

## DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan. 2007, Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 3, Jakarta : Balai Pustaka.
- Arikunto, Suharsini. 2007, Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta : Bumi Aksara.
- Denim, Sudarwan. 1994, Tranformasi Sumber Daya Manusia, Jakarta : Bumi Aksara.
- Dimiyati Dan Mudjino, 2002, Belajar Dan Pembelajaran, Jakarta : Rineka Cipta.
- Dimiyati, 2009, Belajar Dan Pembelajaran, Jakarta : Rineka Cipta.
- Fitrianti, 2016, Sukses Profesi Guru Dengan Penelitian Tindakan Kelas, Yogyakarta : Deepublish.
- Hari, Karti. Sukarsih, 2002, Media Pembelajaran Dan Jenis – Jenis Media Pembelajaran, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Kurniati. 2006. Permainan Tradisional Di Indonesia. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Mutiah, Diana. 2010, Psikologi Bermain Anak Usia Dini, Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Mutiatin, 2010, Permainan Congklak Nusantara, Jakarta: Rineka Cipta.
- Natalia, Prima. 2016, Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar Vol 3 , Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan.
- Nur Siregar, Syarifah Dkk. 2014. Pengenalan Konsep Operasi Hitung Bilangan Melalui Permainan Congklak Dalam Pembelajaran Matematika. Al-Khwarizmi, Volume Ii, Edisi I.
- Rachmiati, Wida. 2017 *Kosep Bilangan Untuk Calon Guru Sd/Mi* (Serang: Madani)
- Ramadhani, Ditha. & Yuhasriati, 2018, Mengembangkan Kecerdasan Logis Matematis Anak Melalui Permainan Congklak Angka Di Tk It Permata Sunnah Banda Aceh, Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini.
- Ritonga, Rudi. 2019, Pengembangan Media Permainan Congklak (Tradisional Indonesia) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Siswa Di Sekolah Dasar, Jurnal Basicedu Vol 3.
- Rusmania, Nia. 2015, Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Bilangan Asli Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas II SDN Kalipucang Bantul, Jogjakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sanjaya, Wina. 2011, Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sanjaya, Wina. 2013. strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan, (Jakarta: Kencana Prenada Media) Cet.10
- Setiyowati, Rina. 2017, Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Perkalian Menggunakan Media Permainan Congklak Pada Siswa Kelas Ii Sd Negeri

- 182/I Hutan Lindung, Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Jurusan Ilmu Pendidikan. Fkip Universitas Jambi.
- Soehardi, 2003, *Esensi Perilaku Organisasional*. Yogyakarta : Fakultas Ekonomi Sarjanawiyata Taman Siswa.
- Soelaiman, 2007, *Manajemen Kinerja ; Langkah Efektif Untuk Membangun, Mengendalikan Dan Evaluasi Kerja*, Jakarta : PT. Intermedia Personalia Utama.
- Sugianto, Mayke. T,1995, *Bermain, Mainan Dan Permainan*. Jakarta : Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Akademik.
- Sukayati, 2003, *Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar (Makalah Pelatihan Superfisi Pengajaran Untuk Sd, Tanggal 19 Juni S.D. 02 Juli 2003)*. Yogyakarta: Pppg Matematika.
- Suryabrata, Sumadi. 2003, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta : Raja Grafindo.
- Suyadi, 2012, *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*, (Jogjakarta: Diva Press).
- Wingga, Tomi. Pratama, 2019, *Aplikasi Pengenalan Benda Sekitar Untuk Anak Autis Berbasis Android*, *Jurnal Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo Vol 2*.
- Wiriaatmaja, Rochiati. 2012, *Metode Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Kinerja Guru Dan Dosen*, Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Yeni Dan Supriadi, 2015, *Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Usia 4-5 Tahun Di Kelompok A Tk Putra Ii Serang Tahun Ajaran 2015/2016*. Serang : Infantia. Vol 4 No 2.