

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Divana Leli, et al. "Peran guru dalam mengembangkan kurikulum merdeka." *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial* 1.3 (2022): 290-298.
- Astuti, A., Waluya, S. B., & Asikin, M. "Strategi pembelajaran dalam menghadapi tantangan era revolusi industri 4.0." *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, Vol. 2, No. 1 (2019): 469-473.
- Astuti, A., Waluya, S. B., & Asikin, M. (2019). Strategi pembelajaran dalam menghadapi tantangan era revolusi industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* (Vol. 2, No. 1, pp. 469-473).
- AUNILLAH, E. I. (2022). *Guru Mahir Menulis Kreatif: Teknik Mudah dan Praktis Penulisan Cerpen, Novel, dan Puisi untuk Guru*. Araska Publisher.
- AUNILLAH, E. I. *Guru Mahir Menulis Kreatif: Teknik Mudah dan Praktis Penulisan Cerpen, Novel, dan Puisi untuk Guru*. Araska Publisher, 2022.
- Effendi, R. M. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Menganalisis Dan Menulis Puisi Dengan Memperhatikan Unsur Pembangunnya (Eksperimen Pada Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2021/2022)." *Doctoral dissertation*, Universitas Siliwangi, 2022.
- Effendi, R. M. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Menganalisis Dan Menulis Puisi Dengan Memperhatikan Unsur Pembangunnya (Eksperimen Pada Peserta Didik Kelas X Sma Negeri 1 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2021/2022)* (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).
- Fatharani, W., Ariani, D., & Utomo, E. "Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Materi Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar." *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(2), 25-34, 2022.
- Fatharani, W., Ariani, D., & Utomo, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Materi Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(2), 25-34.
- Hamalik, O. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.

- Handani, S. W., Suyanto, M., & Sofyan, A. F. "Penerapan konsep gamifikasi pada e-learning untuk pembelajaran animasi 3 dimensi." *Telematika*, 9(1), 2016.
- Handani, S. W., Suyanto, M., & Sofyan, A. F. (2016). Penerapan konsep gamifikasi pada e-learning untuk pembelajaran animasi 3 dimensi. *Telematika*, 9(1).
- Haryani, Hendriyati, Syahrul MuArif Wahid, and Anandha Fitriani. "Analisa peluang penerapan teknologi blockchain dan gamifikasi pada pendidikan." *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 1.2 (2023): 163-174.
- Haryani, Hendriyati, Syahrul MuArif Wahid, and Anandha Fitriani. "Analisa peluang penerapan teknologi blockchain dan gamifikasi pada pendidikan." *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan dan Teknologi Informasi* 1, no. 2 (2023): 163-174.
- Jusuf, Heni. "Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran." *Jurnal TICom*, 5.1 (2016): 1-6.
- Jusuf, Heni. "Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran." *Jurnal TICom* 5, no. 1 (2016): 1-6.
- Kadiyo, K. "Manajemen Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0." *Jurnal Tahsinia*, 4(2), 362-375, 2023.
- Kadiyo, K. (2023). Manajemen Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Tahsinia*, 4(2), 362-375.
- Kosasih, E. 2012. *Dasar-Dasar Keterampilan Bersastra*. Bandung: Yrama Widya.
- Magdalena, "Bahan ajar sebagai materi yang relevan untuk digunakan dalam pembelajaran." *Jurnal Pendidikan*, 2020.
- Maryani, Ika, Enung Hasanah, and M. Pd I. Suyatno. "Pendukung Pembelajaran Berdiferensiasi pada Kurikulum Merdeka."
- Mukhlis, and Asnawi. "Bahan ajar sebagai penjabaran dari kurikulum yang direncanakan." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2019.
- Mursid, R., and Erma Yulia. "Pengembangan pembelajaran dalam teknologi Mustari, Muhammad, Habib Zainuri, Aldila Krismarsanti, Vivina Eprillison, Mhd Adi Setiawan Aritonang, Ahmad Nasori, Moh Safii, Erita Erita, Rika Mellyaning Khoiriya, and Ratna Puspitasari. *Pengantar Teknologi*

- Pendidikan*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah, 2024. pendidikan di era ri 4.0." (2019): 511-522.
- Poerwati, D., & Amir, A. "Peranan kurikulum dalam dunia pendidikan." *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2013.
- Pradopo, Rachmat Djoko. 2014. *Pengkajian Puisi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Prastowo, A. "Bahan ajar sebagai pedoman dalam proses pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2011.
- Pratomo, A., & Irawan, A. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan metode Hannafin dan Peck. *positif: Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 1(1).
- Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan media big book untuk menumbuhkan minat membaca di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446-452.
- Sigalingging, Ropin. *Guru Penggerak dalam Paradigma Pembelajaran Kurikulum Merdeka*. TATA AKBAR, 2022.
- Tarigan, Henry. 2008. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wangi, Nisaul Barokati Seliro, Novita Eka Chandra, Aditya Zulkarnaen Ali, Lady Lina Aulia, Abdullah Zahid, Meggi Widiyah Triutami, and Fiqhiyah Roudloh. "Buku Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi."
- Wangi, Nisaul Barokati Seliro, Novita Eka Chandra, Aditya Zulkarnaen Ali, Lady Lina Aulia, Abdullah Zahid, Meggi Widiyah Triutami, and Fiqhiyah Roudloh. "Buku Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi."
- Wijaya, M. Syirojudin A'malina. "Media Video Emotif Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Puisi." *fkip e-proceeding* (2017): 735-742.
- Zaid, S. M. (2021). *Ekuitas merek dan advokasi pelanggan melalui strategi gamifikasi dan kualitas pelayanan*. Lamongan: Academia Publication.

DAFTAR PUSTAKA

Buku Siswa Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia Kelas X Laman Badan Bahasa

Kemdikbud <http://118.98.221.172/lamanbahasa/artikel/2773/alihwahana-dalam-sastra>

Kamus Besar Bahasa Indonesia

Kumpulan puisi Pilihan Kompas 2006

Kumpulan puisi Pilihan Kompas 2014

Kumpulan puisi Pilihan Kompas 2015



References

- Anggraini, Divana Leli, et al. "Peran guru dalam mengembangkan kurikulum merdeka." *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 1.3 (2022): 290-298.
- Astuti, A., Waluya, S. B., & Asikin, M. (2019). Strategi pembelajaran dalam menghadapi tantangan era revolusi industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* (Vol. 2, No. 1, pp. 469-473).
- AUNILLAH, E. I. (2022). *Guru Mahir Menulis Kreatif: Teknik Mudah dan Praktis Penulisan Cerpen, Novel, dan Puisi untuk Guru*. Araska Publisher.
- Effendi, R. M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Menganalisis Dan Menulis Puisi Dengan Memperhatikan Unsur Pembangunnya (Eksperimen Pada Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2021/2022) (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).
- Fatharani, W., Ariani, D., & Utomo, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Materi Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(2), 25-34.
- Handani, S. W., Suyanto, M., & Sofyan, A. F. (2016). Penerapan konsep gamifikasi pada e-learning untuk pembelajaran animasi 3 dimensi. *Telematika*, 9(1).
- Haryani, Hendriyati, Syahrul MuArif Wahid, and Anandha Fitriani. "Analisa peluang penerapan teknologi blockchain dan gamifikasi pada pendidikan." *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 1(2) (2023): 163-174.
- Jusuf, Heni. "Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran." *Jurnal TICom*, 5(1) (2016): 1-6.
- Kadiyo, K. (2023). Manajemen Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Tahsinia*, 4(2), 362-375.
- Kosasih, E. (2012). *Dasar-Dasar Keterampilan Bersastra*. Bandung: Yrama Widya.
- Maryani, Ika, Enung Hasanah, and M. Pd I. Suyatno. "Pendukung Pembelajaran Berdiferensiasi pada Kurikulum Merdeka."
- Mursid, R., & Erma Yulia. "Pengembangan pembelajaran dalam teknologi pendidikan di era RI 4.0." (2019): 511-522.
- Mustari, Muhammad, et al. *Pengantar Teknologi Pendidikan*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah, 2024.
- Pratomo, A., & Irawan, A. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan metode Hannafin dan Peck. *Positif: Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 1(1).
- Pradopo, Rachmat Djoko. (2014). *Pengkajian Puisi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Prawiyogi, A. G., Sadih, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan media big book untuk menumbuhkan minat membaca di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446-452.

- Sigalingging, Ropin. *Guru Penggerak dalam Paradigma Pembelajaran Kurikulum Merdeka*. TATA AKBAR, 2022.
- Tarigan, Henry. (2008). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wangi, Nisaul Barokati Seliro, et al. "Buku Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi."
- Wijaya, M. Syirojudin A'malina. "Media Video Emotif Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Puisi." *FKIP E-Proceeding* (2017): 735742.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). Dari elemen desain permainan menuju permainan: mendefinisikan "gamifikasi". *Proceedings of the 2011 annual ACM conference on human factors in computing systems*, 9-15.
- Gee, J. P. (2020). *Cara melakukan analisis wacana: Sebuah toolkit*. Routledge.
- Hendri, M. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 45-60.
- Kapp, K. M. (2012). *Gamifikasi pembelajaran dan instruksi: Metode dan strategi berbasis permainan untuk pelatihan dan pendidikan*. Wiley.
- Nurhikmah, L. (2020). Desain media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(3), 107115.
- Posdas, A. (2021). Evaluasi pembelajaran menggunakan metode gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 9(2), 143-158.
- Sari, D., Wijayanti, P., & Pratama, A. (2024). Studi analisis kebutuhan bahan ajar dalam pembelajaran menulis puisi di SMA. *Jurnal Pendidikan dan Penelitian*, 11(4), 77-89.
- Putra, A. D., & Fitriawan, H. (2023). Pengaruh bahan ajar digital berbasis gamifikasi terhadap peningkatan kreativitas siswa. *Jurnal Pendidikan Digital*, 14(2), 63-74.

How to cite this article:

Sihombing, Y. K., Murtadho, F., & Ansoriyah, S. (2026). Development of Poetry Writing Teaching Materials Using Gamification Media at SMA Negeri 81 East Jakarta. *Journal of Educational Sciences*, 10(1), 370-385.