasi Lingkungan Dalam Pembelajaran Menulis Puisi Pada Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 6 Kota Bengkulu. IAIN Bengkulu.
- Asrul, Ananda, R. & Rosnita. 2015. *Evaluasi Pembelajaran Bandung: Citapustaka Media*.
- Astriani, S. A. 2018. *Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran*. Probolinggo: Universitas Nurul Jadid.
- Darihastining, S., Aini, S. N., & Maesaroh, S. (2020). Media Audio Visual dan Non Visual Bercerita Menstimulasi Pola Pikir Berkarakter Budaya. 7(1), 21–29.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*. Gava Media.

- Depdiknas. 2004. Peningkatan Kualitas Pembelajaran
- Diana Ina & Nasihudin. (2018). Penerapan Teknik Akrostik untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 1 (2), , 20-30.
- Fadilla Nur. (2020). Pengaruh Penggunaan Teknik Akrostik terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Luwu Kabupaten Luwu. Universitas Cokroaminoto Palopo
- Faisal A. H., Zuriyati N, & Leiliyanti E. (2020). Media Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Aplikasi Android untuk Siswa SMA. *Pendidikan Bahasa, Pascasarjana, Universitas Negeri Jakarta*. 8 (1), 1-17.
- Falahudin, Iwan. (2014). “Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran”. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 4 (1), 104-117.
- Farihatun. (2014). Penggunaan Teknik Akrostik Dalam Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Prancis pada Siswa Kelas X C SMA Negeri 2 Sleman. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Firdaus. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Bervisi Sets Berbantuan Komputer untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah. 1(1), 17-29.
- Fitriyanto Dedy Mulyana. (2019). Keefektifan Media Pembelajaran Game Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas V SD di Gugus Budi Utomo Kecamatan Mijen. Universitas Negeri Semarang.
- Fuad, Z. Al, & Helminsyah. (2018). Anguage Experience Approach Sebuah Pendekatan Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 164–174.
- Hamalik, O. (2019). *Kurikulum dan Pembelajaran*. 106.
- Handriyantini Eva. (2009). Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar . Program Studi : Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia (STIKI), Malang.
- Pamungkas, H. A. G. (2016). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Menggunakan Media Gambar Siswa Kelas VIII SMP Vita Surabaya Tahun Ajaran 2015/ 2016. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta
- Kertayasa, I. W., Suandi, I. N., Gede, I. D., & Utama, B. (2018). *Pembelajaran Menulis Puisi Berdasarkan Pendekatan Kontekstual Pada Siswa Kelas X MIA 2 SMA N 1 Sukasada*. 8(3), 248–259.
- Kurniawan, dkk. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Google Classroom Sebagai Upaya Peningkatan Pembelajaran Online Bagi Guru Mata Pelajaran IPS. *International Journal of Community Service Learning*. Vol. 4 (1), 1-9.

- Kuswandari Diah, Suhartono, & Salimi M. (2016). Penerapan Model Experiential Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan pada Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Kuwayuhan. *5* (2), 202 – 206.
- Mafaazah Nailul. (2016). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi dengan Teknik Peta Pasang Kata melalui Teknik Media Gambar Peristiwa dan Gambar Balon Kata untuk Peserta Didik Kelas VIII C SMP Negeri 11 Magelang. Universitas Negeri Semarang.
- Magdalena dkk.,. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *Jurnal Edukasi dan Sains*. 3 (2), 312-325
- Mahmd, H. (2017). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Dengan Teknik RCG (Reka Cerita Gambar) Pada Siswa Kelas VI SDN Rengkek Kecamatan Kopang, Kabupaten. Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jisip*, 1(2), 35.
- Mardiyah. (2016). Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia Melalui Kemampuan Mengembangkan Struktur Paragraf. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3(2), 1–22.
- Martha, N., & Situmorang, Y. (2018). Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa melalui Teknik Guiding Questions. *Journal of Education Action Research*, 2(2), 165–171.
- Maulidah Tsalitsatul. (2020). Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi dengan Media Gambar. Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Billfath. *Jurnal Kependidikan*. 2 (1). 64-70
- Melania, L. (2020). Analisis Kesulitan Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Tema Indahnya Persahabatan Di Kelas 3 Sd Gugus 3 Lowokwaru Kota Malang. *International Journal of Educational Research*, 102, 101586.
- Melasarianti, L., Krisnawati, V., & Martha, N. U. (2019). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Media Gambar Pahlawan Nusantara. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 5(1), 56–64.
- Moleong L. J. 2017. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung. PT Remaja Rosdakarya
- Muawiyah, D., Surastina, & Herlili, E. (2019). Kemampuan Mengidentifikasi Unsur-Unsur Pembangun Puisi yang dibaca pada Siswa Kelas VIII Semester Ganjil SMP Negeri 1 Way Tuba Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1–15.
- Mufarrochah.(2022). Studi Literatur: Teknik Akrostik dalam Meningkatkan Menulis

- Puisi. *Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*. 2 (1), 92-99.
- Muktadir, A. M., & Ariffiando, N. F. (2020). Penerapan Pembelajaran Menulis Puisi Dengan Teknik Kata Kunci. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 3(2), 197–204.
- Mulyanti. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Puisi dengan Teknik Akrostik dalam Aplikasi Permainan pada Peserta Didik Kelas IV Semester II Tahun Pelajaran 2020/2021. Universitas Muhammadiyah Purwokerto
- Mustamin A. A. (2016). Rekonstruksi Konsep Strategi dan Perencanaan dalam Pembelajaran. 15 (2), 372-378.
- Ngatiyem. (2018). Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Bebas dengan Menggunakan Media Video pada Kelas VII MTSN Banjar Selatan 1 Kota Banjarmasin. *Jurnal Meretas*. 4 (1), 84-97.
- Noviani Nike Dwi. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game sebagai Pendukung Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Materi Operasi Dasar Komputer Menggunakan Adobe FLIash. Universitas Negeri Yogyakarta
- Nugraha A C., Khairudin M., & Hertanto D. B. (2017). Rancang Bangun Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Praktik. 1 (1), 92-98.
- Nugroho, R. W. (2019). *Kesulitan Guru dalam Menerapkan Pendekatan Muhammadiyah Plus Malangjawan Colomadu*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Nugrheni, A. S., & Nada, R. K. (2016). Studi Analisis Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Berkesulitan Menulis di SD Intis Yogyakarta. 2(1).
- Nurgiyantoro, Burhan. 2014. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Nurjannah. (2016). Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Menggunakan Media Gambar Siswa Kelas V sd Negeri III Toaya. 4 (4). 15-23.
- Nurrita Teni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, 3(1).
- Nur, Y., & Zulianto, S. (2016). *Menggunakan Metode Menulis Berantai Siswa Kelas V Sd Inpres 1 Talise Palu*. 48–55.
- Oktaviani, C., Slamet, S. Y., & Hartono, H. (2018). Outdoor Learning Model To Develop Creative Thinking Ability in Writing Poetry. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 1(1), 144–150.
- Pratiwi, Y. D., Maryaeni, & Suwignyo, H. (2016). Kreativitas Siswa Dalam Menulis

- Puisi. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 835–843.
- Prasadana N. H. (2019). Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi menggunakan Metode Sugesti Imajinatif pada Siswa Kelas VII SMP PGRI Ngasem Tahun Pelajaran 2018/2019. IKIP PGRI Bojonegoro.
- Priana, R. Y. S. (2017). Pemanfaatan Vlog sebagai Media Pembelajaran Terintegrasi Teknologi Informasi. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 1, No. 2, pp. 313-316)
- Priyono Edy & Buditjahjanto. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Edu-Game Advanture pada Standar Kompetensi Menginstalasi PC di SMKN 1 TUBAN. Universitas Negeri Surabaya
- Pujiah, S., & Widiasih, A. P. (2020). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Bercerita Anak Usia 5-6 Tahun. *Ceria Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 30–40.
- Puspitarini Y. D & Hanif M. (2019). *Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. Jurnal of Education*. 4 (2), 53-60.
- Putra, D. W., Nugroh0, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. Universitas Merdeka. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*. 1 (1), 2502-5716.
- Putri S. R. S. (2020). Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Bebas Menggunakan Model Quantum Teaching Siswa Kelas VII Mts ArRahman Merombok. Universitas Muhammadiyah Makasar.
- Rachmawati, L. A., Supriyanto, T., & Doyin, M. (2019). *The Effectiveness of Learning to Write Poetry with The Student Team Achievement Division (STAD) Model*. 8(3), 248–253.
- Rahman, Ridwan Arif, and Dewi Tresnawati. “Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya dalam 3 Bahasa sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia”. *Jurnal Algoritma* 13, no. 1 (September 16, 2016): 184-190.
- Rofi’i, Pujiyanto, & Ramadhan, A. Z. (2019). Perancangan Buku Panduan Permainan Bola Basket 2017 Berbasis Fotografi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(2), 56–63.
- Rukayah, Daryanto, J., & Budiarto T. 2020. Puisi dan Pembelajarannya di Sekolah Dasar. Salatiga. Widya Press Salatiga
- Ruslan, & Nazriani. (2019). Pelatihan Menulis Puisi Siswa Kelas VI SDN 1 Baubau. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 64–71.
- Rohmaniyah Fatihatur. (2017). Penggunaan Media Benda Konkret dalam

- Pembelajaran Matematika di MI MA'ARIF NU 02 Tangkisan Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga Tahun Ajaran 2016/2017. IAIN Purwokerto.
- Samsu, S. M. (2017). *Metode Penelitian: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development)*. Jambi: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA).
- Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Kaukaba Dipantara.
- Sapriyah. (2019). *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. Jurusan Pendidikan Sosiologi, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. 2 (1), 470 - 477
- Sardila Vera. (2015). Strategi Pengembangan Linguistik Terapan melalui Kemampuan Menulis Bliografi dan Autobiografi: Sebuah Upaya Membangun Keterampilan Menulis Kreatif Mahasiswa. *Jurnal Pemikiran Islam*. 40 (2), 110-118.
- Sari Annisa Herlida (2020), Studi Kasus Strategi Guru Dalam Kegiatan Menggambar Untuk Pengembangan Seni Rupa Anak, *Jurnal Pelita PAUD*, 4(2), 150–155.
- Schunk Dale H. 2012. *Learning Theories: An Educational Perspective* New York: Person Education.
- Setiawan Andi M. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran* (Issue August 2017).
- Sholehah. S. A. M. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Keterampilan Menulis Puisi Kelas VIII SMP Negeri 3 Bontonompo. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta
- Supriadi Rosyid. (2012). *Media Pembelajaran Interaktif Perangkat Lunak Pengolah Angka untuk Kelas XI SMA Negeri 2 Wates*. Pendidikan Teknik Informatika: Universitas Negeri Yogyakarta
- Suyono, & Haryanto. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Syahrudin, Rahim, A. Rahman., & Rimang, S. S. (2021). Keefektifan Metode Akrostik Berbantuan Media Video Keindahan Alam dalam Pembelajaran Menulis Puisi. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*. 1(3), 141-153.
- Tamba M. R & Panday R. (2021). Pengaruh Bermain Game dan Game Mobile Legend terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa. Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
- Trinova, Z. (2012, November). Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Para Peserta Didik. *Jurnal Al-Ta'lim*, 1, 209-215.

- Triswanto D, Mujiyanto G, & Ivanna L. (2019). Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi dengan Teknik Akrostik. Universitas Muhammadiyah Malang. 6 (2), 126-138.
- Vitianingsih Anik Vega. (2016). Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Dr. Soetomo Surabaya. *Jurnal INFORM*. 1 (1), 2502-3470.
- Wahyuni Tri. (2016). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Menggunakan Kartu Kata bagi Siswa SMP Negeri 1 Jumo Temanggung. *Jurnal Kreatif*
- Warsono, dan Hariyanto. 2013. Pembelajaran Aktif: Teori dan Asesmen. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Widodo, H. P., Budi, A. B., & Wijayanti, F. (2016). Poetry writing 2.0: Learning to write creatively in a blended language learning environment. *Electronic Journal of Foreign Language Teaching*, 13(1), 30–48.
- Wulansari, D. (2017). Melalui Metode Pembelajaran Langsung (Direct Instruction). *Jurnal Diksastrasia*, 1, 230–232.
- Yulianti Ary. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construk pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Jurnal IT-EDU*. 5 (1) , 527-533.
- Zainudin. (2014). *Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Bagi Siswa Kelas IV SDN1 Dongko Dengan Metode Praktek*. 4(9), 16–31.