

DAFTAR PUSTAKA

- Adelina, A. K. (2024). Pengaruh Model *Project Based Learning* terhadap Pembelajaran Teks Persuasif pada Siswa Kelas VIII SMP Swasta Darussalam Tahun Pembelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8 (2).
- Ades, Sanjaya. 2017. *Model-Model Pembelajaran*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Aditya Hamdani, (2023). *Analisis Konten Edukasi Pembelajaran*. Studi Deskriptif.
- Aisyah, N. (2024). Pemanfaatan Media *Propops Brain Games* dalam Pembelajaran Teks Persuasif Siswa MTs Nur Asy-Syafi'iyah Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2023/2024. *Jurnal: Ilmu Pendidikan*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, edisi revisi VI, Cetakan ke 13, PT. Asdi Mahasatya, Jakarta.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Metode Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Aizzatin Habibah, S. (2020). Evaluasi Keterampilan Menelaah Struktur Teks dengan Memanfaatkan Permainan Berbisik Berantai dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal al-Ittijah* , 10.
- Astuti, V., Markhamah, & Rahmawati, L. E. (2025). Analisis Kebutuhan Guru Dan Peserta Didik Terhadap Model Pembelajaran Inovatif Dalam Menulis Tegak Bersambung. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(3), 142–156.
- Bourdeaud'hui, H., et al. (2018). *Identifying Student and Classroom Characteristics Related to Primary School Students' Listening Skills: A Systematic Review*.
- Brownell, L.E. and Young, E.H., 2017, "*Process Learning Design*", Wiley Eastern, Ltd., New Delhi.
- Cahyaningrum. 2019. *Cara Mudah Memahami Metodologi*. Yogyakarta : CV Budi Utama.
- Canpolat, M., et al. (2018). *Investigating the prevalence of febrile convulsion in Kayseri, Turkey: An assessment of the risk factors for recurrence of febrile convulsion and for development of epilepsy*. *Seizure Journal*, 55: 36-47.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Pendekatan, Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Daniar, M. A., Soe'oed, R., & Hefni, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game dalam Pembelajaran Bahasa

Indonesia pada Siswa Kelas XI. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5 (1), 71-82.

Depdiknas, (2016). Prabowo. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Malang: Gaya Media

Depdiknas. (2019). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Dijk, T. A. (2019). *Society and Discourse: How Social Contexts Influence Text and Talk*. Cambridge University Press.

Dr. Hasriani, S. M. (2023). *Terampil Menelaah*. Bandung: Indonesia Emas Group.

Fatima, W. Q., Khairunisa, L., & Prihatminingtyas, B. (2020). Metode Pembelajaran Berbasis *Game* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Aksara Jawa. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3 (1), 17-22.

Fauzi, T. Z., Nurmalia, L., & Hayun, M. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran *Game Based Learning* di MIS Al-Hidayah. SEMNASFIP.

Hasan, J. S., & Lubis, F. (2023). Aplikasi Spotify: Solusi Baru dalam Pembelajaran Teks Persuasif di SMA. *Ghâncaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5 (1), 194–211.

Henry Guntur dan Djago Tarigan. (2019). *Pengajaran Analisis Kesalahan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Hidayat, Isnu. (2019). *Strategi Pembelajaran Populer*. Yogyakarta: DIVA Press.

Hidayat. (2019). *Metode Penelitian dan Teknik Analisa Data*. Jakarta: PT. Salemba Medika.

Indra P, I. Made, & Cahyaningrum, I. (2019). *Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian*. Deppublish Publisher.

John W. Santrock (2011). *Perkembangan Anak*. Jilid 1 Edisi kesebelas. Jakarta : PT. Erlangga.

Kartika, T., Nurhayati, S., & Nafiqoh, H. (2020). Penerapan Bermain Peran Makro dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun di Kober Perintis. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif), 3 (4).

Kemendikbud. (2017). *Buku Siswa Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP/MTS*. Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Keraf, Gorys. 2014. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka.

- Khadijah & Armanila. (2017). *Permasalahan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Kosasih, H.E. (2017). *Ketatabahasa dan Kesusastraan*. Bandung: CV. Yrama.
- Kurnia, S. A. P., & Naelofaria, S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Investigasi Kelompok terhadap Kemampuan Mengonstruksi Teks Negosiasi pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Tanjung Pura tahun pembelajaran 2022/2023. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2 (3), 5.
- Laia, Askarman. (2020). *Menyimak Efektif*. Banyumas.
- Lynch, J. et al. 2018. *Mantra Meditation For Mental Health In The General Population: A Systematic Review*. *European Journal of Integrative Medicine*.
- Mubarok, Y. A., Cahyadi, T. A., Istifah, N. M., & Yuanmar, P. R. V. (2024, Juli). Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Persuasif Media Puzzle Maker Teka Teki Silang dengan Metode Problem Based Learning (PBL) di MTsN 12 Madiun. In *SEMINAR NASIONAL SOSIAL, SAINS, PENDIDIKAN, HUMANIORA (SENASSDRA)* (Vol. 3, No. 3, pp. 473-478).
- Naashir, F. A., & Hindun, H. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MAN 17 Jakarta. *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia*, 3 (2), 289-294.
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: UGM Press.
- Nusantara, K. A. (2018). Peningkatan Keterampilan Menelaah Teks Persuasif Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* Dengan Media Audiovisual pada Siswa Kelas VIIIC SMP Islam Al Madina. *Jurnal Pendidikan Bahasa*. Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Putri, H. D., & Umar, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Learning Cycle* terhadap Kemampuan Menulis Teks Persuasi pada Siswa. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Bahasa (JURRIBAH)*, 2 (2), 1.
- Rahmawati, N. K. (2017). Implementasi *Teams Games Tournaments* dan *Number Head Together* ditinjau Dari Kemampuan Penalaran Matematis. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 121-134.
- Rezani, S. S. (2021). Penerapan Metode Permainan *Picture and Picture* Berbantuan Media Digital Wordwall dalam Pembelajaran Menyimak Teks Persuasif Kelas VIII di SMP Pasundan 1 Bandung. *Jurnal Bahasa Indonesia*, Bandung.
- Rost, Michael. *Teaching And Researching Listening*. Great Britain: Personal Education Limited, 2016.

- Saddhono, K., & Slamet, St. Y. (2018). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Saifudin, H. H. (2021). *Keterampilan Menyimak dan Berbicara: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: K-Media.
- Samani, Muchlas, Hariyanto. 2012. *Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja.
- Santrock, J.W. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Salemba Humanika.
- Sappaile, B. I., Mahmudah, L., Gugat, R. M. D., Farlina, B. F., Mubarok, A. S., & Mardikawati, B. (2024). Dampak Penggunaan Pembelajaran Berbasis *Game* terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7 (1), 714-727.
- Shoimin, A. (2017). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Setiawan, I., Devista, J. R., Novitasari, R., & Agustina, T. (2022). Penggunaan Metode *Problem Based Learning* pada Pembelajaran Menelaah Struktur dan Kaidah Kebahasaan Teks Persuasi Kelas VIII SMPN 3 Tangerang Selatan. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 9 (2), 81-91.
- Siahaan, L. S., & Barus, F. L. (2025). Model Pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) terhadap Kemampuan Menyimpulkan Isi Teks Persuasif. *Jurnal Bastra*, 10 (2), 1.
- Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7 (3), 1-8.
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Tanjung, T. B., Wuriyani, E. P., Surip, M., & Dalimunthe, S. F. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Digital Bahasa Indonesia pada Aplikasi *Teachmint*. *Edutech: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 10 (2), 439–446.
- Tarigan, Djago, dkk. 2019. *Pengembangan Keterampilan Berbicara*. Jakarta: Depdikbud.
- Tarigan, H.G (2016). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung. Angkasa.
- Taufiqurrahman. (2017). Pengembangan Buku Ajar Menggunakan Model 4D dalam Meningkatkan Keberhasilan Pembelajaran Bahasa Indonesia: *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2(1).

Utami. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Learning Cycle 7E* terhadap Kemampuan pada Pembelajaran Teks Persuasif SMA Negeri 10 Pekanbaru. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(1): 54-75.

Zubaidah, S. (2018). Mengenal 4C: *Learning and Innovation Skills* untuk Menghadapi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal of education*, 2 (1).

