

## DAFTAR PUSTAKA

- Anisah, Siti. "Alat Peraga Pembelajaran Matematika". *Jurnal Tarbawiyah* 11, no. 1 Edisi Januari-Juli, (2014): 1, doi: 356-49-636-1-10-20170220.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran: Edisi Revisi*. Jakarta: PT RajaGrafindo. 2013.
- Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta. 2012. Darmawan,
- Deni. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2014.
- Effendy, Muhadjir. *Permendikbud RI Nomor 36 Tahun 2018 tentang Kurikulum 2013 SMA/MA (jdih.kemdikbud.go.id)*. Jakarta: Depdikbud. 2018
- Febriana, Evi. Skripsi "Kontribusi Penggunaan Papan Dakon dalam Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Terhadap Prestasi Belajar Siswa di Kelas II MIM 02 Merden Banjarnegara". (Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2015). [http://digilib.uin-suka.ac.id/16500/2/11480004\\_bab-i\\_iv-atau-v\\_daftar-pustaka.pdf](http://digilib.uin-suka.ac.id/16500/2/11480004_bab-i_iv-atau-v_daftar-pustaka.pdf) diakses pada tanggal 4 Desember 2019 pukul 17.30 WIB.
- Hendyardi. "Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner". *E-Jurnal Riset Pengembangan Jurnal dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT* 2, no. 2, (2017), 173. <http://Miftahkhorinnisa./dakon-matematika-dakota.html?m=1>, diakses tanggal 12 Januari 2020 pukul 12:34
- Huda, Mualimul. "Pembelajaran Berbasis Multimedia dan Pembelajaran Konvensional: Studi Komparasi di MTs. Al-Muttaqin Plemahan Kediri". *Jurnal Penelitian STAIN Kudus* 10, no. 1 Februari (2016): 134.
- Kurniati. Euis. *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenada Group. 2016).

- Lacksana, Indra. “Kearifan Lokal Permainan Congklak Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Melalui Layanan Bimbingan Konseling di Sekolah”. *Jurnal Satya Widya* 33, no. 2, (2017): 110, doi: 1403-article text-3942-1-10-2017-1221.pdf.
- Majid, Abdul. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2013.
- Masrukhin, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Mix Methods*. Kudus: Media Ilmu Press. 2019.
- Masrukhin. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Kudus: STAIN Kudus. 2009.
- Masrukhin. *Statistika Deskriptif dan Inferensial: Aplikasi program SPSS dan Excel*. Kudus: Media Ilmu Press. 2014.
- Nasarudin, “Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika”. *Jurnal Al-Khawarizmi* III, Edisi 2, (2015): 22.
- Ningsih, Andriani dan Purwanto, “Pengaruh Penggunaan Media Batang Cuisenaire Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan di Sekolah Dasar”, *JPGSD : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3, no. 2, (2015): 1912, doi: 15667-19667-1-PB.
- Noor Widiasih, Kurnia. Observasi Penulis di MI NU Ma’rifatul Ulum 01 Mijen Kaliwungu Kudus. 20 Agustus 2019. Referensi Dokumen.
- Priyanto, Dwi. *Paham Analisa Statistik Data Dengan SPSS*. Yogyakarta: Mediakom. 2010.
- Pujiati, Anif dan Hera Heru. Skripsi “Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Dakon Matematika Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Materi Bilangan Bulat Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Sumber III No. 162 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017”. (Surakarta: Universitas Slamet Riyadi Surakarta, 2017), <http://docplayer.info/80866851-Abstrak-kata-kunci-pemahaman-konsep-alat-peraga-dakon->

[matematika.html](#) diakses pada tanggal 2 Maret 2020 pukul 18.00 WIB.

- Roymond H. Simamora, Ns. *Buku Ajar Pendidikan Dalam Keperawatan*. Jakarta: Buku Kedokteran EGC. 2008.
- Siregar, Syofian. *Statistika Deskriptif untuk Penelitian: Dilengkapi Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. 2014.
- Sudjana, Nana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo. 2002.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2013.
- Sugiyono. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Sugiyono. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta. 2013.
- Sundayana, Rostina. *Media dan Alat peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta. 2018.
- Sundayana, Rostina. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 2018.
- Supriadi. *Cara Mengajar Matematika untuk PGSD 1*. Banten: PGSD UPI Kampus Serang. 2018.
- Suryani, Nunuk, dkk. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2018.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana. 2015.
- Susianti, Ika, dkk. "Developing PERDAWASA (Permainan Dakon Aksara Jawa) Media In The Teaching of Javanese Alphabets to The Grade V Students of Elementary School". *Jurnal Pelita UNY* VIII, no. 2, (2013): 106-107.
- Tridathu Satwikasanti, Winta. "Semantika dalam Perkembangan Desain Produk Permainan Congklak Jogja dan Solo", *Jurnal Dinamika Kerajinan dan Batik Universitas Kristen Duta Wacana (UKSW)* 31, (2012): 28.
- Wahyuni, Pirna. Skripsi "Penggunaan Alat Peraga Dakon Matematika untuk Meningkatkan Minat Belajar

*Matematika Kelas V MI An-Najah Sesela Kecamatan Gunungsari Tahun Pelajaran 2017/2018*”, (Mataram: Universitas Islam Negeri Mataram, 2018), <http://www.etheses.uinmataram.ac.id> diakses pada tanggal 2 Desember 2019 pukul 15.30 WIB.

Wanabuliandari, Savitri dan Himmatul Ulya. *Penilaian Pembelajaran Matematika*. Kudus: Badan Penerbit Universitas Muria Kudus. 2018.

Widi, Hendriyo. “Ketika Dakon Menjadi Alat Peraga Matematika...”, *Harian Kompas*, Selasa 14 Oktober 2008. (<http://nasional.kompas.com/read/2008/10/14/17300499/ketika.dakon.menjadi.alat.peraga.matematika...>) diakses pada 13 Desember 2019 pukul 20:20 WIB.

Wijaya, Ariyadi. *Manfaat Permainan Tradisional untuk PMRI* (<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdianariyadi-wijaya-mscwijayaseminar-dan-workshop-pmri-usd-2009/manfaat-permainan-tradisional-untuk-pmri.pdf>). 7.

