

DAFTAR PUSTAKA

- Adul, W. T. (2016). *Strategi Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Softskill*. Yogyakarta: Deepublish.
- Agung, N. S. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak Anggota IKAPI.
- Aini, N. (2018, 04 29). *Soal HOTS Diprediksi Turunkan Nilai UN*. Retrieved Juli 10, 2018, from <https://republika.co.id/berita/pendidikan/eduaction/18/04/29/p7y9u0382-soal-hots-diprediksi-turunkan-nilai-un>
- Akunto, I. (2012, Maret 21). *Guru Diharapkan Lebih Inovatif dalam Mengajar*. Retrieved Desember 25, 2017, from <https://edukasi.kompas.com/read/2012/03/21/12313075/Guru.Diharapkan.Lebih.Inovatif.dalam.Mengajar>
- Alamsyah Said, A. B. (2016). *95 strategi mengajar multiple intelligences*. Jakarta: Prenadamedia.
- Aminah, A. N. (2017, Oktober 16). *Puluhan Pelajar Terjaring Razia karena Bolos Sekolah*. Retrieved Juli 10, 2018, from <https://www.republika.co.id/berita/jurnalisme-warga/puisi-sastra/12/09/27/nasional/daerah/17/10/16/oxx710384-puluhan-pelajar-terjaring-razia-karena-bolos-sekolah>
- Arief Sadiman, e. a. (2014). *Media Pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asterie Baker P dan Eugene F. Provenzo, J. (1981). *Favorite Board Games You Can Make And Play*. New York : Dover Pulications, Inc.
- Baihaqi, Q. (2009). *gaul jadul : biar memble asal kece*. Jakarta: Gagas Media.
- Cahyo, A. N. (2011). *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Yogyakarta: Flashbooks.
- Carlson, L. W. (2006). *Thomas Edison For Kids : His Life and Ideas, 21 Activities*. Chicago: Chicago Review Press.
- Chnea, E. Z. (2013). *The Effect of Game-Based Learning on Students' Learning Performance in Science Learning – A Case of "Conveyance Go*. Educational Technology Conference IETC 2013 Procedia Sosial and Behavioral Sciences 103 .

- Darmandi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djaali. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Ernawaty. (2013). *Dasar- Dasar Perbankan*. Jakarta: Direktor Pembinaan SMK.
- Farah Nabila, D. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa (Studi Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran IPA Kelas 4 di SD LABSCHOOL UPI). *EDUTCEHNOLOGIA*, 3 Vol 3 No. 2.
- Fatimah, S. U. (2016). , *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Tiga Dimensi (3D) Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Siswa Kelas X Ipa 3 MAN Sidoarjo Tahun Ajaran 2015/2016*. Mandarin Unesa Vol 1, No 01.
- Felicia, P. (2011). *Handbook of Research on Improving Learning and Motivation through Educational Games: Multidisciplinary Approaches*. United States of America : Information Science Reference.
- Hamalik, O. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (2014). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hariyanto, S. d. (2011). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ire. (2010, Mei 25). *Metode Pengajaran Guru Masih Membosankan*. Retrieved Januari 3, 2018, from <http://www.tribunnews.com/nasional/2010/05/25/metode-pengajaran-guru-masih-membosankan>
- Iskandar. (2012). *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*. Jakarta: Referensi.
- Ismayani, A. (2010). *Fun Math With Children*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Jamaludin, F. (2015, April 30). *Demi kemajuan pendidikan, guru harus meleak teknologi*. Retrieved Januari 5, 2018, from <https://www.merdeka.com/teknologi/demi-kemajuan-pendidikan-guru-harus-melek-teknologi.html>

- Kompas. (2018, Februari 10). *4 Inovasi dari Para Guru yang Menginspirasi*. Retrieved Februari 13, 2018, from <https://adv.kompas.id/2018/02/12/inovasi-dari-para-guru/>
- Kristiani, D. (2014). *Ensiklopedia Negeriku Permainan Tradisional*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer.
- Made. (2009, Oktober 21). *Sarana Sekolah Masih Belum Memadai*. Retrieved Februari 13, 2018, from <https://edukasi.kompas.com/read/2009/10/21/20121752/Sarana.Sekolah.Masih.Belum.Memadai>
- Mudjiono, D. d. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Munas, R. (2017). *Perbankan Dasar*. Jakarta: Bumi Akasara.
- Munir, S. (2015, Februari 24). *Polusi Udara Pabrik Membuat Ratusan Siswa SD Sesak Nafas di Semarang*. Retrieved Februari 13, 2018, from <https://regional.kompas.com/read/2015/02/24/05171661/Polusi.Udara.Pabrik.Membuat.Ratusan.Siswa.SD.Sesak.Nafas.di.Semarang>
- Nara, E. S. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nasar. (2009). *Lembar Tematik Matematika untuk SD/MI*. Jakarta: Grasindo.
- Nugrahani, R. (2007). *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*. Lembar Ilmu Kependidikan Jilid 36, No. 1, Juni 2007.
- Parker, K. B. (2012). *The guide to computer Simulation and Games*. Indianapolis: John Wiley & Sons, Inc.
- Priansa, D. J. (2017). *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*. Bandung: Cv Pustaka Setia.
- Purwanto, M. N. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ramayulis. (2015). *Dasar-Dasar Kependidikan Suatu Pengantar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Ridho, R. (2018, Februari 28). *Berkeliaran saat Jam Sekolah, Puluhan Pelajar Terjaring Razia*. Retrieved Juli 10, 2018, from <https://daerah.sindonews.com/read/1285794/174/berkeliaran-saat-jam-sekolah-puluhan-pelajar-terjaring-razia-1519801879>
- Rifa, I. (2012). *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: Flashbooks.
- Ristu Prastiwi, d. (2010). *Buku Tematik Pengalaman untuk SD/MI kelas 3*. Jakarta: Grasindo.

- Sahroji, A. (2017, 11 24). *Daftar Negara ASEAN dengan Peringkat Pendidikan Tertinggi*. Retrieved 12 20, 2017, from <https://news.okezone.com/read/2017/11/24/18/1820178/daftar-negara-asean-dengan-peringkat-pendidikan-tertinggi>
- Saifuddin. (2014). *Pengelolaan Pembelajaran Teoritis dan Praktis*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sanjaya, W. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia.
- Sanjaya, W. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran Teori dan Praktik KTSP*. Jakarta: Pprenadamedia Group.
- Sardiman. (2011). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Siregar, C. K. (2015). *Pengembangan Media Presentasi*. Jakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
- Solihin, E. (2012). *Strategi Pembelajaran PPKN*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Cv Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Cv Alfabeta.
- Sumantri, M. S. (2016). *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik Ditingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sundayana, R. (2013). *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2012). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sutikno, P. F. (2011). *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum&Konsep Islami*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Tanni, A. A. (2014). *Using Games to Promote Students Motivation toward Learning English*. , Al Quds Open University Journal for Educational&Psychological Research&Studies Vol 2 No. 5 .
- Tedjasaputra, M. S. (2005). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Titik, D. (2016). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar PKN Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Lubuk Dalam Kabupaten Siak. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, Vol 3, No 1.

- Uno, H. B. (2012). *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- W.S.Winkel. (2009). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Wahab, R. (2016). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Zubaidah, N. (2014, Agustus 5). *85.000 Guru Ditargetkan Selesai Pelatihan Agustus*. Retrieved Januari 3, 2018, from <https://nasional.sindonews.com/read/888458/144/85000-guru-ditargetkan-selesai-pelatihan-agustus-1407247768>