

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwar. (2008). *Kecerdasan Logika Matematika*. [Online]. Tersedia: <http://anwarholil.blogspot.com/2008/04/kecerdasan-logika-matematika-kecerdasan.htm> [25 Juni 2012]
- Docket, Sue dan Marlyn Fleeer. (2000). *Play and pedagogy in early childhood – bending the rules*. Sidney : Harcourt.
- Firngadi, S. (1997). *Mengatasi Gangguan Belajar Pada Anak*. Kliping Pendidikan.Salatiga: UKSW.
- Gardner, Howard. (2006). *Multiple Intelligences*. New York: Electronic Books
- Gunawan. (2007). *Genius Learning Strategy*. Jakarta: Gramedia.
- Handayani. (2011). *Pengaruh Model Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Komputer Tipe Tutorial Untuk Meningkatkan Kemampuan Spatial Sense Siswa SMP dalam Materi Geometri Ruang*. Skripsi. FPMIPA UPI Bandung: tidak diterbitkan
- Herdi, Asep. (2011). *Pengaruh Metode Permainan dalam Pembelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Eksperimen di Kelas VII SMP Negeri 2 Jatiwangi)*. Skripsi. FPMIPA IAIN Cirebon: tidak diterbitkan
- Maryani. (2010). *Meletakkan Dasar-Dasar Pengalaman Konsep Matematika melalui Permainan Praktis di Kelompok Bermain*. Jurnal: tidak diterbitkan
- Masterdac. (2012). *Kecerdasan Logis Matematis*. [Online]. Tersedia: <http://www.duniaanakcerdas.com/kecerdasan-logis-matematis.html> [25 Juni 2012]
- Mulyadi. (2011). *Efektivitas Pembelajaran Matematika Berbasis Multiple Intelligence dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa: Penelitian Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas VII SMP 15 Bandung*. Skripsi. FPMIPA UPI Bandung: tidak diterbitkan
- Muslihati. (2012). *Teori Belajar Permainan Dienes dalam Pembelajaran Matematika*. Makalah. PGPAUD STKIP: tidak diterbitkan

[Type text]

**Putik Rustika, 2012**

Pengaruh Pembelajaran *Math Games Method* terhadap Peningkatan Kecerdasan Logis Matematis Siswa SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- Nawang Sari, N. A. F. (2001). *Pengaruh Self efficacy dan Expectancy-value terhadap Kecemasan Menghadapi Pelajaran Matematika*. *Insan Media Psikologi*: (3): 2: 75-88.
- Nggermanto, Agus. (2010). *APIQ: Creative Math Game*. Bandung: Nuansa
- Rikayanti. (2005). *Pengaruh Asesment Fortopolio Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Kecerdasan Logis Matematis Siswa*. Skripsi. FPMIPA UPI: tidak diterbitkan
- Ruseffendi, E. (2005). *Dasar-Dasar Penelitian Pendidikan dan Bidang Non Eksata Lainnya*. Bandung: Tarsito
- Ruseffendi. (2006). *Pengantar kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika Untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito
- Simanjuntak, L. (1993). *Metode Mengajar Matematika (Jilid I)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sinaga. (2006). *Permainan Matematika untuk Anak- Anak*. Tersedia: <http://smpn1nainggolan.blogspot.com/2010/01/permainan-matematika-untuk-anak-anak.html> [12Desember 2011]
- Suherman, E. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Matematika*. Hand out Perkuliahan FPMIPA UPI Bandung.
- Suherman, E. (2003). *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Bandung: JICA-UPI
- Suparno, Paul. (2004). *Teori Intelligences Ganda dan Aplikasinya di Sekolah*. Yogyakarta: Kanisius
- Tedjasaputra, Mayke S. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2005
- Uno, H dan Masri Kuadrat. (2009). *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Wahyuni, Sri. (2009). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran Problem Solving pada Materi Luas dan Volume Bangun Ruang*

[Type text]

**Putik Rustika, 2012**

Pengaruh Pembelajaran *Math Games Method* terhadap Peningkatan Kecerdasan Logis Matematis Siswa SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

*Sisi Lengkung Kelas IX D di SMP Negeri 33 Semarang.* Jurnal: tidak diterbitkan



[Type text]

**Putik Rustika, 2012**

Pengaruh Pembelajaran *Math Games Method* terhadap Peningkatan Kecerdasan Logis Matematis Siswa SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu)