

DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, M. Junaedi. 2010. *Sejarah Nasional Indonesia Masa Prasejarah sampai Masa Proklamasi Kemerdekaan*. Jakarta: PT Mitra Aksara Panaitan.
- Aqib, Zainal. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB dan TK*. Bandung : Yrama Widya
- Arikunto, dkk. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Renika Cipta.
- Arofah, Anastasia Anggarkusuma, dkk. 2015. Penerapan Pembelajaran Kooperaif Tipe Learning Together (LT) Menggunakan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal "Tata Arta" UNS*. 1, (1), hlm. 125-134.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gunawan, Rudy. 2013. *Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta.
- Hermawan, Ruswandi dan Sukanda Permana. 2009. *Kehidupan pada Masa Pra-Indonesia: Zaman Pergerakan*. Bandung: PT Setia Purna Inves.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Ilmiyah, Rosikhatul, dkk. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika*. 4, (2). Kudus : Universitas Muria Kudus.
- Mahendra, I Putu Dede. 2014. Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Local Genius Berpengaruh terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Kapten Japa. *Jurnal Mimbar PGSD*. 2, (1). Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Nana, Hartini dan Eveline Siregar. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia. *Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. 2006. Jakarta: Depdiknas.
- Praptanto, Eko. 2010. *Sejarah Indonesia Zaman Pendudukan Jepang dan Kemerdekaan Indonesia*. Jakarta: PT Bina Sumber Daya MIPA.
- Rifa, Iva. 2012. *Koleksi Game Edukatif di Dalam dan di Luar Sekolah*. Jakarta: FlashBooks.
- Sapriya. 2006. *Konsep Dasar IPS*. Bandung: UPI Press.
- _____. 2015. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Shoimin, Aris. 2016. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syah, Muhibbin. 2014. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Trianto, 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Widowati, Febryna. 2014. Penggunaan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Hiburan. *JPGSD*. 02, (01).