

DAFTAR PUSTAKA

- Adhiono, B. (2021). *Pengembangan media pembelajaran berbasis Smart Apps Creator 3 pada mata pelajaran PJOK di masa pandemi Covid-19* (Tesis Program Pascasarjana) Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Adi, A. P. (2023). *Mahir segala macam jenis desain dengan Canva*. Jakarta: Pt. Elex Media Komputindo.
- Agustiningsih, D. D. (2021). *Puisi mbeling dan persona perempuan*. Sleman: Deepublish.
- Aiken, L. R. (1985). Three coefficients for analyzing the reliability and validity of ratings. *Educational and Psychological Measurement*, 45 (1), 131-142.
- Akbar, S. (2017). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Al Haq, G. T., SB, N. S., & Purwati, P. D. (2024). Canva-based *Smart Apps Creator* media to enhance comprehension skills of informational text for third-grade students. *International Journal of Elementary Education*, 8(2), 385-393.
- Al-Afandi, A. (2022). Metode pembelajaran sastra pada mata pelajaran bahasa Indonesia. *Guru Tua: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5 (1), 41–48. <https://doi.org/10.31970/gurutua.v5i1.93>.
- Amajida, J. (2020). *Pengembangan media mobile learning berbasis Android pada materi himpunan siswa kelas VII di MTS NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus tahun pelajaran 2020/2021*.
- Amelia, D., Sudaryanto, M., & Nugroho, B. A. P. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* (SAC). In *Prosiding Seminar Nasional Kolaborasi Akademik Dosen-Mahasiswa*, 2 (1), 222-228.
- Aminuddin. (2014). *Pengantar apresiasi karya sastra*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2016). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Artoti, A. R., & Dikananda, A. R. (2025). *Development of educational game for introduction animal types using the addie method Smart Apps Creator in improving knowledge students*. *Journal of Artificial Intelligence and Engineering Applications (JAIEA)*, 4(2), 927-933.

- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.
- Budyastomo, A. W. (2020). Gim edukasional untuk pengenalan tata surya. *Teknologi: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 10 (2), 55-66.
- Danim, S., Hamzah, S., Badeni, B., Afrina, M., & Viona, E. (2024). Pemberdayaan kreativitas guru sekolah Indonesia di Malaysia melalui *mobile learning* berbantuan *Smart Apps Creator* untuk mendukung implementasi pembelajaran terdiferensiasi. *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 6(2), 284-295.
- Dwi, D. S. R. (2024). Analisis kebutuhan pengembangan *e-modul* relasi dan fungsi berbasis *contextual learning* terintegrasi nilai keislaman. *Jurnal Limit Multidisiplin*, 1(1), 14-23.
- Enterprise, J. (2023). *Desain grafis profesional dengan Canva*. Jakarta: Pt. Elex Media Komputindo.
- Fahriani, D. K., & Mulyaningtyas, R. (2023). Pengembangan media menggunakan aplikasi Focusky dalam pembelajaran teks puisi bagi siswa kelas VIII. *Jurnal Nusantara Raya*, 2 (3), 158-170.
- Ferawati, I. D., Mahmudah, L. N., Yulianawati, & Anggita, N. (2022). *Penciptaan puisi: Langkah tepat, karya indah*. Bogor: Guepedia.
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004-1015.
- Hamalik, O. (2017). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harun, M. (2018). *Pembelajaran puisi untuk mahasiswa*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Helly, A., Lagu, D., & Blegur, I. (2022). Pemanfaatan *Smart Apps Creator* sebagai media pembelajaran matematika berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2 (2).
- Herdianti, N. P., Hanim, W., & Hasanah, U. (2024). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran ular tangga digital pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1592-1603.
- Hidayat, A. A. (2011). *Metode penelitian Keperawatan dan Teknik Analisis Data*. Jakarta: Salemba Medika.

- Hidayat, T., Jafnihirida, L., & Arsyah, R. H. (2024). Perancangan dan pembuatan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMP Negeri 39 Padang tahun ajaran 2023/2024. *Journal of Exploratory Dynamic Problems*, 1 (4), 67-76.
- Huda, A., & Ardi, N. (2021). *Teknik multimedia dan animasi*. Padang: UNP Press.
- Idawati, I., Maisarah, M., Muhammad, M., Meliza, M., Arita, A., Amiruddin, A., & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran sains jenjang SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4 (4), 745-752.
- Jayanta, I. N. L., Ambara, D. P., Anggreni, N. M. D., Wulandari, I. G. A. A., & Putri, N. N. C. A. (2024). *Pengembangan media pembelajaran berbasis karakter*. Bandung: Widina Media Utama.
- Jones, P., & Davis, R. (2011). *Instructional design methods integrating instructional technology*. In *Instructional Design: Concepts, Methodologies, Tools and Applications* (pp. 101–113). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-60960-503-2.ch110>
- Kartini, A., Sari, D. E., Youpika, F., & Damaianti, V. (2022). Pengembangan instrumen menulis puisi melalui aplikasi ‘PAP’ berbasis Android. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 8 (2), 349-361.
- Kemendikbud. (2021). *Bahasa Indonesia untuk SMP Kelas VIII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. (2022). *Permendikbud nomor 16 tahun 2022 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Latip, A. E., Putri, K. A., & Hokiani, F. (2024). Pengembangan bahan ajar e-handout berbasis Kodular untuk sekolah dasar fase C pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 3 (1), 16-27.
- Mardiah, M., Lisa, H., Napratilora, M., Devianti, R., & Liana, D. (2021). Pelatihan membaca puisi sesuai dengan kaidah bahasa indonesia bagi siswa madrasah. *ABDIMASY: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 25-35.
- Marjanah, M., & Wahyuni, A. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) berbasis media infografis terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SMA Muhammadiyah Langsa. *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, 13(1), 19-26.

- Martha, S., Debataraja, N. N., Rizki, S. W., Imro'ah, N., Perdana, H., Kusnandar, D., Tamtama, R. (2025). [Pelatihan infografis untuk pegawai ppn pemangkat. insan cita: *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 701-709.
- Maryoto, A. (2020). *Sastrawan Angkatan 45*. Semarang: Alprint.
- Masdudin, I. (2019). *Deklamasi puisi*. Banten: Talenta Pustaka Indonesia.
- Masruchin, U. N. (2017). *Buku pintar majas, pantun, dan puisi*. Depok: Huta Publisher.
- Maulana, M. R. (2024). *Pengaruh penggunaan media sosial TikTok terhadap perilaku sopan santun siswa kelas IV, V, dan VI SDN 012 Lipatkain Kecamatan Kampar Kiri* (Disertasi doktor, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau). Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Mazarina, M., & Umami, N. (2023). Pengaruh pemanfaatan teknologi berbasis game Kahoot terhadap respon peserta didik pada pembelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 1 Boyolangu. *Jurnal Economina*, 2 (8), 2011-2018.
- Midroro, J. N. A., Prastowo, S. H. B., & Nuraini, L. (2021). Analisis respon siswa sma plus al-azhar jember terhadap modul fisika digital berbasis articulate storyline 3 pokok bahasan hukum newton tentang gravitasi. *Jurnal pembelajaran fisika*, 10(1), 8-14.
- Moleong, L. J. (2016). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep & aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Nurfadhillah, S., & Rosnaningsih, A. (2021). *Media pembelajaran tingkat SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Teori pengajian fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Nurhasanah, I. H. (2024). *Multimedia interaktif berbasis web*. Bantul: Elementa Media Literasi.
- Nurlathifah, P. (2022). *Dunia puisi*. Banten: Talenta Pustaka Indonesia
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.

- Piskurich, G. M. (2015). *Rapid instructional design: Learning ID Fast and Right* (3 ed.). Wiley.
- Pradopo, R. D. (2002). *Pengkajian puisi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Prasetya, I. H. (2024). *Seluk beluk dunia puisi*. Semarang: Mutiara Aksara.
- Radha, R., Mahalakshmi, K., Kumar, V. S., & Saravanakumar, A. R. (2020). E-learning during lockdown of Covid-19 pandemic: A global perspective. *International Journal of Control and Automation*, 13 (4), 1088–1099.
- Ratnawati, V., Setyawati, S. P., Ningsih, R., & Karuniawati, A. (2023). Pemanfaatan gawai sebagai media menanamkan karakter tanggung jawab pada siswa SD. *Open Community Service Journal*, 2 (1), 17-26.
- Razanah, M., & Solihati, N. (2022). Pentingnya pembelajaran menulis puisi di sekolah di era Society 5.0. *Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*, 6 (2), 244. <https://doi.org/10.25157/literasi.v6i2.7681>.
- Rencana Strategis Pusat Perbukuan Tahun 2022-2024. (2022). Kemdikbudristek BSKAP.
- Ricky, E. N., Hudah, M., & Widiyatmoko, F. A. (2021). Pengembangan aplikasi /pembelajaran pencak silat berbasis multimedia. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan*, 10 (1), 40-52.
- Riduwan, (2015). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riono, R., & Fauzi, F. (2022). Pengembangan media pembelajaran PAI-BP di SD berbasis aplikasi Canva. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8 (1), 117-127.
- Riyanto, A. D. (2024). Hootsuite (We are Social): Indonesian Digital Report 2024. <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2024/>
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran masa kini. In *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 560-568.
- Rossa, I., & Nurhamidah, D. (2023). Penggunaan media pembelajaran bahasa indonesia menggunakan *Smart App Creator*. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2 (4), 110-117.
- Sari, R. A. (2023). Pengembangan multimedia interaktif menggunakan *Smart Apps Creator* pada pembelajaran IPA materi menjelajah angkasa luar di kelas VI sekolah dasar (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).

- Setiari, I. (2023). *Gaya bahasa repetisi puisi*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia
- Setyosari, P. (2012). *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan* (Cetakan ke-2). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Soeyatno, D. (2019). *Kesederhanaan dalam berpuisi*. Ponorogo: Myria Publisher.
- Sophia, G., Rustanti, H. D., & Arti, H. S. (2023). Pembelajaran menulis puisi sebagai media pengembangan kreativitas siswa di SMAN 1 Kersana Brebes. *Bestari: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pengajarannya*, 1 (2), 126–138.
- Sudiarti, M., Siregar, S. N., & Susanto, E. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbantuan *Smart Apps Creator 3* pada materi transformasi untuk siswa kelas IX SMP/MTs. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8 (2), 899-912.
- Sudijono, A. (2012). *Pengantar evaluasi pendidikan*. Jakarta: PT. Raja. Grafindo Persada.
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2017). Modul virtual: Multimedia *flipbook* dasa teknik digital. *Innovation of Vocational Technology Education*, 9 (2), 101- 106.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharianto, S. (2005). *Dasar-dasar teori sastra*. Surakarta: Widya Duta.
- Sumardi. (2013). *Panduan apresiasi puisi*. Jakarta: Uhamka Press.
- Susanti, M., & Mudinillah, A. (2023). Pemanfaatan Canva pada siswa kelas iii pembelajaran Pendidikan Jasmani Dan Rohani MI/SD 03 Paninjauan. *SALIMA: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 1 (2), 87-103.
- Sutomo, M., & Suhardi, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran slide PowerPoint. *PESAT*, 7 (4), 105-112.
- Syuhada, H., Hidayat, S., Mulyati, S., & Persada, A. G. (2024). Pengembangan gamifikasi pada pelajaran matematika sd dengan metode addie untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Rabit: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 9(1), 1-14.

- Thorne, S. L. (2006). Pedagogical and praxiological lessons from internet-mediated intercultural foreign language education research. In J. Belz & S. L. Thorne (Eds.), *Internet-mediated intercultural foreign language education* (pp. 2-30). Boston, MA: Thomson and Heinle.
- Utami, S. E., Kusyanti, D., & Lubis, L. S. P. (2024). Pengembangan *handout* berbasis *online* pada materi cerita rakyat untuk siswa kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8 (1), 14307-14327.
- Wahyuningtyas, D., & Okimustava, O. (2023). Media pembelajaran berbasis Android guna penunjang belajar siswa di era *society* 5.0. In Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi) 7(1). <https://doi.org/10.30998/semnasristek.v7i1.6410>
- Waluyo, H. J. (2002). *Teori dan apresiasi puisi*. Jakarta: Erlangga.
- Wijayanti, A. Y. (2022). *Terampil membaca dan menulis puisi*. Bogor: Guepedia
- Wulansari, S. 2023. *LKS pindai buku interaktif siswa Bahasa Indonesia untuk siswa SMP/MTs Kelas VIII Semester 2*. Depok: CV Arya Duta.
- Yulianti, U. H. (2020). Pengembangan media pembelajaran menulis teks hasil observasi yang interaktif dan bermuatan konservasi bagi peserta didik. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9 (1), 1-7.
- Yuliantoro, A. (2018). *Pengajaran apresiasi puisi*. Yogyakarta: CV Andi Offset.