

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, Evita, dkk. 2016. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: UNJ Press.
- Akhyar, Fitria. 2017. *Keterampilan Berbahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Textium.
- Alfulaila Noor dan Ngalimun. 2014. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Arifin, Zainal. 2012. *Model Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cahyani, Isah. 2012. *Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, Tiara Kusnia, and Info Artikel, 2018. 'Pengembangan Media Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar', Tiara Kusnia Dewi , Dan Rina Yuliana', *Ilmiah Kependidikan*, 9, 1–7
- Falahudin, Iwan, 'Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran', *Jurnal Lingkar Widyaishwara*, 2014, 104–17.
- Gustav Wisana, Nelson. *Alasan Board Game Tidak Akan Ditinggalkan*. <<https://boardgame.id/5-alasan-board-game-tidak-akan-ditinggalkan/>> (Diakses pada tanggal 19 Januari 2019).
- Hafriison, Mohd., 'Permainan Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Di Kelas Rendah Sekolah Dasar: Sebuah Alternatif Model Pembelajaran Bahasa Bernuansa Psikolinguistik', *Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, Dan Seni*, 9 (2012).
- Halidjah, Siti, 'Evaluasi Keterampilan Berbicara Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia', *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 2010, 259–68.
- Hasnida. 2015. *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta: Luxima.

- Holt, John. 2012. *Bagaimana Siswa Belajar*. Jakarta: Erlangga.
- Kavrayici, Ceyhun, 'Communication Skills and Classroom Management Competency: The Mediating Role of Problem-Solving Skills.', *Journal of Teacher Education and Educators*, 9 (2020), 125–37.
- Kompri. 2017. *Belajar: Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Yogyakarta: Media Akademi.
- M. Arif, Khairan. 2019. "Pengembangan Modul Pembelajaran Dengan Model Dick And Carey Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Kelas 5 Di SDIT Iqro". Vol.1 No.1
- Madyawati, Lilis. 2017. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Mahnun, Nunu. 'Media Pembelajaran ( Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran )', 37 (2012).
- Media, Pengembangan, Papan Permainan, Edutainment Tema, Makanan Untuk, and Siswa Kelas, 2015. 'Pengembangan Media Papan Permainan Berbasis Scince-Edutainment Tema Makanan Untuk Siswa Kelas Viii', *Unnes Science Education Journal*, 4
- Nugroho, R Arifin. 2018. *Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi. Konsep, Pembelajaran, Penilaian, dan Soal-Soal*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Nurseto, Tejo, 2012. 'Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik', *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8, 19-35
- Purwanti, Budi, 2015. 'Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Dengan Model Assure', *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3, 42-47.
- Rachmatullah, Dyan. *Apa Itu Boardgame* <<https://dyanrch.weebly.com/board-game-review/apa-itu-board-game> > (Diakses pada tanggal 19 Januari 2019)
- Riduwan. 2014. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Ridwan, Achmad, dkk. 2018. *Keterampilan Abad 21 dan Steam Project dalam Pembelajaran Kimia*. Jakarta: Campustaka.
- Rima Wati, Ega. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.

- Sadiman, S, Arief, dkk. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Saeful Rahmat, Pupu. 2019. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sato, Aiko, and Jonathan de Haan, 'Applying an Experiential Learning Model to the Teaching of Gateway', *International Journal of Instruction*, 9 (2016), 3–16.
- Sefdella, Afrianto. 2013. "Pengembangan Media Papan Permainan Monopoli "Bintang Harapan" Untuk Pembelajaran Apresiasi Cerita Rakyat Siswa SD Kelas V SDN 2 Bantur Kabupaten Malang". Malang: FIPUNM.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sofyan, Fuaddilah Ali, 2019. 'Implementasi Hots Pada Kurikulum 2013', *Inventa*, 3, 1–9
- Solekhah. 2015. "Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Tema Tempat Tinggalku Untuk Siswa Kelas IV di SD Babarsari", *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(4), 1.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Nunuk. 2018. *Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syaodih S, Nana. 2010. *Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tegeh, I Made, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tresno Angganti, Nila. 2016. "Pengembangan Media Permainan Bahasa Papan Misteri dalam Pembelajaran Berbicara pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar". Skripsi. Jakarta: Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Triastuti, Desty, Sa'dun Akbar, and Edy Bambang Irawan, 2017. 'Pengembangan Media Papan Permainan Panjat Pinang', *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2, 1344–50.

Universitas Psikologi. *Perkembangan Bahasa dan Sosial Emosional*, <<https://www.universitaspikologi.com/2018/06/perkembangan-bahasa-dan-sosial-emosional.html>> (Diakses pada tanggal 20 Januari 2019).

Yamin, Moh. 2015. *Teori dan Metode Pembelajaran*. Jatim: Madani.

Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.

Yusuf L.N Syamsu dan Nani M. Sugandhi. 2013. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rajawali Pers.

Zulela. 2012. *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

