

DAFTAR PUSTAKA

- Aritonang, K. T. (2008). Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur No.10*, 11-21.
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi* ((Ed. 2) ed.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2018). *Metode Penelitian Psikologi Edisi II*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dalyono. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eime, R. M., Young, J. A., Harvey, J. T., Charity, M. J., & Payne, W. R. (2013). A systematic review of the psychological and social benefits of participation in sport for adults: informing development of a conceptual model of health through sport. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 1-14.
- Fahyun, I. E. (2016). *Psikologi Belajar & Mengajar*. Sidoarjo: Nizamia Learning.
- Gagne, R. M., & Driscoll, M. P. (1998). *Essentials of Learning for Instruction*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Galotti, K. M. (2011). *Cognitive Development Infancy Through Adolescence*. Washington DC: SAGE Publication, Inc.
- Goldstein, E. B. (2011). *Cognitive Psychology: Connecting mind, research, and everyday experience*. USA: Wadsworth.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Lentera Pendidikan*, 66-79.
- Indrawati, & Setiawan, W. (2009). *Pembelajaran Aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan: untuk Guru SD*. Jakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam (PPPPTK IPA).
- Iswinarti. (2010). Nilai-nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek untuk Anak Sekolah Dasar. *Naskah publikasi penelitian dasar keilmuan Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah*, 1-16.
- Johnson, B., & Christensen, L. (2012). *Educational Research: quantitative, qualitative, and mixed approach* (4th ed. ed.). USA: SAGE Publication, Inc.

- Kennedy, A., & Barblett, L. (2010). Learning and teaching through play Supporting the Early Years Learning Framework. *Research in Practice Series Volume 17 No.3*, 1-15.
- Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. (2011). Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian PAUDIA*, 1, 91-105.
- Nuraeni, Z. (2013). Permainan Anak untuk Matematika. *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika FMIPA UNY*.
- Orlich, D. C., Harder, R. J., Callahan, R. C., Trevisan, M. S., Brown, A. H., & Miller, D. E. (2013). *Teaching Strategies A Guide to Effective Instruction*. Belmont: Wadsworth Cengage Learning.
- Papalia, D. E. (2002). *A child's world : infancy through adolescence*. Boston: McGraw-Hill.
- Patoni, A. (2004). *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT. Bina Ilmu.
- Purnomosidi, W. E. (2008). *Matematika 2*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Rahaju, & Hartono, S. R. (2015). Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan Monopoli Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2, 130-139.
- Sari, S. P. (2015). Efektivitas Permainan Engklek untuk Mengenal Bilangan bagi Anak Tunagrahita Sedang X DIII C1 SLB Payakumbuh. *E-Jupekhu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus)*, 162-173.
- Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Schunk, D. H. (2016). *Learning Theories: An Educational Perspective*. Boston: PEARSON.
- Siregar, N. R. (2017). Persepsi Siswa pada Pelajaran Matematika: Studi Pendahuluan pada Siswa yang Menyenangi Game . *PROSIDING TEMU ILMIAH X IKATAN PSIKOLOGI PERKEMBANGAN INDONESIA Peran Psikologi Perkembangan dalam Penumbuhan Humanitas pada Era Digital* , Semarang.
- Sons, C. S. (1914). *The Outdoor Handy Book: For Playground Field and Forest*. New York: D.C. JBeard.

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, E. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syarifuddin, A. (2011). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE: Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. *TA'DIB*, XVI, 113-135.
- Taylor, H. (2017). How Children Learn Mathematics and the Implications for Teaching. In H. Taylor, & A. Haris, *Learning and Teaching Mathematics 0-8* (pp. 3-19). SAGE Publications, Ltd.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: T. Grasindo.
- Tzeng, S.-K., & Huang, C.-F. (2010, May). A Study on the Interactive "Hopscotch" Game for the Children Using Computer Music Techniques. *The International Journal of Multimedia & its Applications (IJMA)*, 2, 32-44.
- Wikipedia. (2019, Mei 16). *Hopscotch*. Retrieved from Wikipedia : <https://en.wikipedia.org/wiki/Hopscotch>
- Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., . . . Whitebread, D. (2017). Learning through play: a review of the evidence. *white paper of The LEGO Foundation, DK., Denmark*.