

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, K dan Amri, S. 2010. *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- B. Johnson, Elaine. 2007. *Contextual Teaching & Learning Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*. Bandung: Mizan Learning Center (MLC).
- Diniyah, Lilik Fatkhu. 2008. *Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Permainan Bala-Bala Pada Siswa Kelas V SD Negeri Kedungsari 3 Kota Magelang Tahun Pelajaran 2007/2008*. Magelang: PTK.
- Hartini, Sri, dkk. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Surakarta: FKIP UMS.
[Http://mastarmudi.blogspot.com/2010/07/pengertian-observasi.html](http://mastarmudi.blogspot.com/2010/07/pengertian-observasi.html)
(Diakses tanggal 12 November 2011).
- [Http://id.Wikipedia.Org/Wiki/Monopoli](http://id.Wikipedia.Org/Wiki/Monopoli) (Permainan)
(Diakses tanggal 04 November 2011).
- [Http://www.penalaran-unm.org/index.php/artikel-nalar/penelitian/116-metode-penelitian-kualitatif.html](http://www.penalaran-unm.org/index.php/artikel-nalar/penelitian/116-metode-penelitian-kualitatif.html) (Diakses tanggal 12 November 2011).
- [Http://www.scribd.com/doc/13065635/Metode pembelajaran](http://www.scribd.com/doc/13065635/Metode-pembelajaran)
(Diakses tanggal 12 November 2011).
- [Http://rachmanto.wordpress.com/2009/05/04/metode-wawancara/](http://rachmanto.wordpress.com/2009/05/04/metode-wawancara/)
(Diakses tanggal 12 November 2011).
- [Http://www.scribd.com/doc/22186725/observasi-dan-wawancara](http://www.scribd.com/doc/22186725/observasi-dan-wawancara)
(Diakses tanggal 12 November 2011).
- Kurniawati, Sri. 2007. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mengenal Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia Melalui Permainan Monopoli di SD Negeri Ngesrep 02*. Semarang: PTK.
- Kusdiningsih, Endang. 2008. *Permainan Kartu Umbul Meningkatkan Kemampuan Siswa Kelas V SD Suruh 01 Kabupaten Semarang*

- dalam Mengidentifikasi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia*. Semarang: PTK.
- Ma'mur Asmani, Jamal. 2011. *7 Tips Aplikasi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Marganingsih, Dewi. 2010. *Penggunaan Permainan Tebak Kata dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 02 Dawung Kecamatan Matesih Kabupaten Karanganyar Tahun Ajaran 2009/2010*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Maryadi, dkk. 2010. *Pedoman Penulisan Skripsi FKIP*. Surakarta: BP-FKIP UMS.
- Marsudi, Saring, Dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Surakarta: FKIP UMS.
- Nurdin, Syafruddin. 2005. *Model Pembelajaran yang Memperhatikan Keragaman Individu Siswa dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Ciputat: Quantum Teaching.
- Samino dan Marsudi, S. 2011. *Layanan Bimbingan Belajar*. Surakarta: Fairuz Media.
- Santoso, Joko dan Surtikanti. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Surakarta: FKIP UMS.
- Sardjiyo, dkk. 2008. *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sudjana, Nana. 2000. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Sinar Baru Algensindo.
- Suharni. 2010. *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bilangan Bulat Melalui Penerapan Metode Kumon Kelas I SD Negeri 01 Pandeyan Kecamatan Tasikmadu Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2009/2010*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Surtikanti dan Hariyatmi. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Surakarta: FKIP UMS.

- Suryabrata, Sumadi. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Zulaikah, Tri. 2010. *Budaya Belajar Matematika Siswa Inklusi Kelas VI SD Al Firdaus Surakarta*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.