

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A. (2017). Penerapan Permainan Bahasa (Katarsis) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas Iva Sd Negeri 01 Metro Pusat. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 9(2), 75. <https://doi.org/10.17509/eh.v9i2.7024>
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Anafiah, S. (2018). Permainan Bahasa sebagai Media Literasi Siswa Kelas Rendah SD Kota Yogyakarta. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1), 29. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1.2190>
- Arifin, A. (2017). PERANAN PERMAINAN BAHASA DALAM PROSES KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR MATA PELAJARAN BAHASA ARAB. *Jurnal An Nabighoh*, 19(02), 302–318.
- Indrawati, E. O., & Pujiastuti, A. U. (2020). PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN BAGI SISWA KELAS 1 SD YANG BERORIENTASI PADA KEMAMPUAN BAHASA PRODUKTIF. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 555–558.
- Jamjam. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Siswa. *Jurnal An-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman*, 8, 393–406.
- Mardiah Mardiah. (2015). Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah. *MITRA PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 1(1), 61–77. <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v1i1.33>
- Misdawati, M. (2023). *Pengembangan modul digital berbasis game based learning di kelas IV MI datok sulaiman bagian putra palopo*.
- Mubarok, M. I., Rizma Abdul Matin, Safaat, S., & Nurfitri. (2023). Game Tebak Gambar Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Sistem Informasi Dan Ilmu Komputer*, 1(2).
- Nurjannah. (2019). Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Melalui Kartu Huruf Bergambar Siswa Kelas Ii Sdn 5 Soni. *Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol.*, 4(8), 292–313.
- Rahayu, A., Nursalim, & Fitri, A. (2021). HAKIKAT PERENCANAAN PEMBELAJARAN BAHASADAN SASTRA INDONESIA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(1), 192–201. https://journals.ekb.eg/article_243701_6d52e3f13ad637c3028353d08aac9c57.pdf

- Rahmi, E., Ibrahim, N., & Kusumawardani, D. (2021). Pengembangan Modul Online Sistem Belajar Terbuka Dan Jarak Jauh Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pada Program Studi Teknologi Pendidikan. *Visipena*, 12(1), 44–66. <https://doi.org/10.46244/visipena.v12i1.1476>
- Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan di Masa Pandemi Covid-19* (Vol. 6, Issue 1). <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf%0Ahttp://fiskal.kemenkeu.go.id/ejournal%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006%0Ahttps://doi.org/10.1>
- S.Sirate, S. F., & Ramadhana, R. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Keterampilan Literasi. *Inspiratif Pendidikan*, 6(2), 316. <https://doi.org/10.24252/ip.v6i2.5763>
- Serani, G., Linawati, L., & Heni, L. (2020). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 43 Tapang Aceh Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal KANSASI (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 5(1), 71–80. <https://doi.org/10.31932/jpbs.v5i1.741>
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D. Bandung: Alfabeta. In *Bandung: Alfabeta*.
- Setyosari, P. (2016). Metode penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta: Kencana
- Wahyuni, S. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Contextual Teaching And Learning Pada Peserta Didik Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 5(2), 44–55. <https://doi.org/10.59701/pdk.v5i2.217>
- Zahro, U. A. (2020). *Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Anak dari Segi Umur, Jenis Kelamin, Jenis Kosakata, Sosial Ekonomi Orang Tua, dan Pekerjaan Orang Tua*. 187–198.