

DAFTAR PUSTAKA

- Ami, R. A. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nearpod. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Aprilianti, D., Herawati, M. N., & Isnaini, H. (2019). PENGARUH PEMBERIAN HADIAH TERHADAP MINAT SISWA DALAM MENULIS TEKS CERPEN PADA SISWA SMP. *PAROLE JURNAL PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA*.
- Arianti. (2018). PERANAN GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *DIDAKTIKA JURNAL KEPENDIDIKAN*.
- Badudu, J. S., Zain, & Sutan, M. (1996). *Kamus umum bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Dalman. (2013). *Keterampilan membaca*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Damayanti, R. (2018). DIKSI DAN GAYA BAHASA DALAM MEDIA SOSIAL INSTAGRAM. *JURNAL WIDYALOKA IKIP WIDYA DARMA*.
- Dewi, N., I, N., & I, W. (2016). Kesulitan Belajar Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas Ixc SMP Negeri 3 Singaraja Tahun Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas Ixc SMP Negeri 3 Singaraja Tahun . *E-Journal Prodi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Undiksha* , 5 (3).
- Dewi, P. (n.d.). Utilization of Nearpod as an Online Learning Media Through Active Learning Strategies . *Proceeding of The First International Seminar Social Science Humanities and Education ISSHE*.
- Didah, N. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Media Nearpod dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia . *PENA LITERASI*.
- Emda, A. (2017). KEDUDUKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN. *Lantanida Journal*.
- Faradisa, F. (2021). Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Nearpod Pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V di MIN 1 Kota Surabaya. *Doctoral Dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya*.
- Hikmatin, T. (2018). Pengaruh Minat Baca dan Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Menulis Cerita Pendek . *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia* .
- Horeudin, C. W. (2022). UPAYA GURU MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 32-41.
- Isnawati, A. U., & Hadi, S. (n.d.). Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok.

- Jaipal Jamani, K., & Figg, C. (2019). Strategi Pembelajaran Abad ke-21.
- Jimenez, F. &. (2018). The use of Nearpod in higher education: a case study in computational mathematics. *International Journal of Educational Technology*.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*.
- Keraf, G. (2009). *Diksi dan gaya bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kridalaksana, H. (2001). *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia.
- La Djalila, S. (2022). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Taksonomi: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*.
- Nidawati. (2024). Penerapan Motivasi Dalam Proses Pembelajaran. *JMPAI : Jurnal Manajemen dan Pendidikan Agama Islam*.
- Nugraha, P. P. (2022). Peningkatan kemampuan menulis teks cerpen berorientasi krisis (komplikasi) dengan model problem based learning. *Literasi Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia dan Daerah*, 5.
- Nurgiyantoro, B. (2007). *Teori pengkajian fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Nurhasanah, B. D. (2022). Analisis naratif terhadap alur dan penokohan dalam cerpen kado istimewa karya Suwadi sebagai alternatif bahan ajar Bahasa Indonesia kelas IX. *Jurnal pendidikan, kebahasaan, dan kesusastraan*, 162.
- Pratiwi, R. A. (2022). KONTRIBUSI KEMAMPUAN MEMAHAMI CERPEN DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS CERPEN. *KANDE: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*
- Prihandini, A., & Prastamawati, R. (2023). MAKNA DENOTATIF DAN KONOTATIF EMPAT KUTIPAN MILIK SAGE PADA PERMAINAN VALORANT: KAJIAN SEMANTIK. *Mahadaya*.
- Purnomo, A., Kanusta, M., & Fitriyah. (2022). *PENGANTAR MODEL PEMBELAJARAN*. Lombok: YAYASAN HAMJAH DIHA.
- Rasna, W. D. (2021). PENERAPAN MODEL DISCOVERY LEARNING PADA MATERI TEKS CERPEN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA CANVA FOR EDUCATION. *JURNAL PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA*, 230.
- Raudhatul, A. (2021). OPTIMALISASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI NEARPOD. *BAHTERA INDONESIA: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Rukyawati. (2013). MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DENGAN PENGGUNAAN METODE EKSPOSITORI PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XII SMAN 10 PEKANBARU. *Jurnal Ilmu-ilmu Sejarah, Budaya dan Sosial*.

- Sahroni, D. (2017). PENTINGNYA PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN. *Prosiding Seminar Bimbingan dan Konseling* .
- Sarginson, D. &. (2021). Nearpod: an innovative teaching strategy to engage students in pathophysiology/pharmacology. *Journal of Nursing Education*.
- Siyato, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sukma, H. H., & Puspita, A. L. (2023). *KETERAMPILAN MEMBACA DAN MENULIS (Teori dan Praktik)*. Yogyakarta: K-Media.
- Syamsuri, A. S., & Chaeriani. (2022). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MID (MEANINGFUL INSTRUCTIONAL DESIGN) BERBANTUAN MEDIA GAMBAR TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS CERPEN DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN DARING MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SD INPRES GALANGAN KAPAL 2. *PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR* .
- Tawardjono, & Santosa, T. D. (2016). FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA MOTIVASI BELAJAR DAN SOLUSI PENANGANAN PADA SISWA KELAS XI JURUSAN TEKNIK SEPEDA MOTOR. *Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif Edisi XIII*.
- Vina, R. (2016). PENGARUH MINAT BELAJAR SISWA DAN PERSEPSI ATAS UPAYA GURU DALAM MEMOTIVASI BELAJAR SISWA TERHADAP PRESTASI BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA SMP DI DEPOK . *Jurnal SAP*.
- Widiawati, Y. N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Edugame Interaktif Nearpod terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Riset Rumpun Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (JURRIMIPA)*.
- Yayan, A., & Anggraeni, S. W. (2019). PENTINGNYA PENDIDIKAN BAGI MANUSIA . *Jurnal Buana Pengabdian* .