

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2014). *Memahami Riset Perilaku dan Sosial*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran; prinsip, teknik, prosedur*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan; Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Djamarah, S.B. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2002). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Huda, M. (2011). *Cooperative Learning; Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.
- Nasution. (2000). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Noor, J. (2011). *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: KENCANA.
- Prasetyo, B. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Purwanto, M.N. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rifa, Iva. (2012). *Koleksi Games Edukatif di dalam dan Luar Sekolah*. Jogjakarta : FlashBooks.
- Rifa'i, A. & Anni, C. T. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Rusman. (2010). *Model-model pembelajaran; Mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sardiman. (2011). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Schunk, D.H. (2012). *Learning Theories; An Educational Perspective*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Slavin, R. E. (2009). *Cooperative Learning (Teori, Riset, Praktik)*. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. (2012). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan; (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N.S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syamsuddin, M.A. (2012). *Psikologi Kependidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wujanarko, J. & Setiawati, E. (2016). *Ayah Ibu Baik - Parenting Era Digital*. Banten: [Happy Holy Kids](#)
- Yunita, I. (2005). *22 Prinsip Komunikasi Efektif untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Sumber Skripsi

- Nopiani, Ni Md. Erlin., dkk. (2013). *Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Gugus VIII Sukawati*. Universitas Pendidikan Ganesha: Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Nurul Ratnaningsih, Nafiah. (2014). *Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nur Triyani, Arifah. (2009). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Games Tournament (TGT) sebagai upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa pada Pokok Bahasan Peluang dan Statistika di SMP Negeri 4 Depok Yogyakarta Kelas IX C*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Sumber Jurnal Online

- Catur K.S. & Sukardi. (2014). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments Berbantuan Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan Kompetensi Dasar Membuat Keputusan Kelas

X Smk Widya Praja Ungaran. *Economic Education Analysis Journal* Volume 3, No. 1. Diakses dari <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj>

Eva Fahmadia J.M. & Mukminan. (2016). Implementasi Teams Games Tournaments Berbantuan Media Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Sikap Terhadap Pembelajaran IPS. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* Volume 3, No 1, Maret 2016 (27-38). [Online]. Diakses dari <http://journal.uny.ac.id/index.php/hsjpi>

Kartikaningtyas, Dyah., Yulianti, Dwi., & Pamelasari, Stephani Diah. (2014). *Pengembangan Media Game Ular Tangga Bervisi SETS Tema Energi Pada Pembelajaran IPA Terpadu ntuk Mengembangkan Karakter dan Aktivitas Siswa SMP/MTs*. *Unnes Science Education Journal* 3 (3). [Online]. Diakses dari http://journal.unnes.ac.id/artikel_sju/usej/4284

Salam, Abdus., Hossain Anwar., Rahman, Shahidur. (2015). *Effects of using Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative Technique for Learning Mathematics in Secondary Schools of Bangladesh*. *Malaysian Online Journal of Educational Technology* Volume 3, Issue 3. [Online]. Diakses dari <https://doaj.org/article/28d24d36b67b44559fbe93e9b9f80ac3> diunggah pada tanggal 9 Maret 2017.

Sumber Internet

Neni, S. (2012). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. [Online]. Diakses dari <http://eprints.uny.ac.id/9741/5/BAB%20%20-%2008108244136.pdf> diunggah pada tanggal 4 Desember 2016.

Nistanto, R. K. (2014, 15 Juni). “Indonesia Pasar Smartphone Terbesar di Asia Tenggara” [Kompas *online*]. Diakses dari <http://tekno.kompas.com/read/2014/06/15/1123361/indonesia.pasar.smartphone.terbesar.di.asia.tenggara>

Rowan, C. (29 Mei 2014). “The Impact of Technology on the Developing Child” [Online]. Diakses dari http://www.huffingtonpost.com/cris-rowan/technology-children-negative-impact_b_3343245.html