

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, F. (2017). "Peningkatan kemampuan Membaca Pemahaman Isi Cerita Anak Melalui Penggunaan Metode Circ Pada Siswa Kelas V SD Negeri Serang". Volume 4 Nomor 1. Hlm. 273-277.
- Afandi, M. (2013). *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. Semarang:Unissula Press.
- Alhamdu. (2016). "Interest And Reading Motivation". *Psikis-Jurnal Psikologi Islami*, Volume 1 Nomor 1. Hlm. 1-10.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Arum. (2015). *Pengembangan Prototipe Buku Enam Permainan Tradisional Jawa Untuk Membangun Karakter Anak*. Skripsi. Sarjana Pendidikan.Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arikunto. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Asrori, M. (2011). *Psikologi Pembelajaran*. Bandung:CV Wacana Prima.
- Assidiqi, H. (2015). "Membentuk karakter Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Search, Solve, Create, and Share". *Jurnal Pendidikan Matematika*. Volume 1 Nomor 1. Hlm. 45-55.
- Askalin. (2013). *100 Permainan dan Perlombaan Rakyat*. Yogyakarta:Nyo-nyo.
- Ayuning, S. (2016). "Penerapan Permainan Tradisional Dengkleng Dengan Metode Demonstasi Untuk Meningkatkan Keseimbangan Tubuh Anak Kelompok A Singaraja". *E Journal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 4 Nomor 2. Hlm. 1-10.
- Borg, Walter. R., And Gall. Meredith D. (1983). *Educational Research Anintroduction New York And Londonlongman Inc*.
- Chabib, dkk. (2017). "Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD".*Jurnal Pendidikan*. Volume 2 Nomor 7. Hlm. 910—918.
- Dharma, S. (2012). *Dialog Budaya: Apakah Membaca Itu Budaya?*21 Februari 2019.<https://Jurnaltoddoppuli.Wordpress.Com/2012/05/13/Dialog-Kebudayaan-Apakah-Membaca-Itu-Budaya/>.

- Damara, D. (2012). *Efektivitas Penggunaan Metode Bermain Sambil Belajar Terhadap Hasil Belajar*. 21 Februari 2019. Repository.Uksw.Edu.
- Ghuraibeh, N.K. & Alsmadi, M.A. (2012). “*The Impact Of Teaching Two Courses (Electronic Curriculum Design Ang Multimedia) On The Acquisition Ofeletronic Content Design Skills*”. The International Journal Of Multimedia & Its Applications (Ijma),4,6-8.
- Gustinasari, M. (2017). “*Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Konsep Disertai Contoh Pada Materi Sel untuk Siswa SMA*. Jurnal Bioedukasi. Volume 1 Nomor 1. Hlm. 60-73.
- Haryanto, A. (2017). *Najwa Paparkan Data Soal Rendahnya Minat Baca Indonesia*. 20 Januari 2019. <https://Tirto.Id/Najwa-Paparkan-Data-Soal-Rendahnya-Minat-Baca-Indonesia-Cup>.
- Hapidin. (2016). *Pengembangan Model Permainan Tradisional Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Usia Dini. Volume 10 Edisi 2. Hlm. 201.
- Hakiim, Lukmanul. (2011). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung:CV Wacana Prima.
- Indra Sakti, Dkk. (2012). “*Pengaruh Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) Melalui Media Animasi Berbasis Macromedia Flash Terhadap Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa Di Sma Plus Negeri 7 Kota Bengkulu*”. Jurnal Exacta, Volume 10. Nomor 1.
- Indriani, F. (2015). “*Kompetensi Pedagogik Mahasiswa Dalam Mengelola Pembelajaran tematik Integratif Kurikulum 2013 Pada Pengajaran Micro Di PGSD UAD Yogyakarta*. Jurnal Profesi Pendidikan Dasar”. Jurnal Profesi Pendidikan Dasar. Volume 2 Nomor 2. Hlm. 87-94.
- Kurniati, E. (2016). “*Permainan Engklek Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak usia 5-6 Tahun Di RA Al Hikmah Kecamatan Medan Panai*”. Jurnal Raudhah. Volume 06 Nomor 02. Hlm. 1-9.
- Muhson, Ali. (2010). “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia”. Vol 8 No 2 Tahun 2010. Hlm 1-10
- Muliani, F. 2017. “*Pengembangan CD Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Pengenalan Geometri Anak di TT Islam Raudahtul Jannah Payakumbuh*”. Skripsi. Sarjana. (PAUD), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, InstitutAgama Islam Negeri Batusangkar (IAIN).

- Mulyasa, H. (2016). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta:PT Bumi Aksara.
- Munastiwi, E, dkk. (2018). *Metode Pengembangan Literasi Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng (Modifikasi) di RA Ar Rafif Kalasan Sleman Yogyakarta*. Volume 1. Hlm. 231-238.
- Noto, M. S. 2016. “*Pengembangan Instrumen Penilaian (Assesment Menggunakan Wondershare Quiz Creator Pada Materi Konsep Mol Siswa Kelas X SMK Negeri 7 Pontianak*”. Volume 4 Nomor 2. Hlm. 1-10.
- Patiung, D. (2016). “*Membaca Sebagai Sumber Pengembangan Intelektual*”. Jurnal Alauddin. Volume 5 Nomor 2. Hlm. 352-376.
- Permana, F., E. (2018). *Indonesia Dilanda Kedangkalan Literasi*. 20 Januari 2019. <https://www.republika.co.id/berita/nasional/newsanalysis/18/04/20/P7gq3m282-Indonesia-Dilanda-Kedangkalan-Literasi>.
- Putra. O, D. (2017). “*Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Pada Mata Kuliah Sistim Pemindahan Tenaga Di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin FKIP Universitas Sriwijaya*”. Jurnal Pendidikan Teknik Mesin. Volume 4 Nomor 1. Hlm. 29-37.
- Rahmat, dkk. (2019). “*Rancangan Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer dan Jaringan Dasar*. Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika. Volume 7 Nomor 1. Hlm. 48-53.
- Rahim, F. (2012). *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca Siswa*. Jurnal PGSD. Volume 9 Nomor 1. Hlm.118.
- Republik Indonesia, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran.
- Rasyid, H (2011). *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung:CV Wacana Prima.
- Sakti, I. dkk. (2018). “*Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa*”. Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA, Volume 5 Nomor 1. Hlm. 38-44.
- Sumiati. (2011). *Metode Pembelajaran*. Bandung:CV Wacana Prima.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana Nana, (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Susilana, R. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung:CV Wacana Prima.
- Syaodih, N. ((2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Suyono. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Triatma, I., N. (2016). “*Minat Baca Pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Delegan 2 Prambanan Sleman Yogyakarta*”. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*. Volume 5 Nomor 6. Hlm. 166-178.
- Trianto. (2014). *Mendesain Model Pengembangan 4D*. Jakarta:Kencana Prenada Media Group.
- Yanto, D.T.P. (2019). “*Praktikalitas Model Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran*. *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*”. Volume 19 Nomor 1. Hlm. 75-82.
- Yustin. (2019). *Pengembangan Buku Panduan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Matematika Tema 5 Untuk Kelas I Sekolah Dasar*. Skripsi.Sarjana Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.