

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Javalitera.
- Aisyah, N., Hawa, S., Somakim, Purwoko, Hartono, Y., & AS, M. (2007). *Pengembangan pembelajaran matematika SD*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.
- Arikunto, S. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2008). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmansyah. (2012). *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*. Jakarta: BUMI AKSARA.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media.
- Hariastuti, R. M. (2017). Permainan Tebak-tebak Buah Manggis: Sebuah Inovasi Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika Vol 2 No 1*, 25.
- Hidayanti, M. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Gatrikan Terhadap Pengembangan Motorik Kasar Anak Kelompok TK ALhidayah Kecamatan Dawuan Kabupaten Majalengka Tahun Ajar 2017. *Jurnal UNMA Vol 11 No 1*, 3-12.
- Ibrahim, & Suparni. (2008). *Strategi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Sukses Offset.
- Majid, A. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Mulyani, N. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan*. Bandung: Alfabeta
- Musfiroh, T., & Tatminingsih, S. (2015). *Materi Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Nata, A. (2009). *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

- Natalia, P. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan Vol 03 No 02*, 343-358.
- Ningrum, D. S., & Leonard. (2014). Pengembangan Desain Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Kelas I. *Jurnal Formatif 4 (3)*, 163-173.
- Nurhayati, L. (2012). Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini (Studi di PAUD Geger Sunten, Desa Suntenjaya). *Jurnal EMPOWERMENT Volume 01, Nomer 2*, 39-48.
- Prastowo, A. (2018). Permainan Tradisional Jawa sebagai Strategi Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Untuk Menumbuhkan Keterampilan Global di SD/MI. *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 2(1), 2018, 1-28.
- Purwaningsih, E. (2010). *Permainan Tradisional Anak: Salah Satu Kahasanah Budaya Yang Perlu dilestarikan*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Rahmi, H. (2012). Meningkatkan Kemampuan Pengoperasian Perkalian Melalui Metode Horisontal Bagi Anak Tunarugu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus Vol 1 No 2*, 122-125.
- Rukiah, H. (2018). Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Siswa Pada Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Permainan Kartu di Kelas II SDN Habau Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Penelitian Tindak Kelas dan Pendidikan*, 9-20.
- Saputra, S. (2016). Aktivitas Matematika Dalam Permainan Tradisional Gatrik Vol 01 No 01. *UNINUS Journal Published*, 43-49.
- Setiawan, Nugraha, A. S., & Haryanto, H. (2018). Game Virtual Reality Turn-Based Untuk Pelatihan Permainan Tradisional Benthik. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Vol 2 No 1*, 78-92.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sudjiono, A. (2006). *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2013). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Uno, H. B., & Nurdin, m. (2014). *belajar dengan pendekatan paike: pembelajaran Aktif, Inofatif, Lingkungan, Kreatif, Menarik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Winaya. (2014). *Permainan Tradisional di Indonesia*. Jakarta: Media Pustaka.

