

## DAFTAR PUSTAKA

- Brummelen, H. V. (2008). *Batu loncatan kurikulum*. Jakarta: Universitas Pelita Harapan.
- Jacobsen, dkk. (2009). *Methods for teaching: metode-metode pengajaran meningkatkan belajar siswa TK-SMA*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Djamarah, S. B. (2002). *Psikologi belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djiwandono, S. E. (2002). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Elliott, D. C. (2005). *Teaching on target, models, strategies, and methods that work*. California: Corwin Press.
- Eveline Siregar, Hartini Nara. (2010). *Teori belajar dan pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ismail, A. (2012). *Education games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Jane Portman, Jeremy Richardon. (n.d.). *The maths teacher's handbook*. US: VSO Books.
- Johnson, dkk. (2001). Developing conceptual understanding and prosedural skill in mathematics: an iterative process. *Journal of Educational Psychology*, Vol. 93, Hal. 346.
- Knight, G. R. (2009). *Filsafat dan pendidikan, sebuah pendahuluan dari perspektif kristen*. Tangerang: Universitas Pelita Harapan Press Menara UPH.
- Krathwohl, D. R. (2002). A revision of bloom's taxonomy: An overview. *Theory into practice*, Volume 41, Number 4, hal. 215-217.
- Kwartolo, Y. (2012). Multiple intelegences dan implementasinya dalam taksonomi bloom. *Jurnal Pendidikan Penabur*, No. 18/Tahun ke-11, 71.
- Lie, A. (2014). *Cooperative learning*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Mink, D. V. (2010). *Strategies for teaching mathematics*. Huntington Beach: Shell Education.
- Rifa, I. (2012). *Koleksi games edukatif di dalam dan luar sekolah*. Jogjakarta: FlashBooks.
- Rusman. (2010). *Model-model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: Rajagrafindo persada.
- Rutherford, K. (27 April 2015). *Teaching children mathematics: why play math games?* Retrieved 3 Desember 2015, from National council of teachers of mathematics: <http://www.nctm.org/publications/teaching-children-mathematics/blog/why-play-math-games/>

- Sanjaya, W. (2006). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Sanjaya, W. (2008). *Strategi pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Silberman, M. L. (2004). *Active learning 101 cara belajar siswa aktif*. Bandung: Nusamedia.
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative learning teori, riset, dan praktik*. Bandung : Nusa Media.
- Steve Sugar, Carol Willett. (2005). *Games that boost performance*. San Fransisco: Pfeiffer.
- Sudaryono. (2014). *Classroom action research*. Jakarta: Lentera Ilmu Cendekia.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan kombinasi (mixed methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian pendidikan pendekatann kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutikno, S. (2014). *Metode dan model-model pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Tampubolon, S. (2014). *Penelitian tindakan kelas sebagai pengembangan profesi pendidik dan keilmuan*. Jakarta : Erlangga.
- Thiagarajan, S. (2003). *Design your own games and activities*. San Fransisco: Pfeiffer.
- Verstegen, L. (2012). *Teaching with games*. Road Locust Groove, OK: Istitute for Excellence in Writing .
- Way, J. (2011, Februari). *Learning mathematics through games series: 1. why games?* Retrieved 4 Desember, 2015, from NRICH enriching mathematics: <https://nrich.maths.org/2489>
- Wiriaatmadja, R. (2007). *Metode penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kinerja guru dan dosen*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Wirodikromo, S. (2006). *Matematika XI*. Jakarta: Erlangga.
- Yamin, M. (2005). *Strategi pembelajaran berbasis kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Press.