

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, M. (2013). *Permainan tradisional sebagai media pembelajaran pada siswa sekolah dasar/mi*. [online]. Tersedia di: <http://moharifstainta.blogspot.com>. [diakses 21 Mei 2014]
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktis edisi revisi*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Arisnawati, D. (2009). *Penggunaan metode bermain benda-benda konkret dalam peningkatan keterampilan hitung dasar kelas III sekolah dasar negeri 1 kebumen*. Surakarta: UNS.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Atar, S. (1993). *Metode penelitian sastra*. Bandung: Angkasa.
- Bennet, Neville dkk. (2005). *Teaching through play*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Brown, H. (2001). *Teaching by principles: an interactive approach to language pedagogy*. Second Edition. White Plains; Longman.
- Chaer, A. (2007). *Linguistik umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdikbud. (1980). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Djamarah, SB. (2005). *Guru dan anak didik*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Gustian, R. (2012). *Enriching student vocabulary through foldables at elementary school students*. E-jurnal Mahasiswa Prodi Pend Bahasa Inggris, 1 (4).1-8.
- Hadfield, J. (1984). *Elementary communication games*. Hong Kong: Thomas Nelson Ltd.

- Hafriison. (2008). *Permainan dalam pembelajaran keterampilan berbicara di kelas rendah Sekolah Dasar: Sebuah alternatif model pembelajaran bahasa bernuansa psikolinguistik*. 9 (2). Hlm. 117
- Hapsari, I. (2003) *Efektifitas ludo words game (lwg) terhadap peningkatan kosakata bahasa inggris pada anak studi kasus pada siswa kelas iv sd muhammadiyah 4 pucang*. INSAN Media Psikologi, 5 (1), hlm. 1-14.
- Hatch, E. & Brown. (1995). *Vocabulary, semantics, and language education*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hornby, A. (1994). *The advanced learners dictionary of current english*. London: Oxford University Press.
- Iskandar, D. (2011). *Pengaruh teknik text completion terhadap keterampilan menuliskan kata dalam pembelajaran bahasa inggris*. (Skripsi). Program S1 PGSD, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kridalaksana, H. (2008). *Kamus linguistik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Meltzer, D. (2002). *The Relationship between mathematics preparation and conceptual learning gain in physics: a possible hidden variabel in Diagnostic Pretest scors*. American journal physics. 70 (2.1259-1267).
- Mulyasa, E. (2006). *KTSP*. Bandung: Rosda.
- Nugrahani, R. (2007). *Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar menagajar di sekolah dasar*. lembar ilmu pendidikan. 1. Hlm.36-44.
- Nurgiyantoro, B. (2001). *Penilaian dalam pengajaran bahasa dan sastra (edisi ketiga)*. Yogyakarta: BPFE.
- Putra, W.S. (2013). *99 Permainan edukatif untuk melatih kecerdasan & kreativitas anak*. Jogjakarta: Katahati.

- Priyatno, D. (2008). *Belajar cepat olah data statistik dengan SPSS*. Yogyakarta: ANDI.
- Rakhmat, C dan Solehudin. (2006). *Pengukuran dan penilaian hasil belajar*. Bandung: Andira.
- Rukmana. (2006) *Evaluasi pembelajaran sekolah dasar*. Bandung: UPI Press.
- Sadiman, A. (2006). *Media pendidikan pengembangan dan pemanfaatan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Steinberg, J. (1998). *Games language people play*. Dominie Press Limited, 1998, p.
- Sudjana, N. (2006). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosda karya.
- Sudjana, N dan Rivai. (2005). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sumantri, M dan Permana, J. (2001). *Strategi belajar mengajar*. Bandung: CV Maulana.
- Susilana, R dan Riyana. (2009). *Media pembelajaran hakikat, pengembangan, dan penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima
- Suyanto, K. (2007). *English for young learner*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tarigan, HG. (1993). *Pengajaran kosakata*. Bandung: Angkasa.
- Tim Penyusun Kamus. (2003). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.

Zaman, S dkk. (2010). *Game kreatif pilihan untuk meningkatkan potensi diri dan kelompok*. Jakarta: Gagas Media.