

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, dan Supriyono. (2013). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anwar, Muhammad. (2018). *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Apriawati, Iis. (2017). *Penggunaan Media Kartu Domino Bilangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD*. *Jurnal Pelangi*. 9 (2): 123-134.
- Arifin, Zainal. (2013). *Evaluasi Pembelajaran Prinsip Teknik Prosedur*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Komalasari, Kokom. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Math Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal JKPM*. 1 (2): 237 – 246.
- Kristiyono, Heru. (2008). Mahir Perkalian dan Pembagian Bilangan Dasar Melalui Metode Permainan kartu. *Jurnal Pendidikan Penabur*. 7 (10): 1-10.
- Lund, Kaitlyn., McLaughlin, T.F., & Nyeman, Jen. (2012). The effects of DI Flashcard and Math Raetrack on Multiplication Fact for Two Elementary Students with Learning Disabilities. *Journal of Special Education Apprenticeship*. 1 (1): 1-15.
- Mann, Zennetta., McLaughlin, T.F., Williams, Randy Lee., & Derby, K.Mark. (2012). The Effects of Direct Instruction Flashcard and Rewards with Math Facts at School and in the Home: Acquisition and Maintenance. *Journal of Special Education Apprenticeship*. 1 (2): 1-20.
- Mulyasa. (2004). *Manajemen Berbasis Sekolah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Prasetyo, dan Jannah. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali Press.
- Riduwan. (2013). *Belajar Mudah Penelitian: Untuk Guru-Karyawan dan Penelitian Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Ruhyana. (2016). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Computech & Bisnis*. 10 (2): 106-118.

- Sanjaya, Wina. (2013). *Perencanaan dan Design Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Said, Alamsyah & Budimanjaya, Andi. (2013). *Strategi Mengajar Multiple Itelligences: Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Setiawan, Agung., Akina., & Sudarmawan. (2014). Penerapan Alat Peraga Kartu Posinega Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Perkalian dan Pembagian Bilangan Bulat Pada Siswa Kelas V SD Oloboju. *Elementary School of Education E-Journal*. 2 (2): 42-54.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- _____. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Kombiasi (Mixed Method)*. Badung: Alfabeta.
- Suryosubroto. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suwaningsih, Erna. (2006). *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: UPI Press.
- Suyati. (2015). Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Matematika Operasi Hitung Perkalian Dengan Metode Bermain Kartu. *Jurnal Paradigma*. 2 (1): 1-12.