

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Ashar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aqib, Zaenal. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Amkas, S. I. M., dkk. 2017. Pengembangan Media Ludo Word Game Siswa Kelas IV SDN Banjar Bali Tahun Pelajaran 2017/2018. *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*. (Vol: 8 No: 2).
- Aqib, Zaenal. 2014. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Alma, Buchari, dkk. 2014. *Guru Profesional (Menguasai Metode dan Terampil Mengajar)*. Bandung: Alfabeta.
- Astutik, Tri. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *JPGSD*. Volume 01 Nomor 02, 1-11.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Jabar. 2010. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aqib, Zaenal. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung; Yrama Widya.
- Ekananda, P. F. 2014. Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar. *JPGSD*. Volume 02 Nomor 03, 1-9.
- Hidayati, Nurul, dkk. 2015. Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaent* (TGT) dengan Media Visual dalam Peningkatan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV SDN 1 Brecong Tahun Ajaran 2015/2016. *KELAM CENDEKIA*, Volume 4, Nomor 6.1, 692-697.
- Indriana, Diana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Press.
- Jannah, M. M., Wiyatmo, Yusman. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Penguasaan Materi dan Minat Belajar Fisika Peserta Didik SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika.*, 240-248.
- Kunandar. 2015. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013) Suatu Pendekatan Praktis Disertai dengan Contoh*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

- Kosasih, E. 2014. *Dasar-Dasar Keterampilan Bersastra*. Bandung: Yrama Widya.
- Kariadinata, Rahayu dan Abdurrahman, Maman. 2015. *Dasar-Dasar Statistik Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Khojar, M. A, dkk. 2016. Penerapan *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN Blabak 1 Kandat Kediri. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. Volume: 1 Nomor 9, 1869-1873.
- Mulyasa. 2014. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muhamad, Noor, dkk. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Berbantuan Kartu Soal Bernomor untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Ragam Suku dan Budaya. *Jurnal Pena Ilmiah*. Vol. 1, No. 1, 261-270.
- Mulyasa, H. E. 2013. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Murtono. 2017. *Merencanakan dan Mengelola Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Ponorogo: WADE Group.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. 2017. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ningsih, S. A., Pritandhari, Meyta. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Ludo pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Purnama Trimurjo. *e-ISSN 2442-9449*. Vol. 7 No. 1, 50-59.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2012. *Teori Pengkaji Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFPE.
- Nurfaizah, A. P., Amir, E. K.. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD Inpres 7/83 Pasempe Kabupaten Bone. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*. Vol, 2. No, 2, 53-59.
- Putri, A. N. 2018. Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Pembelajaran TGT Kelas IV SD Negeri 2 Gombang. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 6 Tahun ke-7*, 539-548.
- Rusmono. 2012. *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Bogor: Ghalia Indonesia.

- Ristiowati. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *JPGSD*. Volume 01 Nomor 01.
- Suyono, Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sopandi. 2010. *Memahami Puisi*. Bogor: Quadra.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Taniredja, Tukiran, dkk. 2011 *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta
- Tarmedi, Eded, dkk. 2007. *Sumber Daya dan Kesejahteraan Masyarakat*. Bandung: UPI.
- Uno, Hamzah, B. 2015. *Model-Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Zulkifli, Arif. 2014. *Dasar-Dasar Ilmu Lingkungan*. Jakarta: Salemba Teknika.