

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Karim, Dini Savitri, & Hasbullah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(2), 63–75. <https://doi.org/10.46306/lb.v1i2.17>
- Ahmad, T. Y. (2021). Pengaruh Media Congklak Dan Motivasi Terhadap Keterampilan Menghitung Perkalian Pada Siswa Kelas III Di SDN 1 Limboto Kab. Gorontalo. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan ...*, November, 313–329. <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1078>
- Ana Widyastuti, M.Pd, K. (2022). *MERDEKA BELAJAR DAN IMPLEMENTASINYA*. PT Elex Media Komputindo.
- Arlianda, D. N., Triyogo, A., & Egok, A. S. (2022). Pengembangan Media Permainan Tradisional Congklak pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1837–1844. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2341>
- Astriani, S. A. (2018). Prinsip Dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran. *Universitas Nurul Jadid*, 4(April), 1–13. <https://doi.org/10.59342/jgt.v4i1>
- Ayuningrum, H., Fauziyah, S. N., Fauziah, F., & Juhji. (2024). Exploring Traditional Game Congklak as an Effective Learning Tools for Elementary Schools. *Tarunateach: Journal of Elementary School*, 2(1), 52–63. <https://doi.org/10.54298/tarunateach.v2i1.206>
- Dra. Eveline Siregar, M.Pd. dan Hartini Nara, M. S. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ghalia Indonesia,. document/806037816/TEORI-BELAJAR-DAN-PEMBELAJARAN
- Dwijayani, N. M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran ICARE. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 8(2), 126–132. <https://doi.org/10.15294/kreano.v8i2.10014>
- Faiha, A. N., Sapitri, A. D., Astradika, I., & Fauzi, S. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Matematika pada Materi Pembagian Bersusun di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan*, 7(3), 32456–32467.
- Faizah, A. N., Manasikana, C. A., & Sutriyani, W. (2022). Peran Media Pembelajaran Corong Berhitung Terhadap Pemahaman Konsep Pembagian Di Kelas Ii Sdn 1 Tahunan. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 15–24. <http://ejournal.ust.ac.id/index.php/CARTESIUS/article/view/2073%0Ahttp://ejournal.ust.ac.id/index.php/CARTESIUS/article/view/2073/1842>

- FAIZDIAH, R. (2019). *Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Schoology Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Xi Pada Materi* 7(2), 229–236. <http://repository.ump.ac.id/9777/>
- Fajriyah, L., & Maharbid, D. A. (2023). Pengaruh Etnomatematika Congklak Terhadap Pemahaman Konsep Materi Pembagian Siswa Kelas Ii Sdn Teluk Pucung Iii. *Metodik Didaktik*, 19(1), 11–20. <https://doi.org/10.17509/md.v19i1.59900>
- Falufi, N. S. (2023). Pengaruh media pembelajaran roda putar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas iv sd negeri 66 rejang lebong. *Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah in'Stitut Agama Islam Negri Curup 2023*.
- Hanum, L. (2017). Perencanaan Pembelajaran. *Perencanaan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.52574/syiahkualauniversitypress.270>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.
- Hidayat, W., Rohaeti, E. E., Ginanjar, A., & Putri, R. I. I. (2022). An ePub learning module and students' mathematical reasoning ability: A development study. *Journal on Mathematics Education*, 13(1), 103–118. <https://doi.org/10.22342/jme.v13i1.pp103-118>
- Hilmiati, F., & Wida Rachmiati, dan. (2020). *PENGARUH PENERAPAN MEDIA CONGKLAK TERHADAP KETERAMPILAN SISWA DALAM PEMBAGIAN DUA ANGKA The Influence of Congklak as a Media Towards Students' Two Numbers Distribution Skill*. 7(1), 51–58.
- Indriani, L. R. (2022). Penerapan Pendekatan Concrete Representational Abstract (CRA) Pada Muatan Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 409. <https://doi.org/10.20961/jkc.v10i2.65663>
- Jurinih, J., Suryana, Y., & Ganda, N. (2022). Penggunaan Media Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Pembagian Bilangan Cacah di SD. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(6), 1056–1061. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/12267>
- Juwitya Antari, N. L. K. E., Sudarsana, I. K., & Mahendradhani, G. A. A. R. (2023).

- Penggunaan Media Benda Konkret Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa SD Negeri 6 Mas. *Jurnal Pasupati*, 10(1), 68. <https://doi.org/10.37428/pasupati.v10i1.346>
- Khomaria, I., & Robandi, B. (2023). Pembelajaran Matematika Materi Pembagian Menggunakan Bar Diagram dan Leftover Game Board. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(3), 263–270. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/9256>
- Leby, L. N. B., Margo Irianto, D., & Yuniarti, Y. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Operasi Hitung Pembagian Matematika Pada Siswa Kelas 3. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 9(1), 37–42. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v9n1.p37-42>
- Lestari, R., & Rahmi, D. (2019). Pengaruh Penerapan Pendekatan Open-Ended terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Berdasarkan Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Pekanbaru. *JURING: Journal for Research in Mathematics Learning*, 2(3), 239–248. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/juring/article/view/7664/4412>
- Lutpiasari. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Pengajaran Fi ' il di Kelas 10 Madrasah Aliyah*. 8(1).
- Milala, H. F., Endryansyah, E., Joko, J., & Agung, A. I. (2022). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(02), 195–202. <https://doi.org/10.26740/jpte.v11n02.p195-202>
- moh.Fahmi, Budi Hermawan, A. S. P. (2020). *Pengantar pendidikan dan pembelajaran di sekolah dasar* (Elfah Fanh). EDU PUBLISHER.
- Muhammad Yaumi. (2017). *MEDIA PEMBELAJARAN: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial*. 11(1), 92–105.
- Mulyasari, R., Irvan, & Doly, M. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Bangun Ruang Sisi Datar Dengan Model ADDIE (Sekolah Dasar). *Jurnal Genta Mulia*, 14(1), 334–342.
- Murdiana, I. N. (2015). Pembelajaran Pemecahan Masalah dalam Pembelajaran Matematika. *Pendidikan Matematika*, 4(1), 1–11.
- Mutiarani, R. A., Wibawa, I. P. A., Handika, I. P. S., Setiawan, I. K., & Yanti, C. P. (2023). Media Pembelajaran Matematika Perkalian dan Pembagian untuk Meningkatkan Nilai Siswa SDN 4 Batuagung. *Journal of Social Work and Empowerment*, 3(1), 29–38. <https://doi.org/10.58982/jswe.v3i1.512>

- Nuraisha Rosa Diana, A. A. (2023). Penerapan Pengembangan Permainan Congklak Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Bangun Datar Di Kelas III SD. *Jurnal Perseda*, 6(1), 25–32.
- Risdiyanti, I., Zulkardi, Z., Putri, R. I. I., Prahmana, R. C. I., & Nusantara, D. S. (2024). Ratio and proportion through realistic mathematics education and pendidikan matematika realistik Indonesia approach: A systematic literature review. *Jurnal Elemen*, 10(1), 158–180. <https://doi.org/10.29408/jel.v10i1.24445>
- Rismaini, L., Devita, D., Studi, P., & Teknik, P. (2023). Efektivitas Media Kantong Gambar Pada Perkalian Bilangan Dua Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas Ii Sd N 14 Ranah Pesisir the Effectiveness of Picture Pocket Media in Multiplication of Two Number in Mathematics Subjects for Second Grade Students of Sd N. *Jurnal Ilmu Pendidikan Ahlussunnah*, VI(1), 45–52.
- Ritonga, R., & Ramadhani, S. P. (2019). Pengembangan Media Permainan Congklak (Tradisional Indonesia) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2025–2036. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.246>
- Saputra, J., Amalia, R. N., & Fisher, D. (2024). Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Smp Melalui Model Learning Cycle 7E Berbantuan Quizizz. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 9(1), 72–85. <https://doi.org/10.23969/symmetry.v9i1.8859>
- Sari, D. N., Siregar, D. A., Manullang, G. E., Gultom, I. A., & Purba, F. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Mengatasi Masalah Siswa SD pada Pembelajaran Matematika Kelas VI di SDN 060848 Durung. 8, 41906–41910.
- Sari, T. K. (2022). Pengembangan Permainan Tradisional Congklak Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas Ii Sd Negeri 76 Lubuklinggau. *Linggau Journal Of Elementary School Education*, 2(3), 23–40.
- Savriliana, V., Sundari, K., & Budianti, Y. (2020). Media Dakota (Dakon Matematika) Sebagai Solusi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1160–1166. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.517>
- Setiyowati, R. (2017). Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Perkalian Menggunakan Media Permainan Congklak pada Siswa Kelas II SD Negeri 182/I Hutan Lindung. *Skripsi*, 1–14. <https://repository.unja.ac.id/2243/>

- Shoffan Shoffa, dkk. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi* (M. Ivan Ar, Issue Januari). CV.AGRAPANA MEDIA.
- Siva, L., & Noriza, D. (2024). *Transformasi Pembelajaran Matematika melalui Media Augmented Reality : Keterlibatan Siswa dan Pemahaman Konseptual*. 7, 936–943.
- Suparno, P. (1998). *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius, 12–16.
- Susanto. (2011). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 03(02), 343–358. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jipt/article/view/3536/4069>
- Ummah, M. S. (2019). PENGEMBANGAN KURIKULUM. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Warni, E., Subhananto, A., & Marlina, C. (2021). Pengembangan Media Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas 1 Sd Negeri 11 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa ...*, 2(1), 1–19. <https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/download/274/112>
- Wijoyo, H. (2022). Analisis teknik wawancara (pengertian wawancara, bentuk-bentuk pertanyaan wawancara) dalam penelitian kualitatif bagi mahasiswa teologi dengan tema pekabaran injil melalui penerjemahan alkitab. *Academia.Edu*, 1–10.
- Wirdawati, W., & Ismet, S. (2018). Peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan congklak modifikasi. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 3(2), 110. <https://doi.org/10.29210/02296jpgi0005>
- Wulansari, C., Susanti, R. I., Syarifah, R. S., Adhiana, S., & Tri, J. (2024). *Melatih berhitung anak melalui permainan congklak*. 4, 8–9.
- Zenal Muh Ramdan, Liana Veralita , Euis Eti Rohaeti, R. P. (2018). *ANALISIS SELF CONFIDENCE TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA SMK PADA MATERI BARISAN DAN DERET*. 7(2), 1–23.