**DAFTAR PUSTAKA**

Arifin, Zainal. 2016. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi. 2016. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Azhar Arsyad, 2013. *Media Pembelajaran*, Rajawali Pers", Jakarta Rajawali Press

----------------- 2017. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Rajawali Pers.

Cahyani, *Isah*. *2009*. Pembelajaran Bahasa Indonesia. Jakarta Pusat: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam. Hal-*36*

Dananjaya,sutomo. 2013. Media Pembelajaran Aktif. Bandung: Nuansa

Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Hermawan, Asep Herry, dkk. 2014. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan: Universitas TerbukaIsah Cahyani, *Pembelajaran Bahasa Indonesia,* ( Jakarta : 2009 ), 36.

Kosasih, E. 2012. *Dasar-dasar Keterampilan Bersastra*. Bandung: Yrama Widya.

Kurniawan Heru, *Pembelajaran Menulis Kreatif Berbasis Komunikatif dan Apresiatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Ofiiset, 2014),hlm.22.

Kustandi, Cecep. 2016. *Media Pembelajaran Manual dan Digital.* Bogor: Ghalia Indonesia

Nugraheni, Nursiwi. 2017. Implementasi Permainan Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Journal of Medives,* 1 (2): 142-149

Nurhasanah Nur Azmi M, Andi Reski Amalia Yusman, „„Jelajah Sejarah Melalui Ludo Carpet : Upaya Mewujudkan Generasi Nasionalis Bagi Anak Sekolah Dasar‟‟, *Penelitian Pendidikan INSANI*, 20 (2017), h 125.

Paris, T.N.S.T.D & Yussof, R.L. (2012). Enhancing Grammar with Board Game. *Procedia Social and Behavioral Science,* 68, 213-221.

Rahmat Arofah Hari Cahyadi. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal.* Surabaya

Rizal, Yose. 2010. *Apresiasi Puisi & Sastra Indonesia*. Jakarta: Grafika Mulia.

Siti Juariah, Irwandani. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran‟‟, *Al-Biruni*.

Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russel, J. D. (2014). *Instructional Technology and Media for Learning*. Jakarta: PT Prenadamedia Group

Sundayana, H. Rostina. 2014. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika.* Bandung: Alfabeta.

Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali, 1991),hlm 247

Sudjana, Nana dan Rivai. 2017. *Media Pengajaran.* Bandung; Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bndung: Alfabeta.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuanttatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta

Susanto, A. 2016. *Teori Belajar &Pembelajaran di Sekolah Dasar.* Jakarta: Prenada Media Group

Tim Generasi Cerdas. 2010. *3000 peribahasa & pantun paling populer*. Jakarta Timur: Generasi Cerdas.

Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajraan*. Kata Pena. Jakarta.

Wina Sanjaya. 2018. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran"*, Kencana . Jakarta

Wuryanti,Umi dan Badrun. 2016. Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter.* Yogyakarta