

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unissula Press.
- Alvi, F. & Ahmed M. (2011). Complexity Analysis and Playing Strategies for Ludo and its Variant Race Games. *IEEE Conference on Computational Intelligence and Games*. 141-148.
- Amkas, S. S. I., Tegeh, I. M., & Mahadewi, L. P. P. (2017). Pengembangan Media Ludo Word Game Siswa Kelas IV. *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan*. 8(2).
- Amri, Y. K. (2005). *Bahasa Indonesia : Pemahaman Dasar-Dasar Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Atap Buku
- Asyhar, Rayanda. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- \_\_\_\_\_. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2009). *Standar kompetensi dan kompetensi dasar SMK/MAK*. Jakarta : Department pendidikan Nasional
- Bashir, M. (2011). Factor Effecting Students' English Speaking Skills. *British Journal of Arts and Social Sciences*, 2(1), 34-50.
- Brophy, J. (2001). Teacher Behavior and Student Outcomes. *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences*, 15450-15454. doi:10.1016/B0-08-043076-7/02445-1
- Brown, J. W., Lewis, R. B., & Harclerod, F. F. (1983). *AV Instructional: Technology, Media, and Method*. New York: Mc. Graw-Hill Book Company
- Cross, C. T., Woods, T, A., & Schweingruber, H. (2009). *Mathematics learning in early childhood: paths towards excellence and equity*. Washington, DC: The National Academies Press.
- Degeng, I.N.S. (2013). *Ilmu Pembelajaran: Klasifikasi Variabel untuk Pengembangan Teori dan Penelitian*, Bandung: Aras Media
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The Systemic Design of Instruction*. USA: Pearson.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

- Djiwandono, S. (2008). *Tes Bahasa Pegangan bagi Pengajar Bahasa*. Jakarta: PT. Indeks.
- EACEA, (2009). *Grundtvig Projekt. LeadLab. Leading Elderly and Adult Development – LAB. [Anleitung der Weiterbildung für ältere Menschen und Erwachsene]*. Bezugszeichen: 502057-LLP-1-2009-1-IT-GRUNDTVIG-GMP
- English, E. W., (2016). *Pendidikan Literasi*. Bandung: Nuansa Cendekia
- Enterprise, J. (2010). *Trik Cepat Menguasai Photoshop CS5*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Ekawan, S., Sudarmi, M., dan Noviandini, D., (2015). Pengembangan Desain Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament dengan Media Ludo pada Materi Fisika Tentang Bunyi. Jawa Tengah: Universitas Kristen Satya Wacana. *Jurnal Radiasi*, 6(1), 2-12.
- Eva, H. (2009). *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar*. Malang: Sekolah Tinggi Informasi & Komputer Indonesia.
- Fraenkel, J. R., & Wallen, N. E. (2008). *How to Design and Evaluate Research in Education* (7th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Gagne, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., & Keller, J. M. (2005). *Principles of Instructional Design* (5th ed.). USA: Thomson Learning
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2003). *Educational Research: An Introduction* (7th ed.). USA: Pearson Education, Inc.
- Hali, N. I. (2017). The Actualization of Literary Learning Model Based on Verbal-Linguistic Intelligence. *International Journal of Education & Literacy Studies*. 5(4), 42-48, ISSN: EISSN-2202-9478. Retrieved from <http://.ijels.aiac.org.au>
- Hamalik, O. (2014). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hancock, M. (2008). *Pronunciation Games*. United Kingdom: Cambridge University Press.
- Harita, M. (2014). Permainan Ludo. Retrieved from <http://mellaharita.blogspot.co.id/2014/06/permainan-ludo.html>
- Hornby, A. S. (1995). *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*. Fifth Edition. Oxford : Oxford University Press
- Ismail, A. (2009). *Education Games*. Yogyakarta: Pro U Media
- Ismawati, Esti. (2009). *Perencanaan Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Ombak
- Istarani. (2011). *58 Model Pembelajaran Inovativ*. Medan: Media Persada

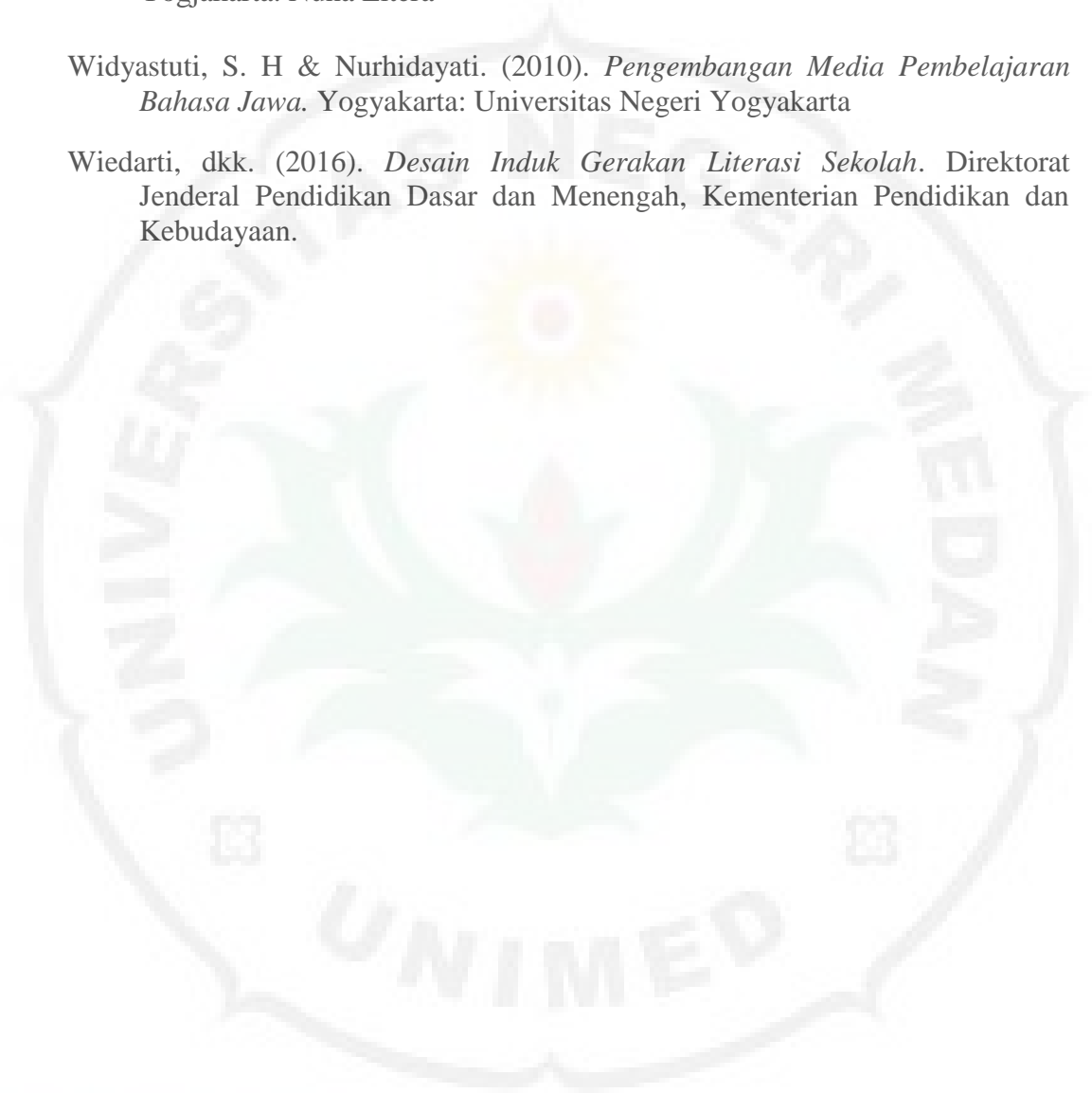
- Joyce, B., & Weil, M. (1980). *Models of Teaching*. London: Allyn & Baconx
- Krajewski, K. & Schneider, W. (2009). Early development of quantity to number-word linkage as a precursor of mathematical school achievement and mathematical difficulties: Findings from a four-year longitudinal study. *Learning and Instruction*, 19(6), 513-526. doi: 10.1016/j.learninstruc.2008.10.002
- Kemendikbud. (2016). *Panduan Gerakan Literasi di Sekolah Menengah Atas*. Jakarta: Kemendikbud
- Kurhartanti, dkk. (2005). *Pesona Bahasa: Langkah Awal Memahami Linguistik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Maulana, A. (2010). *Panduan Lengkap Adobe Photoshop Cs 3*. Yogyakarta: Andi
- Miarso, (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Muhana, G. (2010). *Pengajaran Literasi*. Malang: Asih Asah Asuh.
- Morrow, M. L., Gambrell, L. B., & Pressley, M. (2007)., *Best Practices in Literacy Instruction*. New York: The Guilford Press.
- Muslich, M. (2007). *KTSP Dasar Pemahaman dan Pengembangan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Novalina & Satria, A. (2016) Making Ludo Word Game (LWG) To Learn Grammar For Senior High School Students. *Inovish Journal*, 1(2), 77-85, ISSN: 2528-3804
- Purnamawati & Eldarni. (2001). *Media Pembelajaran*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Rahardi, K. (2009). *Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta : Erlangga
- Rahmawati, A., Abdi, A. W., dan Bardi, S. (2016). “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* menggunakan Media Permainan Interaktif Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Inshafuddin Banda Aceh”. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah I*(1), 1-15.
- Rofi'udin, A., & Zuhdi, D. (2002). *Pendidikan bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Rolina, Nelva. (2012). *Alat Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Ombak
- Rusman, (2012). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Raja Grafindo Persada, Jakarta
- Santrock, John W. (2004). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana

- Saud, U. S. (2009). *Pengembangan Profesi Guru*. Bandung : Alfabeta
- Seel, B. B., Richey & Rita C. (1994). *Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field*, Washington Dc: AECT
- Silvia, O. W., & Djuanda, D. (2017). Model Literature Based Dalam Program Gerakan Literasi Sekolah.. 4(2), 160-171, doi: 10.23819/mimbar-sd.v4i2.7799
- Skerrett, A. (2018). Learning Music Literacies Across Transnational School Settings. *Journal of Literacy Research*. 50(1), 31–51. doi: 10.1177/1086296X17753502
- Slavin, Robert E. (2009). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Smith, D. K., (2005). Dynamic Programming and Board Games: A survey. *European Journal of Operational Research*. 176, 1299–1318. doi:10.1016/j.ejor.2005.10.026
- Steinig, W. & Werner, H. H. (2011). *Sprachdidaktik Deutsch*. Berlin. Erich Schmidt Verlag.
- Sudjana, N. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya.
- Samsuri, (1994). *Analisis Bahasa*, Malang: PT. Gelora Aksara Pratama
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suparman, A. (2012). *Desain Instruksional Modern*. Jakarta : Erlangga
- Sutirman, (2013). *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Teale, William H, Sulzby, Elizabeth. (1986). *Emergent Literacy: Writing and Reading*: Ablex Publication Corp. University of Minnesota.
- Telc. (2016). *Handbuch Deutsch*. Germany: Telc gGmbH.
- Thalho, N. P. (2018). Introducing Teaching Literacy Course: Learning From B.Ed (Hons) Student Teachers Reflections. *British Journal of Education* 6(3), 18-29. ISSN 2055-012X. Retrieved from <http://ejournals.org/>
- Tompkins, G. E. & Hoskisson, K. (1991). *Language Arts: Content and Teaching Strategies*. New York: Max Well Macmillan International Publishing Group
- Trianto, (2011). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta: Bumi Aksara

Wahidmurni, Mustikawan, A., & Ridho, A. (2010). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta. Nuha Litera

Widyastuti, S. H & Nurhidayati. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta

Wiedarti, dkk. (2016). *Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY