

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Sani, Ridwan. 2022. *Monograf Komunikasi Efektif dan Hasil Belajar*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Alti Rahmi Mudia. 2022. *Media Pembelajaran*. Padang: Global Eksekutif Teknologi.
- Akbar, Sa'adun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Andriani, Novia & Megawati Putri. 2020. *Fabel dan Legenda*. Bogor: Guepedia.
- Arifah, Lina. 2022. *Media Pembelajaran*. Padang: Global Eksekutif Teknologi.
- Aslindah, Andi. 2018. *Alat Permainan Edukatif Media Stimulus Anak Jadi Aktif dan Kreatif*. Sulawesi Selatan: Kaaffah.
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design : The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Christiana, Umi. 2019. *Arif Teman Berlatih dan Belajar*. Jakarta: Gramedia Widisarana Indonesia.
- Daddy, Cecep. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Ernes, Stella. 2020. *Kumpulan Dongeng Untuk Anak*. Yogyakarta: Kanisius.
- Fikri, Hasnul, Ade. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia). *Kamus versi online/daring (Dalam Jaringan)*. Diakses pada 15 Mei. 2024. <https://kbbi.web.id/fabel>
- KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia). *Kamus versi online/daring (Dalam Jaringan)*. Diakses pada 15 Mei. 2024. <https://kbbi.web.id/praktis>
- KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia). *Kamus versi online/daring (Dalam Jaringan)*. Diakses pada 28 Mei. 2024. <https://kbbi.web.id/efektif.html>
- Kusumaningrum, Endah. 2021. *Menulis Kreatif Dongeng Sesuai Gaya Belajar Anak*. Sukabumi: Jejak.
- Madyawati, Lilis. 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Molidah, Siti. 2022. *Pembelajaran Teks Fabel Melalui Slidesgo*. Nusa Tenggara Barat: P4 Indonesia.

- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi GP Press Group.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nyoman Gusti. 2023. *Media Pembelajaran Tepat Guna*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Harahap, Rosmawati. 2022. *Fabel*. Bogor: Guepedia.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyanto.2016. *56 Fabel yang Menginspirasi dan Mengubah Hidup Anda*. Yogyakarta: Andi.
- Sukarsih, Sri. 2022. *Teori dan Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Setyarini, Sri. 2010. *Puppet Show: Inovasi Pengajaran Bahasa Inggris Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa SD*. Bandung: Sinar Batu.
- Tegeh, I Made. dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tirmidziani A.,dkk. ,2013. *APE Inovatif Untuk Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Edu
- Yudi Hari R. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2*.
Pasuruan: Lembaga akademik & Research Institute
- Yuniati, Ester. 2021. *Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini* Bandung: Media Sains