

DAFTAR PUSTAKA

- Adjie. (2006). *Pemecahan Masalah Matematika*. Bandung: UPI.
- Annisa, A., Rusdi., & Fachruddin, M. (2017). *Efektifitas Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Software Animasi Berbasis Multimedia Interaktif Model Tutorial pada Materi Garis Dan Sudut Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VII*. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah*. 1(1), 9-13.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- As'adi, M. (2009). *Metode Permainan dalam Pembelajaran*. (<http://belajarpsikologi.com>). Diakses Senin, 8 Oktober 2018 jam 13.00 WIB.
- Azhar, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- BNSP. (2006). *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SMP/MTs*. Jakarta: BNSP.
- Cecep, K., & Bambang, S. (2013). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2006). *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: BSNP.
- Djamarah. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Esa, N. W. (2009). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Etin,S., & Raharjo. (2007). *Cooperative Learning*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fraenkel, J., & Wallen, N., E. (1993). *How to Design and Evaluate Research in Education*. Singapura: McGraw-Hill.
- Gewati, M. (2018). *Kemampuan Matematika Siswa Indonesia Memprihatikan, Solusinya*. (<https://edukasi.kompas.com/read/2018/03/21/09211381/kemampuan-matematika-siswa-indonesia-memprihatikansolusinya>). Diakses pada Jum'at, 5 Oktober 2018 jam 09.00 WIB.

- Hamalik. (2014). *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Harta, I. (2006). *Pendekatan/Model Pembelajaran Aritmetika dan Matematika Sekolah Menurut KTSP*. Disampaikan pada Seminar Pengembangan Model-Model Pembelajaran Matematika Sekolah di Universitas Negeri Yogyakarta, tanggal 14 Oktober 2006.
- Horsley, S. L. (1990). *"A Teacher's Guide to Classroom Research"*. Philadelphia: University Press Buckingham.
- Hudojo, H. (2005). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang: UM Press.
- Ismail, A. (2006). *Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Iyas. (2010). *Model Pembelajaran Konvensional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kemdikbud. (2018). *Hasil UN untuk Perbaikan Kualitas Pendidikan*. (<https://www.kemdikbud.go.id>). Diakses pada Jum'at, 5 Oktober 2018 jam 09.00 WIB.
- Kulsum. (2008). *Penggunaan Permainan Edukatif sebagai Media Efektif bagi Guru PAI SD*. Jakarta: Kemenag.
- Khuzaini, N. (2014). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash CS3 untuk Pembelajaran Matematika Siswa SMA Kelas X Semester II Materi Pokok Trigonometri*. Jurnal AgriSains, 5(2), 192-209.
- Latifa, A. (2014). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kompetensi Dasar Kejuruan Kelas X Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan Smk N 2 Depok*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Marhaeni, N. H. (2017). *Pengaruh Metode Berpikir Berpasangan Berbagi (Think Pair Share) Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Keaktifan Belajar Siswa (Studi Eksperimen Di Kelas Viii Smp Negeri 1 Seyegan)*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Mercu Buana Yogyakarta.
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- NCTM. (2003). *Standards for Secondary Mathematics Teacher*. United States of America : The National Council of Teachers of Mathematics, Inc.

- Nopriyanti, N., & Sudira, P. (2015). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan Dan Wiring Kelistrikan Di SMK*. Jurnal Pendidikan Vokasi, 5(2), 222-235.
- Nuryadi. (2018). *Persepsi Siswa tentang Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Ditinjau dari Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Mercumatika, 3(1), 53-62.
- Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Ratih, W., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). *Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Sebagai Salah Satu Alternatif Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Pada Seminar Nasional Mahasiswa Kerjasama Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kemendikbud 2016.
- Ria, Nik,& War. (2009). *Masih Dianggap Momok Dalam UNAS: Matematika dan Bahasa Inggris Diberi Porsi Lebih*. Kedaulatan Rakyat, 21 Maret 2009.
- Rizky. (2017). *Efektivitas Penggunaan Media Patama Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Berkesulitan Belajar Matematika Kelas II di SD Negeri Bangunrejo 2 Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ruseffendi. (2005). *Dasar-dasar Penelitian Pendidikan & Bidang Non-Eksata Lainnya*. Bandung: Tarsito.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sam's, R. (2010). *Model Penelitian Tindakan Kelas: Teknik Bermain Konstruktif untuk Peningkatan Hasil Belajar Matematika*. Yogyakarta: Teras.
- Sanjaya. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada.
- Stone, R. (2009). *Cara-cara Terbaik Mengajarkan Matematika*. Jakarta: Indeks.
- Sugihartono. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suherman, E. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: UPI.

- Supratiknya, A. (2012). *Penilaian Hasil Belajar dengan Teknik Nontes*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susanto, E. (2009). *Games untuk Mengajar*. Yogyakarta: Lukita.
- Sutiman. (2014). *Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Dalam Meningkatkan Aktivitas dan Motivasi Belajar Mahasiswa pada Perkuliahan Filsafat Ilmu*. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 2(1), 52-64.
- Suwangsih, & Tiurlina. (2006). *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: UPI Press.
- Syah, M. (1997). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Tedjasaputra, M. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Tiurma, L., & Retnawati, H. (2014). *Keefektifan Pembelajaran Multimedia Materi Dimensi Tiga Ditinjau dari Prestasi dan Minat Belajar Matematika di SMA*. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 44(2).
- Ujang, S. (2003). *Belajar Aktif dan Terpadu: Apa, Mengapa dan Bagaimana*. Surabaya: Duta Graha Pustaka.
- Wicaksono, A. (2015). *Game Interaktif Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak Tunadaksa Didampingi Guru Melalui Seni Melipat Kertas Origami*. Tesis. Ponorogo: Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Winastwan, & Sunarto. (2008). *Pakematik: Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). *Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Sebagai Salah Satu Alternatif Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Disampaikan pada Seminar Nasional Mahasiswa Kerjasama Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kemendikbud.