

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, K. S. (2023). Penilaian Bahasa Indonesia Dalam Kurikulum Merdeka. *Stilistika : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni*, 11(2), 343–359.
- Ansoriyah, S. (2018). Pengaruh Metode Estafet Writing Menggunakan Media Audiovisual Terhadap Kemampuan Menulis Populer Mahasiswa. *Prosiding Pekan Seminar Nasional (Pesona) 2018*, 48–54.
- Aprilasari, R., & Zisca Diana, P. (2024). Evaluasi kelayakan gamifikasi dalam membangun minat siswa pada teks cerita rakyat. *Jurnal Genre (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya)*, 6(1), 192–207.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149.
- Astuti, M. T. (2019). *Yuk, Ungkap Idemu Melalui Teks Persuasi hingga Teks Tanggapan (Pertama)*. Penerbit Duta.
- Djamaluddin, A. W. (2019). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN (4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis)*. CV. KAAFFAH LEARNING CENTER.
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 101–109.
- Fanani, M. Z. (2017). Kesalahan Pemilihan Kata dan Penggunaan Ejaan dalam Menulis Karangan Deskriptif Berdasarkan Gambar pada Siswa Kelas V SDN Tegalgede 01 Jember. *Universitas Jember*.

- Frensivitasari, A., Ariesta, R., & Kurniawan, R. (2020). Kemampuan Menulis Teks Tanggapan Berdasarkan Film Pendek Siswa Kelas Ix Smp Negeri 13 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 4(3), 276–283.
- Haerullah, Ade. Said, H. (2017). *MODEL & PENDEKATAN PEMBELAJARAN INOVATIF (Teori dan Aplikasi)*. Lintas Nalar.
- Helaluddin. (2020). *Keterampilan Menulis Akademik (Panduan bagi Mahasiswa di Perguruan Tinggi)* (Pertama, Issue Agustus). Media Madani.
- Herdiansyah, D., & Kurniati, P. S. (2020). Pembangunan Sektor Pendidikan Sebagai Penunjang Indeks Pembangunan Manusia Di Kota Bandung. *Jurnal Agregasi : Aksi Reformasi Government Dalam Demokrasi*, 8(1), 43–50.
- IRIANTI, Y., & Imroatu Julaikah, D. (2018). Hasil Belajar Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Dengan Model Pembelajaran Concept Sentence Siswa Kelas Xi Semester 2 Sma Negeri 1 Gedangan. *Laterne*, 7(1), 46–53.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6.
- Manasikana, O. (2022). *MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF DAN RANCANGAN PEMBELAJARAN UNTUK GURU IPA SMP* (Pertama). LPPM UNHAS Y TEBUIRENG JOMBANG.
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 5(3), 219.

- Mega, D., Saputri, A., Widodo, J. P., & Wibowo, S. (2024). *THE EFFECT OF GENIALLY WEBSITE-BASED GAMIFICATION MEDIA ON HISTORY LEARNING MOTIVATION*. 8(2), 12320–12326.
- Mujazi. (2020). Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan. *Jurnal Indonesia Sosial Sains*, 1(5), 448–457.
- Munirah. (2015). *Pengembangan Keterampilan Menulis Paragraf* (Anshari (ed.); Pertama). Deepublish.
- Murahmanita, M., Nasrah, S., & Trisfayani, T. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menulis Teks Resensi Siswa Kelas Xi Smks Ulumuddin Lhokseumawe. *KANDE Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 109.
- Mustadi, A., Amelia, R., Budiarti, N. W., Anggraini, D., Amalia, E., & Susandi, A. (2021). Strategi pembelajaran keterampilan berbahasa dan bersastra yang efektif di Sekolah Dasar. In *UNY Press*. UNY PRESS.
- Noor, M. (2021). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi* (Digital). Multi Kreasi Satu Delapan.
- Nurminto, T., & Afnita, A. (2020). Keefektifan Kalimat Dalam Teks Eksposisi Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Tanjung Raya. *Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(3), 437.
- Nurrita, T. (2018). *Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187.
- Octavia, S. (2020). *MODEL-MODEL PEMBELAJARAN* (Pertama). Deepublish.
- Pagarra H & Syawaludin, dkk. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit*

UNM.

Prihatin, Y. (2019). Model Pembelajaran Inovatif Teori dan Aplikasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. In M. R. Suryanita (Ed.), *Model Pembelajaran Inovatif Teori dan Aplikasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. MANGGU MAKMUR TANJUNG LESTARI.

Rahayu, Eko, S. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas I SDN Ujung X Surabaya. *Jpgsd*, 2(2), 1–9.

Rizkiani, A., & Rifdah, S. N. R. (2022). Pengaruh Media Video Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas Xi Smk Kebon Jeruk. *METAMORFOSIS / Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia Dan Pengajarannya*, 15(1), 45–54.

Subarna, R., Dewayani, S., & Setyowati, C. E. (2021). Bahasa Indonesia untuk SMP Kelas VII. In *Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat* (Vol. 1, Issue 1).

Sulistio, A. (2022). *MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF (Cooperative Learning Model)*. CV.EUREKA MEDIA AKSARA.

Taufiqurrohman, T., & Hasbullah, H. (2020). Pengaruh Penguasaan Kosakata dan Minat Belajar terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi (Survei pada MTs Swasta di Jakarta Selatan). *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 3(01), 55.