

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, H.M Ma'ruf. 2015. *Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk Ekonomi, Manajemen, Komunikasi, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran Edisi Revisi 16*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asrul, dkk.. 2014. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media.
- Darmadi, Hamid. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial Teori Konsep Dasar dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2015. *Strategi Belajar Mengajar Cetakan 5*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Herliani. 2016. Penggunaan Taksonomi SOLO (*Structure of Observed Learning Outcomes*) pada Pembelajaran Kooperatif *Truth and Dare* dengan *Quick on the Draw* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Siswa pada Biologi SMA. *E-Journal Proceeding Biology Education Conference*, 13 (1): 232-236.
- Indayanti, dkk.. 2016. Penerapan Permainan *Truth or Dare* Materi Sistem Ekskresi terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP. *E-Journal UNESA Pendidikan Sains*, 4 (2): 1-4.
- Karso, dkk.. 2012. *Pendidikan Matematika I cetakan 11*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Lubis, Effi Aswita. 2015. *Strategi Belajar Mengajar*. Medan: Perdana Publishing.
- Manurung, Asrar Aspia. 2012. *Media Pembelajaran Penggunaan dan Pembuatannya*. Medan: Perdana Publishing.
- Mimmah, Mutham, dkk.. 2015. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Sains IPA Fisika Siswa dengan Menerapkan Media Permainan *Truth and Dare*. *E-Journal Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 2 (2): 1-11.
- Muliawan, Jasa Ungguh. 2016. *45 Model Pembelajaran Spektakuler*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Phopam, W. James, dkk.. 2011. *Teknik Mengajar Secara Sistematis Cetakan Keenam*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Priatmoko, Sigit, dkk.. 2008. Pengaruh Media Permainan *Truth And Dare* terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA dengan Visi SETS. *E-Journal Inovasi Pendidikan Kimia*, 2 (1): 230-235.
- Purwanto. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rasyidin, Al dan Wahyuddin Nur Nasution. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.
- Slameto. 2016. *Belajar & Faktor – Faktor yang Mempengaruhinya Cetakan Keenam*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumarmi, Mas Titing dkk.. 2009. *BSE Asyiknya Belajar Matematika 5: untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Sundayana, Rostina. 2016. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi. 2013. *Aplikasi Statistika dalam Penelitian*. Jakarta: Change Publication.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar Edisi Pertama*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susanto, Eko. 2009. *60 Games untuk Mengajar*. Yogyakarta: Lukita.
- Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.