

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Depdiknas. (2008). *Kompetensi Evaluasi Pendidikan: Kriteria dan Indikator Keberhasilan Pembelajaran*. Diakses: Juni 2018.
- Firdaus, D. (2015). *Permainan Tradisional Galah Asin*. [Online]. Diakses dari <http://dimasfiordaus.blog.upi.edu/2015/10/20/galah-asingalasingobak-sodor-permainan-tradisional-yang-menyehatkan-tubuh/>
- Isjoni. (2007). *Cooperative Learning: Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta`
- Johnson, D, dkk. 2012. *Colaborative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional*. Jakarta: Prenadamedia.
- Kristiani, K.D. (2017). *Pengaruh Metode Bermain Berbantuan Gobak Sodor Terhadap Kemampuan Bekerjasama Anak Kelompok A di TK Gugus Mawar*. Vol 5 No. 2. 2017. hlm. 1-11.
- Lungdren. (1994). *Cooperative Learning: In the Science Classroom*. Westerville, Ohio: Glencoe Division MacMillan/McGraw-Hill School Publishing Company.
- Malik, G.P. (2017). *Penerapan pembelajaran kooperatif tipe stay and stray untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa kelas IV SD*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.

Desty Nurmarawati, 2018

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE SCRIPT BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL “GALAH ASIN” UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KERJASAMA SISWA KELAS IV SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Mulyasa. 2011. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Muslich, M. (2014). *Melaksanakan PTK Itu Mudah (classroom action research)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nasution. (2010). *Didaktik Asas-Asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Papalia, dkk. (2008). *Human Development: Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana
- Permendikbud. (2016). *Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Diakses Juni 2018.
- Purwanto, Ngilim. 2012. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sudjarwo, (2015). *Proses Sosial dan Interaksi Sosial dalam Pendidikan*. Bandung: Mandar Maju
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukintaka. (1992). *Teori Bermain*. DEPDIKBUD
- Suteng, B, dkk. (2000). *Panduan Belajar PPKn SMU 2 Untuk Kelas I*. Salatiga: Erlangga
- Trianto. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustakarya

Desty Nurmarawati, 2018

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE SCRIPT BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL “GALAH ASIN” UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KERJASAMA SISWA KELAS IV SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

- Trianto. (2013). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Usman, H, dan Akbar P,S. (2008). *Pengantar Statistika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Warsono & Hariyanto. (2017). *Pembelajaran Aktif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Widoyoko, E.P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wulandari, B. (2015). Pendidikan Teknik Elektronika: *Peningkatan Kemampuan Kerja Sama dalam Tim Melalui Pembelajaran Berbasis Lesson Study*. Vol 1 No. 1 November 2015. hlm. 1-8.

Desty Nurmarawati, 2018

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE SCRIPT BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL “GALAH ASIN” UNTUKMENINGKATKAN KETERAMPILAN KERJASAMA SISWA KELAS IV SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu