

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Lorin. W, dan Krathwohl, David.R. (2001). *A Taxonomy for Learning Teaching and Assessing (A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives)*. New York: David McKay Company, Inc
- Arifin, Zainal. (2009). *Evaluasi Pembelajaran Prinsip Teknik Prosedur*. Bandung : PT Remadja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek edisi revisi V*. Jakarta : Rineka Cipta.
- _____. (2003). *Dasar – dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Angkasa
- Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajawali Pers.
- Dananjaya, Utomo. _____. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung : Penerbit Nuansa.
- Emzir. (2009). *Meotdologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rajawali Pers.
- Hamalik, Oemar. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hays, Robert T. (2005). *The Effectiveness Of Instructional Games: A Literature Review And Discussion*.
- Irfan. (2010). *Pengaruh Permainan Tonda-Tonda Roba Terhadap Pengajaran Kata Bahasa Jepang*. Skripsi FPBS UPI Bandung : Tidak Diterbitkan
- Kirikkaya, Esmâ Buluş. (2010). "A Board Game about Space and Solar System for Primary School Students", *Turkish Online Journal Educational Technology*. , 1-13.
- Margono. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyasa, E. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Suatu Panduan Praktis*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Muhammad. _____. *Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. [Online]. Tersedia: <http://portal2.lpmpkalsel.org> [10 April 2011]

- Niecikowski.(2009). *Use of Board and Card Games to Increase Academic and Social Achievement; Emphasis – Mathematics*. [Online]. Tersedia: http://www.qualitytimegames.org/tiny_data/File/pdf/Use%20of%20Board%20and%20Card%20Games.pdf [12 April 2011]
- Nuarti, E. (2007). *Penggunaan Permainan Tebak Kata Dalam Pembelajaran Bahasa Jerman Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata*. Skripsi FPBS UPI Bandung : Tidak Diterbitkan
- Nugroho, Eko. (2011). *Bermain, Sebuah Cara Belajar Kreatif*. [Online]. Tersedia:<http://interaktif.indonesiakreatif.net/index.php/id/news/read/bermain-sebuah-cara-belajar-kreatif>. [05 April 2011]
- _____. (2011). *Board Game, Lebih dari sekedar Bermain*. [Online]. Tersedia:<http://www.kummara.com>. [12 April 2011]
- Pribadi, Benny. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rahmatina. (2007). *Penggunaan Permainan dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. [Online]. Tersedia: <http://jurnal/pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/161077790.pdf> [12 April 2011]
- Rusman. (2009). *Manajemen Kurikulum*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman,Arief. (2009) . *Media Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sagala, Syaiful. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. (2007). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana
- Santoso, Singgih. (2003). *SPSS Statistik Parametrik*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Sidik, Rosmalela. (2011). *Efektifitas Permainan Snakes Ladders Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang*. Skripsi FPBS UPI Bandung : Tidak Diterbitkan
- Subagio. (2011). *Implementasi Pendekatan Konstruktivisme dalam Pembelajaran*. [Online]. Tersedia : http://subagio-subagio.blogspot.com/2010_03_01_archive

.html [18 Mei 2011]

Sudjana, N dan Ibrahim R. (1992). *Strategi Penelitian Pendidikan*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono. (2010). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung. Alfabeta.

Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.

Sukayati. (2003). *Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Dinas Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Pusat Pengembangan Penataran Guru (PPP-G) Matematika Yogyakarta.

Susilana, Rudi. Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran (hakikat pengembangan, pemanfaatan dan penilaian)*. Bandung : Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UPI.

Suyatno. (2008). *Mengajar dengan Permainan*. [Online]. Tersedia : <http://garduguru.blogspot.com/2008/05/mengajar-dengan-permainan.html>. [27 April 2011]

Syadad, Ahmad Farhan. (2011). *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Analisis Terhadap Kebijakan Perubahan UUSPN no.2 Tahun 1989 menjadi UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003)*. [Online]. Tersedia: www.inherent-dikti.net/files/sisdiknas.pdf

Syah, Muhibbin. (2008). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung : Rosda

Trianto. (2010). *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi dan Profesi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

_____. (2009). *Revisi Taksonomi Bloom atau Revised Bloom Taxonomy*. [Online]. Tersedia: <http://hilman.web.id/posting/blog/852/revisi-taksonomi-bloom-atau-revised-bloom-taxonomy.html> [12 April 2011]

_____. (2009). *Games Dalam Pembelajaran*. [Online]. Tersedia: <http://jenxokta-jenxokta.blogspot.com/2009/01/games-dalam-pembelajaran.html> [12 April 2011]

_____. (2009). *Board Game Bukan Sekedar Game!*. [Online]. Tersedia: <http://hafidbasumbul.blogspot.com> [10 April 2011]

_____. *Board Game*. [Online]. Tersedia : http://en.wikipedia.org/wiki/Board_game [27 April 2011]

