

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, R. R., Septiana, F. F., Syamsi, N., Prakoso, B. S., & Novitasari, H. B. (2021). Penerapan Finite State Automata pada Vending Machine dalam Melakukan Transaksi Pengembalian Buku di Perpustakaan. *Metik J*, 5(1), 63-70.
- Alviolita, R., & Arisandy, D. (2020). Peningkatan Ketrampilan Menyimak Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Permainan Bisik Berantai. *Jurnal Ilmiah Psyche*, 14(2), 115-126.
- Anggara, R. W. (2021). Penerapan metode demonstrasi untuk meningkatkan kemampuan membaca puisi pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1012-1018.
- Anggraini, D. F. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik Melalui Teknik Permainan Menyusun Kata Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II MIN 1 Bandar Lampung (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Diharjo, W. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 5(2).
- Firmansyah, M. A. N., & Kurnia, I. (2024, August). Pengembangan Media Pembelajaran The Storyboard of Animals Materi Fabel di Kelas II SDN Ngadi. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 7, pp. 762-779).
- Fitriani, N. H., & Huda, N. (2022). Faktor penyebab rendahnya minat siswa terhadap materi puisi pada mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar Negeri Banjarmasin. *Pahlawan Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya*, 18(1), 65-69.

- Gunadi, G., Prasetyo, T., Kurniasari, D., & Muhdiyati, I. (2023). Peningkatan keterampilan menulis puisi bebas dengan metode experiential learning pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 6(1), 35-43.
- Hardiyanti, L. F., Damariswara, R., & Damayanti, S. (2023). Pengembangan Media Mosi (Monopoli Puisi) Materi Isi dan Amanat Puisi Kelas IV SDN Ngasemlemahbang. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(4), 494-500.
- Keputusan Kepada Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen. Nomor 032/H/KR/2024 tentang Capaian Pembelajaran. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, riset dan Teknologi.
- Krisnandi, D., Fatiha, Z. D., Putra, J. L., Saputra, S. A., & Gata, W. (2021). Konsep Finite State Automata Pada Desain Vending Machine Alat Praktik Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Explore IT: Jurnal Keilmuan dan Aplikasi Teknik Informatika*, 13(1), 22-27.
- Meiliyana, A., & Hikmat, A. (2022). Pengaruh Pendekatan Contextual Teaching and Learning (Ctl) Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1047-1055.
- Muhammad, I., & Adijaya, N. (2020). Pembelajaran Puisi Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 95-98.
- Praheto, B. E., & Sayekti, O. M. (2021). Metode 2M2PR Berbasis Quantum Learning dan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 7(3).
- Pratama, A. B., Damariswara, R., & Kurnia, I. (2024). Pengembangan Media Digital Book Berbasis Ispring Suit 9 Dan Web 2 Apk Dalam Memahami Teks Narasi Fabel Pada Siswa Kelas II SDN Pare 2 Kediri. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 945-954.

- Rahmawati, D., & Citrawati, T. (2023). Jenis Kesulitan Menulis Puisi bagi Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), 45-50.
- Razanah, M., & Solihati, N. (2022). Pentingnya pembelajaran menulis puisi disekolah di era society 5.0. *Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*, 6(2), 244-250.
- Rustandi, A. (2019). Pembelajaran Menulis Puisi Anak Berorientasi Karakter Dengan Menggunakan Model Multisensori Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar (Sd) Negeri Rahayu 01 Kabupaten Bandung. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah*, 9(1), 31-37.
- Sari, D. P., Kurnia, I., & Primasatya, N. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Bersuara Materi Menggali Informasi pada Fabel untuk Siswa Kelas II SDN Tiron 4. *Jurnal Simki Postgraduate*, 3(1), 1-6.
- Sari, M. U. K., Kasiyun, S., Ghufro, S., & Sunanto, S. (2021). Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Permainan Anagram di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3614-3624.
- Sulfemi, W. B., Saptarini, T., & Heryadi, T. (2021). Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Model Pembelajaran Permainan Dengan Media Bagan Tabel Dari Barang [Learning Indoneisan Using the Game Learning Model With Table Chart Media Of Used Goods]. *Totobuang*, 9(1), 141-153.
- Tiya Marsya, T. I. Y. A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aurora 3d Presentation Materi Geometri Dikelas XI TBG SMK Negeri 4 Kota Jambi (Doctoral dissertation, Universitas Batanghari).
- Undang-undang Republik Indonesia. Nomor 20 Tahun 2003. Tentang Sistem pendidikan Nasional.

Wijayanti, R., Hartono, H., & Yulianti, Y. (2019). Penggunaan metode pembelajaran card sort untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi pada peserta didik kelas v sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 8(1), 41-46.

Wulandari, L. D. (2012). Pengembangan Media Vending Machine dalam Pembelajaran Teks Negosiasi pada Siswa Kelas X SMA Ta'miriyah Surabaya.