

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad. (2011). *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Anderson, F. Barry. (1975). *Cognitive Psychology: The Study of Knowing, Learning & Thinking*. New York: Academic Press.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bali, M. M. E. I. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Fan N Pick dan Two Stay Two Stray Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar IPS Siswa. *Jurnal Manajemen FE UM*.
- Carter, D. (2006). *Bingo*. diakses 8 Mei 2018 dari <http://id.articlesnatch.com/tag/bingo>.
- Dali. (1980). *Pendidikan Matematika 3*. Jakarta: Depdikbud Dikti Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah (2012). *Data anak mengenai pembinaan PAUD*.
- Djamarah, S. B. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hanmetan. (2011). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang: UM Press.
- Harmini, S, dkk. (2004). *Model Bermain sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Operasi Penjumlahan dan Pengurangan bilangan cacah di Kelas III Sekolah Dasar Negeri Tlogomas II Kota Malang*. Laporan Penelitian tidak diterbitkan: Lemlit UM.
- Islam, S., Baharun, H., Muali, C., Ghufron, M. I., & Bali, M. M. E. I. (2018). To Boost Students 'Motivation and Achievement through Blended Learning. *Journal of Physics: Conference Series*.
- Kartono. (1994). *Teori Permainan*. Yogyakarta: Adi Offset.
- Nutriani, A. (2004). *Ma, Belajar Yuk!*. Tangerang: PT Kawan Pustaka.
- Rokhman, M. Nur. (2014). Implementasi Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X-5 SMAN 2 Banguntapan. *Risalah: Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta*, 3(6).
- Sudaryanti. (2006). *Number Sense Belajar Matematika Selezat Coklat*. Bandung: TransMedia.
- Santrock, J.W. (2008). *Psikologi Pendidikan (edisi kedua)*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sholikah, Luluk M. (2013). *Pengaruh Permainan Bingo dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT terhadap Hasil Belajar Siswa pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-dasar Teknik Digital Di SMKN 1 Jetis Mojokerto*. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2 (2), 707-714.

Soedadiatmodjo (2009). *Cara-cara Terbaik Mengajarkan Matematika*. Jakarta: PT Indeks.

Sudono, A. (2000). *Sumber Belajar & Alat Permainan Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: PT Grafindo.

Uno, B. Hamzah. (2007). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Bandung: Rosdakarya.

