

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Bahri Djamarah, S. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dahar, R. W. (1996). *Teori-Teori Belajar*. Bandung: Erlangga.
- Effendi, R., Dkk. (2009). *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Dirjen Dikti Depdiknas.
- Hamalik, O. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasan, S. H. (1995). *Pendidikan Ilmu Sosial*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti P2TA.
- Hasan, S.H. (2013). "IPS dalam Kurikulum 2013". *Seminar Nasional Yogyakarta*: UNY.
- Isjoni. (2007). *Integrated Learning*. Bandung: Falah. 371.1 isj res
- Kenworthy, Leonard S. (1962). *Guide to Social Studies Teaching in Secondary Schools*. California: Wadsworth. 300.7 ken
- Krathwohl, D.R. (2002). *A Revision of Bloom's Taxonomy: an Overview*. Theory Into Practice, 41 (4). Colleague of Education, The Ohio State University.
- Komalasari, K. (2010). *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Komalasari, K. (2011). *Media Pembelajaran IPS*. Bandung: FPIPS UPI.
- Kustandi, C., dan Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia. 371.33 kus
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran: suatu pendekatan baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nasution, S. (2006). *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Nusantara, D. B., dan Irawan, A. H. (2012). *Perancangan Boardgame Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Anak SD Kelas 1*. Jurnal Sains dan Seni ITS, 1 (1), hlm. 22-27.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar.

Qondias, D., dkk. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Mind Mapping SD Kabupaten Ngada Flores*. Jurnal Pendidikan Indonesia, 5 (2), hlm. 883-889.

Ratmaningsih, N.M., dkk. (2016). *Pelatihan Pembuatan dan Penggunaan Pembelajaran Permainan Board Games Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Buleleng*. Majalah Aplikasi Ipteks NGAYAH, 7 (2), hlm. 137-150.

Riduwan. (2012). *Belajar Mudah Penelitian: untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.

Riduwan., dkk. (2011). *Cara Mudah Belajar SPSS 17.0 dan Aplikasi Statistik Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Rosyidah, dkk. (2013). “Glopoli: Inovasi Board Game 4 Dimensi Perjalanan Keliling Dunia Berbentuk Globe Sebagai Upaya Meningkatkan Wawasan”. *E-Proceedings. Direktorat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat* (hlm. 1-6).[online] tersedia di <http://article.dikti.go.id/index.php/PKMM/article/view/190> diakses pada 27 April 2017.

Ruseffendi. T. E. (1980). *Pengajaran Matematika Modern*. Bandung: Tarsito

Sadiman, S. A., dkk. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sadiman, S.A., dkk. (2006). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sagala, S. (2013). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: CV. Alfabeta.

Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Bandung: Kencana Prenada Media Group.

Sapriya. (2008). *Pendidikan IPS*. Bandung: CV Yasindo Multi Aspek.

Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Rosda.

Sapriya., dkk. (2007). *Konsep Dasar IPS*. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan UPI.

- Siregar, S. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif dilengkapi Dengan Perhitungan Manual dan SPSS*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Smaldino, S.E., dkk. (2008). *Instructional Technology & Media For Learning*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Soejadi. (2000). *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Somantri, N. (2001). *Menggagas Pembaruan Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana. (2011). *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.
- Sudjana. (2009). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suhana, C. (2009). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Susetyo, B. (2015). *Prosedur Penyusunan dan Analisis Tes: untuk Penilaian Hasil Belajar Bidang Kognitif*. Bandung: Refika Aditama.
- Susilana, R., dan Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Tan, S. (2015). *Perancangan Board Game Pengenalan Dinosaurius untuk Anak Usia 8-12 Tahun*. Student Journal Universitas Kristen Petra. 1 (6), hlm. 1-10. <http://studentjournal.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/3323> diakses pada 27 April 2017
- Taniredja, T. Dan Mustafidah, H. (2011). *Penelitian Kuantitatif (sebuah Pengantar)*. Bandung: Alfabeta.
- Tipa, D.S.R., dkk. (2016). *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Team Achievement Division) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kelas VIII Sekolah ABC Topik Relasi dan Fungsi*. A Journal of language, Literature, Culture, and Education POLYGOT, 12 (2), hlm. 92-99.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Winkle. (2014). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta.

Skripsi

Fitriani, W. 2011. *Efektifitas Media Board Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Bandung: UPI FIP Skripsi, tidak diterbitkan.

Insani, N.N. 2015. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Melalui Tim Kuis Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn*. Bandung, Sripsi FPIPS UPI, tidak diterbitkan.

Irfani, Y. 2013. *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Blog untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar dalam Pembelajaran IPS di Kelas VIII J SMP Negeri 14 Bandung*. Bandung: UPI FPIPS Skripsi, tidak diterbitkan.

Puspitasari, R.Tina. 2016. *Penggunaan Media Story Picture untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VII F SMP N 26 Bandung*. Bandung: UPI FPIPS Skripis, tidak diterbitkan.

Shabrina, G. N. Manarina. 2014. *Penggunaan Media Board Game dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Perancis Pada Siswa Kelas XI SMA Plus Pariwisata Bandung Tahun Ajaran 2013/2014*. Bandung: UPI FPBS Skripsi-tidak diterbitkan.