

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. 2003. *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Aisyiah, N. 2007. *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Badan Pengemabangan Pembinaan Bahasa Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018. *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)*. Jakarta: Badan Pengemabangan Pembinaan Bahasa Kemendikbud
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera. Diva Press.
- Faiz Muhammad Zaenal, dkk. 2019. Pengembangan Media Papin dan Koja (Papan Pintar dan Kotak Ajaib) sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vol. 3(1) pp. 26-30.
- Fajrin, O.R. 2015. Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget Dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Idea Societa*. Vol. 2(6):1-33.
- Fauziah, N. 2013. “Faktor Penyebab Kejenuhan Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Pada Siswa Kelas Xi Jurusan Keagamaan Di Man Tempel Sleman.” (1):10.
- Fitriana, S. 2018. Peranan Permainan Edukatif Dalam Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak. *Al Fitrah Journal Of Early Childhood Islamic Education*. Vol.1(2):131-144

- Ginting, M.B. 2018. Membangun Pengetahuan Anak Usia Dini Melalui Permainan Konstruktif Berdasarkan Perspektif Teori Piaget. *Jurnal Caksana-Pendidikan Anak Usia Dini* Vol.1(2):159-171
- Glover, D. 2007. *Apa dan Bagaimana Matematika*. Jakarta: PT. Gading IntiPrima
- Haeruman.(2007). Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Husein, M.B. 2020. Kesulitan Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar: Studi Kasus Di Sekolah Dasar Muhammadiyah Karangwaru Yogyakarta. *CAHAYA PENDIDIKAN*, Vol 6 (1): 56-67
- Husein, M.M.R. 2021. Luntturnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, Vol.5(1): 1-15
- Magdalena, I., Destiana, D., & Yuniawan, N. 2020. Perbedaan Individu Peserta Didik Sekolah Dasar. *Bintang: Jurnal Pendidikan dan Sains*. Vol. 2(3): 255-268
- Malapata, E., & Wijayaningsih, L. 2019. Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 3(1): 283 – 293
- Maspupah, 2015.★ Penerapan Metode Pembelajaran Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkalian Bilangan Cacah di Kelas II SDN Inpres 1 Birobuli. *Jurnal Kreatif Tadulako Online* Vol. 4(4): 284-296
- Miarso. 1986. *Teknologi Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali
- Miftahuddin, M., & Arofah, F. 2020. Pengembangan Permainan Kartu Hitung Sebagai Media Pembelajaran Perkalian Pada Siswa Kelas IIV. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Vol. 3(1): 1-9
- Mutho'i, N.H., & Lestari, W.M. 2018. Penggunaan Media Papi (Papan Pintar) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IIPada Materi Bangun Datar SDN Tanjekwagir. *Journal of Indonesian Education*, Vol. 1(1): 72-84

- Naibaho, D.P., & Fitriyah, L. 2019. Tradisional Snakes & Ladders Game Berbasis IT Untuk Meningkatkan Prestasi Perkalian Pembagian Bilangan Cacah Pada Anak SD. *Konferensi Nasional Penelitian Matematika dan Pembelajarannya (KNPMP) IV*. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 27 Maret 2019. P-ISSN: 2502-6526 E-ISSN: 2656-0615
- Nurhasanah. 2007. *Kamus Besar Bergambar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Bina Sarana Pustaka
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams, and imitation in childhood*. New York: W. W. Norton.
- Prastowo, A. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta:
- Sadiman, A.S. 2010. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pres
- Sanaky, H. A. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sintawati, M. 2017. Pengembangan Modul Berbasis Penemuan Terbimbing Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Bagi Mahasiswa PGSD UAD. *JPSD*, Vol. 3(2):24-33.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Suryani, N. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Tameon, S.M. 2018. Peran Bermain Bagi Perkembangan Kognitif dan Sosial Anak. *Ciencias: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vol.1(1):26-39
- Vygotsky. S. Lev 1979 *Mind In Society The Development Of Higher Psychological Processes Amerika*.
- Wulandari, S., & Prasetyaningrum, S. 2018. Media *Stamp Game* untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak *Slow Learner* di Sekolah Dasar. *PSYMPATHIC: Jurnal Ilmiah Psikologi*. Vol. 5(2): 131-148
- Yudiwinata, H.P. 2014. Permainan Tradisional Dalam Budaya Dan Perkembangan Anak. *Paradigma*. Vol. 2(3): 1-5