

DAPTAR PUSTAKA

- Agriawan, F. (2011). *Efektivitas Média Game dina Pangajaran Nulis Surat Pribadi Siswa Kelas VIII C SMPN 1 Lembang*. Bandung: UPI.
- Anitah, S. (2010). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Aqib, Z. (2014). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arsyad, A. (2013) *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Fauzy, Rizky. (2013). *Pengertian, Sejarah, Jenis-jenis Tentang Game*. Diakses dari: <http://game-savero.blogspot.com/2013/05/pengertiansejarahjenis-jenis-tentang.html>
- Jayanti, P.S. (2014). *Media Puzzle pada Pembelajaran Menulis Sisindiran (Studi Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas VIII-H SMP Negeri 5 Bandung Tahun Ajaran 2013/2014)*. Bandung: UPI.
- Lembaga Basa jeung Sastra Sunda. (1995). *Kamus umum basa Sunda*. Bandung: Terate.
- Novianita, V. (2014). *Média Film Bingkai pikeun Ngaronjatkeun Kamampuh Nulis Biografi (Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas x Saintek 4 SMA Laboratorium Percontohan UPI Taun Ajaran 2013/2024)*. Bandung: UPI.
- Saripah, I. (2012). *Kecap Panyambung dina Karangan Narasi Siswa Kelas XI-D SMP Pasundan 3 Bandung Taun Ajaran 2011-2012 pikeun Bahan Pangajaran Nulis*. Bandung: UPI.
- Sudaryat, Y. (2008). *Makna dalam Wacana*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Sudaryat, Y., Prawirasumantri, A., & Yudibrata, K. (2011). *Tata Basa Sunda Kiwari*. Bandung: Yrama Widya.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Aglesindo.
- Sudjana. (2005). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.