

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad R, & Nana S. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Aqip, Z. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung :Yrama Widia
- Anitah, S. (2008). *Media Pembelajaran*. Surakarta: UNS Press
- Annik, Q. (2013). Efektivitas Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Dengan Media Kartu Pintar Dan Kartu Soal Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 1 (2), 166-174.
- Anggarawati, G.A. (2014). Pengaruh Make A Match Berbantuan media kartu gambar terhadap hasil belajar IPS. *Jurnal Mimbar 2 (1) 1-10*
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arif , S. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arum, W. (2017). "Menyiapkan Generasi Unggul Melalui Pembelajaran Bermakna. Kartu Pintar Pengetahuan Terhadap Hasil Belajar IPS Tema Cita-Citaku Siswa Sekolah Dasar" *Seminar Nasional PGSD*, 36-42.
- Anggari, A. (2014). *Tema 1 Indahnya kebersamaan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013: Buku Siswa SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ayu, R. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kartu Pintar Fisika Materi Suhu Dan Kalor Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Piyungan. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6 (3) 237-245.
- Aqib, (2013). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung : Yrama Widya.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- _____. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- _____. (2015). *Media Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Bahri Djamarah, S. (2010). *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.

- Bambang, S. (2016). Penerapan Teknik Bermain Kartu Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar IPA.
- Dimiyati & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2006). *Bunga Rampai Keberhasilan Guru dalam Pembelajaran (SMA, SMK, dan SLB)*. Jakarta: Depdiknas.
- _____. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Gulo, W. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Grasindo.
- Hanafiah, C.S. (2009). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Hamalik, O. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Sinar Grafika
- _____. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hidayati. (2002). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di SD*. Yogyakarta : UNY.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Ibrahim. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Imam, H. (2012). *Pengembangan Kartu Pintar Sebagai Media Pembelajaran Materi Pokok Pengaruh Transaksi Keuangan Ngawi*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 1 (1), 1-10
- John D. Latuheru. (1988). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Depdikbud.
- Januszewski, A. M ,et al. (2008). *Educational Technology*. New York & London: Routledge Taylor & Francis Group.
- Kunandar. (2013). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Raja Grafindo. Bandung.
- Komalasari, K. (2011). *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi* Bandung : Refika aditama.

- Kurniawati, dkk. (2014). *Efektivitas Model Think Pair Share Dalam Pembelajaran Tematik Integratif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah* : Universitas PGRI Semarang.
- Mulyasa. (2013). *Pengembangan Dan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta : Rosda
- Mulyono. (2016). Penggunaan Media Kartu Kwartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peninggalan Sejarah Hindu-Buddha Di Indonesia Dalam Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pena Ilmiah*. 1(1), 481-490
- Maryani, E. (2009). *Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial*. Jakarta : Alfabeta.
- Marzano, R J and John S. K. (2007). *The New Taxonomi of Educational Objectives*. Corwins Press A SAGE Publications Company : United Kingdom.
- Muhibbinsyah. (2013). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Nieveen, N. (2007). *Prototyping to Reach Product Quality* Dalam Plomp, T;
- Nieveen, N. (2007). *Design Approaches and Tools in Education and Training* . London: Kluwer Academic Publisher.
- Nurfajarianti. (2017). Pengaruh Strategi Pembelajaran True Or False Berbasis Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Biotek* 5 (2), 177-190.
- Prastowo, A. (2014). Pemenuhan Kebutuhan Psikologis Peserta Didik SD/MI Melalui Pembelajaran Tematik-Terpadu. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*
- Plomp, Tj. (2007). *Educational Design: Introduction. From Tjeerd Plomp (eds). Educational & Training System Design: Introduction. Design of Education and Training (in Dutch). Utrecht (the Netherlands): Lemma. Netherland .Faculty of Educational Science and Technology, University of Twente.*
- Reffiane, F dan Ernawati S. (2011). *Model Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif Menyenangkan Melalui Pendekatan Tematik Untuk Pembelajaran Sains Sekolah Dasar*. Jakarta : Rajagrafindo.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu : Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta : Rajagrafindo.

- Sanjaya, W. (2012). *Starategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Grup.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Slavin, Robert E. (2005). *Cooperatife Learning: theory, research and Practice* (N Yusron. Terjemahan). London: A Allymand Bacot.
- Sudjana, N dan Ibrahim. (2007). *Media pembelajaran (penggunaan dan pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana. (2007). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Algasindo.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cetakan ke-17. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A dkk. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi.
- Suherman. (2001). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: UPI
- Sukandi, U. (2003). *Belajar Aktif & Terpadu*. Surabaya: Duta Graha Pustaka.
- Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suprihadi S, Zainul A & I Wayan S. (2000). *Strategi Pembelajaran, Bahan Sajian Program Pendidikan Akta Mengajar*. Malang: Departemen Pendidikan Nasional, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suprijono, A. (2012). *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Susanto, A. (2013). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susanto, A. (2013). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana.

- Theo R . (2017). Pengembangan Permainan Kartu UIPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Interaksi Antar Makhluk Hidup. : *E-Jurnal Pensa*
- Trianto. (2011). *Mendesaian Model Pembelajaran Inovatif Progresif. Edisi Ke-4*. Jakarta: Kencana.
- _____ (2012). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- _____ (2007). *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher
- Tasrif. (2008). *Pengantar Dasar IPS*. Yogyakarta: Genta.
- Umar. (2017.). Pengaruh Strategi Pengaruh Media Kartu Pintar Tumbuhan Berbasis Science Edutainment Terhadap Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Tema Gerak Tumbuhan. *Jurnal Unnes Science Education Journal*, 5 (2)
- Virgiani, A. (2013). Pengembangan Pembelajaran Penjasorkes Pada Materi Menerapkan Budaya Hidup Sehat Menggunakan Media Kartu Pintar Untuk Siswa Kelas IV Di Sdn Sekaran 01 . *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*, 1276-1282
- Wahidmurni, A, dan Ali R. (2010). *Evaluasi Pembelajaran: Kompetensi dan Praktik*. Yogyakarta: Nuha Letera