

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, S. (2013). *Pengembangan model pembelajaran dalam implementasi kurikulum 2013* .
- Anderson, C. A., & Bavelier, D. (2018). Games and learning: The impact of video on education. *Journal of Educational Psychology*, 110(3), 1-15.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Revisi ke
- Asrori, M. (2014). *Psikologi pembelajaran* . CV
- Azis, A. (2015). *Permainan tradisional sebagai sarana pembelajaran bahasa games pada siswa sekolah dasar* .
- Basri, H. (2018). *Penerapan permainan congklak tradisional untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV SD*. Ju
- Daryanto. (2014). *Pendekatan pembelajaran saintifik kurikulum 2013*. Gava Media
- Effendy, H. (2017). *Metode permainan dalam pembelajaran bahasa Indonesia* . Pendidikan
- Fitriani, R. (2016). *Pengaruh permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa sekolah dasar* .
- Gee, J. P. (2017). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan
- Hamdani. (2011). *Strategi belajar mengajar* .
- Hidayat, D. (2019). *Model pembelajaran berbasis budaya lokal* . CV
- Kapp, K. M. (2018). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.

- Kemendikbud. (2020). *Laporan hasil belajar siswa Indonesia*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lestari, P. (2020). *Implementasi permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa sekolah dasar* .
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013*.
- Nurbaiti, A. (2015). *Metode inovatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia*.
- Prensky, M. (2016). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.
- Rahmawati, S. (2021). *Efektivitas permainan tradisional dalam pembelajaran keterampilan berbicara siswa SD* .
- Rifa'i, A. (2018). *Psikologi pendidikan: Teori dan praktik* .
- Rusman. (2017). *Belajar dan pembelajaran berbasis pendekatan saintifik* .
- Sardiman. (2012). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar* .
- Suryani, N. (2019). Pengaruh metode pembelajaran berbasis permainan terhadap keterampilan berbahasa siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 15(2), 45-58.
- Suprijono, A. (2015). *Pembelajaran kooperatif: Teori dan aplikasi PAIKEM* .
- Sutrisno, B. (2020). *Keterampilan berbahasa dan penerapannya dalam pendidikan dasar* .
- Yuliani, R. (2019). *Pembelajaran berbasis permainan tradisional sebagai metode meningkatkan kemampuan berbahasa siswa SD* .