

## DAFTAR PUSTAKA

- Alimin. 2015. Analisis Kompetensi Kepribadian Guru Pendidikan Agama Islam SMP di Tarakan. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan, Volume 3, Nomor 1, Januari 2015; 61-65, ISSN: 2337-7623; EISSN: 2337-7615.*
- Gani, A.. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran dan Persepsi tentang Matematika terhadap Minat dan Hasil belajar Matematika Siswa SMP Negeri di Kecamatan Salomekko Kabupaten Bone. *Jurnal Daya Matematis Volume 3 No. 3 November 2015.*
- Kebritchi dan Hirumi. 2008. Examining the Pedagogical Foundations of Modern Educational Computer Games. *Computers & Education 51 (2008) 1729-1743, Journal homepage: [www.elsevier.com/locate/compedu](http://www.elsevier.com/locate/compedu) . Diakses 2 Juni 2017.*
- Liu, E.Z.F., and Po-Kuang C.. 2013. The Effect of Game-Based Learning on Students' Learning Performance in Science Learning-A Case of "Conveyance Go". *Procedia-Social and Behavioral Sciences 103 (2013) 1044-1051.*
- Moleong, L. J.. 1999. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Cetakan kesepuluh. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muhtarom, dkk. 2016. Pengembangan Permainan Teka-Teki Silang dalam Pembelajaran Matematika di Kelas VII SMP. *PYTHAGORAS, 5(1): 20-31, April 2016, ISSN 2301-5314.*
- Nursyamsi. 2014. Pengembangan Kepribadian Guru. *Jurnal Al-Ta'lim, Volume 21, Nomor 1 Februari 2014, hlm 32-41.*
- Persada, A.R.. 2016. Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Matematika terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Tadris Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Syekh Nurjati Cirebon Materi Mata Kuliah Teori Bilangan. *AlphaMath, Journal of Mathematics Education, 2(1) May 2016. Departemen of Mathematics Education, UMP Purwokerto, Indonesia ISSN 2477-409X.*
- Setiani, A., Doni J. P. 2015. *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran : Cerdas, Kreatif, dan Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Setiyorini, Indah. 2013. Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet pada Mata Pelajaran IPS untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *JPGSD Volume 01 Nomor 02 Tahun 2013, 0-216.*
- Siagian, R.E.F.. 2015. Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif 2(2): 122-131, ISSN: 2088-351X.*
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: CV Alfabeta
- Syahsiyah. 2008. *Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli sebagai Media Pengajaran Matematika Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar (Studi Eksperimen di SDIT AL-HIKMAH Pela Mampang Kelas V pada Pokok Bahasan Bangun Datar)*. Skripsi tidak diterbitkan,

Jakarta: Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Ucus, S.. 2015. Elementary School Teacher' Views on Game-Based Learning as a Teaching Method. *Procedia-Social and Behavioral Science* 186 (2015) 401-409.

Widyastuti, Eny. 2013. Meningkatkan Minat Belajar Menggunakan Permainan Tangram pada Mata Pelajaran Matematika Bagi Siswa Kelas II SD Negeri Dukun 2, Kecamatan Dukun, Magelang. Skripsi. Yogyakarta: program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Pra Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.

