

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika aditama.
- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Anderson, L.W dan Krathwohl, D.R. (2017). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen (Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arifin, Johar. (2018). *SPSS 24 untuk Penelitian dan Skripsi*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Arikunto, S. (2010). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cahyo, A. N (2011). *Game Khusus Penyeimbang Otak Kanan & Otak Kiri Anak*. Yogyakarta : FlashBooks
- Dananjaya, Utomo. (2017). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung : NUANSA CENDEKIA
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (1989). *Undang-undang Republik Indonesia, No. 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Penjelasannya*
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional*
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eka Lestari, Karunia dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hamalik, Oemar. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Husna M, A. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta : ANDI
- Kurniati, Euis. (2016). *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta : Prenada Media

- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. (2016). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Priyatno, Duwi. (2014). *SPSS 22: Pengolahan Data Terpraktis*. Yogyakarta: ANDI
- Sadiman, Arief S, dkk. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran INOVATIF dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Cetakan Keenam. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. (2012). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Suryosubroto. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Suyatno. (2005). *Permainan Pendukung Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Gramedia
- Thobroni, M. (2015). *Belajar & Pembelajaran Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Thobroni, Muhammad dan Mustofa, Arif. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Trianto. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu : Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Murdianti, Evin (2011). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Posing Untuk Meningkatkan Kemampuan Bertanya dan Hasil Belajar Siswa IPS Ekonomi Kelas VII SMP Negeri 1 Singosari*. Karya Ilmiah. UM. [Online]. Tersedia: <http://karya-ilmiah.um.ac.id> [20 januari 2019].
- Ola, Edoardo. (2018). *Penerapan Model Problem Posing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 3 Tondano*. Skripsi. UNIMA. [Online]. Tersedia : <http://www.ejournal.fekon-unima.ac.id> [20 Januari 2019].

- Ramadhani, Febri W. (2013). *Efektivitas penggunaa Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ekonomi (Studi Pada SMA Negeri 1 Ingin Jaya Kabupaten Aceh)*. Skripsi. UNSYIAH. [Online]. Tersedia: <http://etd.unsyiah.ac.id> [20 Januari 2019].
- Rosela, Endah. (2016). *Penggunaan Media Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII A SMP Negeri 2 Melati Sleman Pada Materi Sistem. Peredaran Darah Manusia*. Skripsi. USD. [Online]. Tersedia: <https://repository.usd.ac.id> [20 Januari 2019].
- Sari, Novita dan Edy Surya. (2017). *Analysis Effectiveness of Using Problem Posing Model in Mathematical Learning*. Karya Ilmiah. Universitas Medan. [Online]. Tersedia: <http://karya-ilmiah.um.ac.id> [03 Februari 2019].
- Ulya, Anna Himmatul. (2014). *Efektifitas Metode Pembelajaran Invitation Into Inquiry Bermutu Multimedia untuk Meningkatkan Kemampuan Interpretasi Siswa Pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. [Online]. Tersedia: <http://repository.upi.edu/7020/> [09 Mei 2019].