

DAFTAR PUSTAKA

- A, M. Husna. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Andi.
- Afandi, Rifki. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar*. (Online). Vol. 3. No. 1, Halaman 77-89. Diakses 1 November 2017 dalam (ejournal.umm.ac.id/jinop/article/view)
- Arifah, Fatih 2012. *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: Flashbook.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aryani, Ine Kusuma dan Markum Susatim. 2010. *Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Nilai*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Darmadi, Hamid. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta
- Daryanto. 2010. *Belajar dan Mengajar*. Bandung: Yrama Widya
- _____. 2017. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Desmita. 2016. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Dewi, Rosmala. 2015. *Profesionalisasi Guru Melalui Penelitian Tindakan Kelas*. Medan: Unimed Press
- Djamrah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2015. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Citra
- Hamalik, Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamzah, Ali dan Muhlissarini. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Istarani dan Muhammad Ridwan. 2015. *50 Tipe, Strategi dan Teknik Pembelajaran Kooperatif*. Medan: Media Persada
- Lubis, Effi Aswita. 2015. *Strategi Belajar Mengajar*. Medan: Perdana Publishing
- Maisyaroh, Iis. 2014. *Penerapan Metode Permainan Ular Tangga (Snakes Ladder) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS (Penelitian Tindakan Kelas di MTs Al Ikhwaniyah Pondok Aren)*. Jakarta: Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah.

Skripsi (Online) di akses pada 30 Oktober 2017 dalam (respository.uinjkt.ac.id)

Muliawan, Jasa Ungguh. 2016. *45 Model Pembelajaran Spektakuler*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Purwanto. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Ratnaningsih, Nafiah Nurul. 2014. *Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ips Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Skripsi (Online) diakses pada 30 Oktober 2017 dalam (eprints.uny.ac.id)

Sardiman. 2012. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.

Satya. 2012. *Permainan Tradisional Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Anak Taman Kanak - Kanak*. Program Kreativitas Mahasiswa-Gagasan Tertulis. (Online) Diakses 1 Nonember 2017 dalam (<https://sayasatya.files.wordpress.com/2012/04/pkm-ulartangga>)

Setyawan, Sigit. 2013. *Nyalakan Kelasmu (20 Metode Mengajar dan Aplikasinya)*. Jakarta: Grasindo

Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta

Syah, Muhibbin. 2017. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Tilong, Adi. D. 2014. *40 Aktivitas Perangsang Otak Kanan dan Kiri Anak*. Yogyakarta: DIVA Press

Tim Kreatif. 2012. *Pendidikan Kewarganegaraan SD/MI Kelas V*. Jakarta: Bumi Aksara

Uno, Hamzah B. 2016. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara

Winarno. 2013. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Bumi Aksara

Yamin, Martinis. 2010. *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press

