

DAFTAR PUSTAKA

- Ali., & Asrori, M. (2009). *Psikologi remaja: perkembangan peserta didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Amir, M. (2011). *Rahasia mengajar dengan kreatif, inspiratif, dan cerdas*. Depok: Logika Galileo.
- Anita, W. (2008). *Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, S. (2005). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2006). *Metodologi penelitian*. Bandung : Bina Aksara.
- Arikunto, S. (2007). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka cipta.
- Arisnawati, D. (2009). *Penggunaan metode bermain benda-benda konkret*. Surakarta: UNS.
- Arsyad, A. (2007). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Baharuddin & Wahyuni, E. N. (2007). *Teori belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group.
- Baskoro, D. G. (2013). Penulisan Tugas Akhir. *Information Literacy*, 1.
- Bastable, S. B. (2002). *Perawat sebagai pendidik: prinsip-prinsip pengajaran dan pembelajaran*. Jakarta: EGC.
- Bond, T. (1990). *Games for social and life skills*. Britain: Athenaeum Press.
- Chatib, M. (2012). *Sekolah anak-anak juara: berbasis kecerdasan jamak dan pendidikan berkeadilan*. Bandung: Kaifa.

- Dahlan, T. (2010). *Games Sains Kreatif dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Potensi Kecerdasan Anak*. Bandung: Ruang Kata.
- Djamarah, S. B. (2002). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2008). *Psikologi belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djudju Sujana, d. (2007). *Ilmu Dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: Imperial Bhakti Utama.
- Dockett, S. & Flear (1999). *Play and pedagogy in early childhood: bending the rules*. Australia: Harcourt Braca.
- Gie, T. H. (1994). *Cara belajar yang efisien*. Yogyakarta: Liberty Yogyakarta.
- Gulo, W. (2008). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: PT Grasindo.
- Hurlock, E. (1978). *Perkembangan anak jilid 1 edisi keenam*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E. (1980). *Psikologi perkembangan edisi kelima*. Jakarta: Erlangga.
- Ismail, A. (2009). *Education games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Kartajaya, H. (2010). *Anxieties/desires*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Knight, G. R. (2009). *Filsafat dan pendidikan* . Jakarta: Universitas Pelita Harapan Press.
- Loekmono, J. (1994). *Belajar bagaimana belajar*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Mahfud, S. (2001). *Pengantar psikologi pendidikan*. Surabaya: PT Bina Ilmu.
- Masnur, M. (2011). *Authentic assesment: penilaian berbasis kelas dan kompetensi*. Bandung: Refika Aditama.
- Melly. (2010). *Perkembangan pengembangan anak: pedoman bagi orang tua dan guru*. Jakarta: PT Grasindo.
- Minatajaya, Y. (2013). *Template Tugas Akhir*. Karawaci: UPH.

- Moeslichatoen. (2005). *Metode pengajaran di taman kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Momon Sulaeman, S. &. (2007). *Saya Ingin Pintar IPA untuk Kelas IV Semester 1*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Mulyasa, E. (2013). *Menjadi guru profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nasation, S. M. (2012). *Didaktik asas-asas mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nisak, R. (2011). *Lebih dari 50 game kreatif untuk aktivitas belajar-mengajar*. Yogyakarta: Diva Press.
- Nugroho, D. H. (2015). *Panduan Praktis Membuat & Memublikasi Video Bahan Ajar*. Yogyakarta: 2015.
- Nurani, Y. (2009). Pengembangan program kegiatan bermain berbasis kecerdasan jamak bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 706-729.
- Olivia, F. (2007). *Membantu anak punya ingatan super*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Padmono, Y. (2011). *Manajemen pembelajaran di kelas*. Salatiga: Widya Sari Press.
- Prasetyono, D. (2008). *Rahasia mengajarkan anak gemar membaca pada anak sejak dini*. Yogyakarta: Think.
- Rahmat, A. (2004). *Super teacher*. Bandung: MQS Publishing.
- Rahmat, A. (2009). *Super teacher*. Bandung: MQS Publishing.
- Reeve, J. M., Warren, C. S., Duchac, J. E., Wahyuni, E. T., Soepriyanto, G., Jusuf, A. A., et al. (2009). *Pengantar Akuntansi-Adaptasi Indonesia*. Jakarta: Salemba Empat.

- Ronnie, M. (2005). *Seni menikmati hidup dan memberdayakan diri*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Saeful Zaman, D. R. (2010). *Games Kreatif Pilihan Untuk Meningkatkan Potensi Diri Dan Kelompok*. Jakarta: Gagas Media.
- Safari. (2003). *Evaluasi Pembelajaran*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan.
- Safitri, D. S. (2014). Peningkatan kemampuan daya ingat melalui permainan puzzle pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3-4.
- Sanjaya, W. (2008). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sanjaya, W. (2009). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sardiman, A. (2004). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. (2003). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soemanto, W. (1990). *Psikologi pendidikan: landasan kerja pemimpin pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (1989). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru.

- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan: pendidikan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sulaeman, M. &. (2007). *Saya ingin pintar IPA*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Sulistiyorini & Fathurrohman, M. (2012). *Belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Teras.
- Sumaji. (2013). *Pendidian Sains yang humanistis*. Yogyakarta: Kanisius.
- Suryosubroto, B. (2013). *Proses belajar mengajar di sekolah*. Jakarta: Rineka cipta.
- Susilo. (2007). *Penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.
- Suyanto & Jihad, A. (2013). *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru Di Era Global*. Jakarta: Erlangga.
- Syamsidah. (2016). *Kiat mudah membuat penelitian tindakan kelas bagi guru*. Yogyakarta: Deepublish.
- Tampubolon, S. (2014). *Penelitian tindakan kelas sebagai pengembangan profesi pendidik dan keilmuan*. Jakarta: Erlangga.
- Trianto. (2007). *Model-model pembelajaran inovatif berorientasi konstruktif*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Triharso, A. (2013). *Permainan kreatif dan edukatif untuk anak usia dini: 30 permainan matematika & sains*. Jakarta: ANDI.
- Van Brummelen, H. (2006). *Berjalan dengan Tuhan di dalam kelas*. Jakarta: Universitas Pelita Harapan Press.
- Wicaksono, A. &. (2016). *Teori pembelajaran bahasa: suatu catatan singkat*. Yogyakarta: Garudhawaca.

Wiriaatmadja. (2009). *Penelitian tindakan kelas: untuk meningkatkan kinerja guru dan dosen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Yulianty, I. R. (2011). *Permainan yang meningkatkan kecerdasan anak*. Jakarta: Laskar Aksara.

Yusuf, L. (2004). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Bandung: Rosda.

Zaman, S. &. (2010). *Games kreatif pilihan untuk meningkatkan potensi diri dan kelompok*. Jakarta: Gagas media.

