

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- A, M. Husna. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan dan Keakraban*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Ahmad, H. A., & Uhbiyati, N. (2011). *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cahyo, A. N. (2011). *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Yogyakarta: FlashBooks.
- Creswell, J. W. (2013). *Research Deign Pendekatan Kualitatifm Kuantitatif dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Damsar. (2015). *Pengantar Teori Sosiologi*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Djamarah, S. B. (2010). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mulyasa, E. (2009). *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Narbuko, C., & Achmadi, H. A. (2009). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rifa, I. (2012). *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: FlashBooks.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. (Jakarta: Rajawali Pers).
- Sadulloh Uyoh. (2011). *Pedagogik (Ilmu Mendidik)*. (Bandung: Alfabeta).
- Satori Djam'am & Komariah Aan. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Setyawan, S. (2015). *Kelas Asyik dengan Games: 30 Games untuk Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo.

Sutikno, M. S. (2005). *Pembelajaran Efektif*. Mataram: NTP Press.

Sutikno, M. S. (2014). *Metode dan Model-model Pembelajaran*. Lombok: Holistica.

Tirtarahardja, U., & Sulo, L. (2010). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Uno, H. B., & Mohamad, N. (2011). *Belajar dengan Pendekatan Pailkem: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara.

Usman, Moh. Uzer., (1992). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

TESIS

Luluk Iffatur Rocmah, *Pengaruh Permainan Konstruktif dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II Sekolah Dasar (Studi Eksperimen di SD Muhammadiyah Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo)*, Tesis, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Jakarta, 2012.

JURNAL

Saputri Lila Oktania, Kristiawati dan Krisnana Ilya, *Peningkatan Pengetahuan dan Sikap Dalam Pemilihan Jajanan Sehat Menggunakan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga*, Jurnal, Magister Profesi Psikologi Program Pasca Sarjana, Universitas Katolik Soegijapranata Semarang, 2013

Diah P Maria Fransiska, Eriany Praharesti dan Primastuti Emiliana, *Studi Deskriptif Tentang Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Prestasi Berhitung Kelas II*, Jurnal, Fakultas Keperawatan, Universitas Airlangga.

Rahmadani Sahri, Rasmiwetti dan Azmi Johni, *Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Hidrokarbon di Kelas XI SMA As-Shofa Pekanbaru*, Jurnal, Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau.

Bjoerner Thomas dan Sogaard Hansen Charina Benedikte, *Merancang Sebuah Permainan Pendidikan: Prinsip Desain dari Perspektif Holistik*, Jurnal Internasional, Universitas Aalborg, Denmark.

INTERNET

<http://wikiindonesia.org/wiki/SMA-Negeri-76-Jakarta>