

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar". Jurnal (online): JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran. Vol. 1, No. 1, Hal. 88.
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Borg and Gall. (1983) *Education Research : an Introduction*. New York
- Kusumawati Heny. 2017. Lingkungan Sahabat Kita. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 untuk Guru SD/MI Kelas V. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud
- Kusumawati Heny. 2017. Lingkungan Sahabat Kita. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 untuk siswa SD/MI Kelas V. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud
- Djarwanto, Ps. (2003). Statistik Non parametik. Yogyakarta. BPEE
- Liao, S.Y. (2012). The application of piaget and bruner's cognitive-developmental theory in children's dance teaching. *The International Journal of Art Education*,10 (2). 185-186.
- Mardati. Asih. (2015). Pengembangan media permainan kartu gambar dengan teknik *make a match* untuk kelas 1 SD. *Jurnal Prima Edukasia*. Volume 3 – Nomor 2, Juli 2015, (120 - 132)
- Mundir, (2013). Statistik Pendidikan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Nusantara, D. B., dan Andjrah, H. I. (2012). "Perancangan *Board Game* sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Anak SD Kelas 1".*Jurnal: Sains dan Seni ITS*.Vol. 1, No. 1, Hal. 26.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22, 23, dan 24 Tahun 2006
- Piu, A. & Fregola, C. (2011). *Simulation and gaming for mathematical education: epistemology and teaching strategies*. Hersey PA: IGI Global
- PR Indonesia. (2003). Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. [Online]

- Riduwan.(2003). Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula . Bandung. Alfabeta
- Smaldino, Sharon E, Lowther, Deborah L., Russel, James D.. (2008) . *Instructional Technology and Media For Learning (Ninth Edition)*, NJ: Pearson Education Inc.
- Soengeng, A.Y., dan Sri K. S . D. (2013) Keefektifan Metode Permainan Monopoli Materi Operasi Hitung Terhadap Minat dan Hasil Belajar [Online]: e-journal. Vol 3, No. 1, Hal 7.
- Solihatin,E.,dan Raharjo.(2008). *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta:Bumi Aksara
- Sudjana, N., dan Ahmad, R. (2010).*Media Pengajaran*.Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono.(2015). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*.Bandung: Alfabeta
- Suryosubroto. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta. Rineka Cipta
- Susilana, R., dan Cepi, R. (2011). *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penelitian)*. Bandung: CV Wacana Putra
- Therer, E. N. (2011).*Learning with Board Games Play for Performance*. [Online]: Tersedia:http://www.thelearningkey.com/pdf/Board_Games_TLKWhitePaper_May16_2011.pdf
- Thiagarajan, S.Semmel & Semmel. (1974) Instructional Development For Training Teacher of Exception Children. Bloomington, Indiana: Indiana University
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Jakarta: Balai Pustaka
- Trianto, (2012). *Mendesain Model pembelajaran Inovatif- progresif*. Jakarta :Prenada Media Group
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3
- Zakiah, G., Winti, A., dan Deti, R. (2015).“*Media Board Game untuk Meningkatkan Keterampilan Speaking di Kelas V Sekolah Dasar*”. [Online]: Tersedia:<http://kdcibiru.upi.edu/jurnal/index.php/antologipgsd/article/view/294/209>

Zemliansky, P. & Wilcox, D. M., (2010). *Design and implementation of educational games: theoretical and practical perspectives*. Pennsylvania: Yurchak Printing Inc.

