

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahmansyah. (2021). *Kajian Teoritik dan Implementatif Pengembangan Kurikulum*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Afriani, T. (2022). *Membuat Game Scratch Pertamaku*. Jakarta: Penerbit Bhuana Ilmu Populer.
- Akhir, M. (2022). *Materi Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Karakter*. (Junaedi, Ed.). Indramayu: Penerbit Adab.
- Akrim. (2022). *Buku Ajar Strategi Pembelajaran*. Medan: Umsu Press.
- Arianto, F., & Khaerunnisa, K. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Puisi Bertema Mitigasi Bencana Berbasis Website. *Jurnal Serunai Bahasa Indonesia*, 19(1), 25–36. <https://doi.org/10.37755/jsbi.v19i1.539>
- Arwita Putri, Riris Nurkholidah Rambe, Intan Nuraini, Lilis Lilis, Pinta Rojulani Lubis, & Rahmi Wirdayani. (2023). Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan dan Sastra Inggris*, 3(2), 51–62. <https://doi.org/10.55606/jupensi.v3i2.1984>
- Azizah, N., & Syarifah. (2021). Desain Pembelajaran ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) E-Learning Pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2), 109–120. <https://doi.org/10.22236/jpi.v12i2.7934>
- Azizul, M. W., Kasiyun, S., Ruang, B., & Dasar, S. (2024). Penerapan Scratch sebagai Media Pembelajaran Inovatif pada Materi Bangun Ruang Siswa Kelas V. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(4), 12487–12493. <https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i4.34055>
- Chasannudin, A., Nuraini, L., & Luthfiya, N. A. (2022). Pelatihan Aplikasi Scratch Untuk Meningkatkan Kemampuan Computational Thinking Pada Guru. *Kifah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 153–168. <https://doi.org/10.35878/kifah.v1i2.502>
- Dewi, M. (2025). *Asyik Belajar Puisi*. Palembang: Bening Media Publishing.
- Dewi, P. Y. A., et al. (2021). *Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Djumingin, S., Juanda, & Tamsir, N. (2022). *Pengembangan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Dwiyanti, N., & Perdana, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbantuan 3D Aplication Scratch Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Topik Gelombang Bunyi. *Diffraction*, 6(1), 20–29. <https://doi.org/10.37058/diffraction.v6i1.9399>

- Fatirul, A. N., & Walujo, D. A. (2022). *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran (Edisi Khusus Mahasiswa Pendidikan dan Pendidik)*. Tangerang Selatan: Pascal Books.
- Gibran, W. (2021). *Cara Praktis Belajar Puisi*. Guepedia.
- Gusar, M. R. S. (2022). *Kajian Puisi*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia (PRCI).
- Hardiansyah, B., & Armin, A. P. (2023). Rancang Bangun Game Interaktif menggunakan Scratch dengan Computational Thinking. *Jurnal Pengabdian Mandiri*, 2(2), 717–724. Diambil dari <https://bajangjournal.com/index.php/JPM/article/view/5107/3824>
- Hartati, M., & Melia, M. (2023). Kebutuhan Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Karakter pada Mata Kuliah Sastra Klasik Kalimantan Barat. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(1), 165–179. <https://doi.org/10.31571/bahasa.v12i1.4702>
- Hidayat, N. I. F., & Subandiyah, H. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Puisi Berbasis Comic Strip Untuk Siswa Kelas VIII SMP Plus Gumilar Pacet. *Bapala*, 11(1), 21–37.
- Istiqomah, N. (2024). *Coding for Kids: Belajar Pemograman dengan Scratch*. (T. Media, Ed.). Sukoharjo: Penerbit Tahta Media Group.
- Izzah, Sholikhah, H. A., & Ansori. (2024). *Penulisan Bahan: Ajar Teori & Implementasi*. Palembang: Bening Media Publishing.
- Jaya, E. (2020). *Belajar Memahami Puisi*. Banyumas: Satria Publisher.
- Junaidi. (2023). *Media Visual Sukses Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Kadir, A. (2024). *Langkah Mudah Belajar Pemrograman Scratch untuk Pemula*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Kosasih, E. (2014). *Jenis-jenis Teks dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK: Analisis Fungsi, Struktur, dan Kaidah serta Langkah-Langkah Penulisan*. Bandung: Yrama Widya.
- Kosasih, & Kurniawan, E. (2018). *Jenis-Jenis Teks: Fungsi, Struktur, dan Kaidah Kebahasaan*. Bandung: Yrama Widya.
- Mahmud, S., & Idham, M. (2019). *Teori Belajar Bahasa*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Mayrani, E., & Gafari, O. F. (2024). Pengembangan Materi Ajar Menulis Puisi pada Kurikulum Merdeka Fase E Berbasis Video Animasi untuk Siswa Kelas X. *Jurnal Lingkar Pembelajaran Inovatif*, 5(9), 46–56.
- Mazhud, N. (2024). Analisis Buku Teks Bahasa Indonesia SMA Kelas X Ditinjau

- dari Aspek Kesesuaian Materi Ajar dengan Kurikulum. *DIDAKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2), 65–72. <https://doi.org/10.33096/didaktis.v2i2.735>
- Mega, E. (2023). *Tips Meningkatkan Kemampuan Menulis: Motivasi Menulis* (1 ed.). Yogyakarta: Cahaya Harapan.
- Mukhlis. (2020). *Teknik Penulisan Puisi Teori Aplikasi dan Pendekatan*. Jakarta: PT Metaforma Internusa.
- Mulyani, S. (2022). *Menulis Report Text Melalui Metode Text Based Instructions*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Nurhadi. (2021). *Teknik Membaca*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurhadi. (2022). *Handbook of Writing (Panduan Lengkap Menulis)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nurhasanah, E., Bernard, M., & Fitriani, N. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Saintifik Berbantuan Scratch pada Materi Segiempat dan Segitiga. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 6(4), 1537–1546. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i4.18406>
- Oka, G. P. A. (2022). *Model Konseptual Pengembangan Produk Pembelajaran*. Sleman: Deepublish.
- Oktaviani, R., & Marlina, N. L. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Kuliah Penyuntingan Bahasa Indonesia Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 6(2), 85–92. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v6i2.11771>
- Ramadhanti, D., & Yanda, D. P. (2022). *Pembelajaran Menulis Teks: Suatu Pendekatan Kognitif* (1 ed.). Sleman: Deepublish.
- Riduwan, & Akdon. (2020). *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Safitri, M., Sarman, F., Rosadi, A., Hidayah, N., & Khalifah, D. R. N. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Deli Serdang: PT. Mifandi Mandiri Digitak.
- Saptadi, N. T. S., et al. (2024). *Pendidikan Multilingual Teori dan Praktik*. Banten: Sada Kurnia Pustaka.
- Setiyadi. (2021). *Pembelajaran CIRC dan Reproduksi Puisi: Pengaruhnya pada Kemampuan Menulis Puisi*. Jakarta: Penerbit NEM.
- Siregar, B. H., Mansyur, A., Lumongga, S., & Rahmadani, F. (2022). *Teori & Praktis Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Medan: Umsu Press.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:

Alfabeta.

- Supriatin, C., & Putra, H. D. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Materi Garis Singgung Lingkaran Menggunakan Model Problem Based Learning berbantuan Scratch. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 6(5), 1851–1864. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i5.20811>
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah Mumtazah Intan, Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(2), 86–93. Diambil dari <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/pedagogik/article/download/529/407/1542>
- Sutardi, & Ernaningsih. (2022). Proses Kreatif Menulis Usaha Interpretasi Nilai Pendidikan dalam Karya Sastra. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 34–39.
- Wahyudi, A. (2021). *Menggores Tinta Puisi*. Purwokerto: Guepedia.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Widarmanto, T. (2018). *Yuk, Nulis Puisi*. Yogyakarta: Laksana.
- Widiningrum, W. N., Hardyanto, W., Wahyuni, S., Marwoto, P., & Mindyarto, B. N. (2021). Meta-Analisis Media Scratch terhadap Keterampilan Computational Thinking Siswa SMA dalam Pembelajaran Fisika. *Jurnal Riset dan Kajian Pendidikan Fisika*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.12928/jrpkpf.v8i1.19433>
- Yuwana, S., Indarti, T., & Faizin. (2023). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan dan Pembelajaran*. Universitas Muhammadiyah Malang.