DAFTAR RUJUKAN

Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, *8*(3), 2442–9511. https://doi.org/10.36312/jime.v8i3.3800/http

Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Universitas Pendidikan Ganesha.

Agung, A. A. G. (2020). *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan* (5th ed.). Universitas Pendidikan Ganesha.

Agung, A. A. G., Parmiti, D. P., & Mahadewi, L. P. P. (2022). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan: Digitalisasi dan Aplikasinya*. Universitas Pendidikan Ganesha.

Al Maulidah, N., Dhari, F. S. W., Widodo, S. T., & Aristiyowati, H. (2023). Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Mengembangkan Sikap Taat Peraturan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *7*(6), 3781–3792. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6390

Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, *4*(1), 69–82. http://jurnal.staisumatera-medan.ac.id/fitrah

Alhamid, T., & Anufia, B. (2019). Instrumen Pengumpulan Data. *Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN)*.

Amni, Z., & Kusuma Ningrat, H. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Destinasi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pada Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, *15*(2), 2840–2848.

Ardi Afriansyah, Dikdik Baehaqi Arif, & Kireida Rona Islam. (2024). Development of Civics Learning through COLAKTRA (Congklak Nusantara) Innovation as a Traditional Game-Based Learning Media. *Journal of Insan Mulia Education*, *2*(1), 10–18. https://doi.org/10.59923/joinme.v2i1.93

Arifin, Z. (2020). Metodologi Penelitian Pendidikan Education Research Methodology. *Jurnal Al Hikmah*, *1*(1), 1–5.

Arikunto. (2015). *Prosedur Penellitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.

Arikunto. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.

Arjun, K. (2020). *Mengenal Permainan Tradisional Negeriku*. Hikam Pustaka.

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

Asmedy. (2021). Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Diajar Menggunakan Model Pembelajaran Soal Terbuka dengan Model Pembelajaran Konvensional. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(2), 79–88. http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj

Azmi, S., Hayati, L., Hapipi, & Triutami, T. W. (2021). Pengembangan Instrumen Tes untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Mahasiswa. *Jurnal Pijar Mipa*, *16*(2), 163–169. https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2249

Budiastuti, D., & Bandur, A. (2018). *Validitas dan Reliabilitas Penelitian*. Mitra Wacana Media.

Cahyono, T. (2015). *Statistik Uji Normalitas*. Yasamas 1.

de Jesús Cázares Balderas, M., Páez, D. A., & Martínez, M. G. P. (2020). Theoretical discussion on teaching practices as mediators in the development of metacognitive strategies for solving mathematical tasks. *Educacion Matematica*, *32*(1), 221–240. https://doi.org/10.24844/EM3201.10

Dewi, D. A. N. N. (2018, October). *Uji Validitas Dan Reliabilitas*. Https://Www.Researchgate.Net/Publication/328600462_Modul_Uji_Validitas_dan_Reliabilitas.

Dewi, N. P. S., Ardana, I. K., & Putra, M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Learning Cycle5e Berbantuan Media Lingkungan Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *2*(2), 113–120.

Dharmamulya, S. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Kepel Press.

Diah, R., & Siregar, N. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. *4*, 1033–1042. http://jurnaledukasia.org

Dilanisa. (2011). *Mengenal Permainan Tradisional*. Mawar Putra Perdana.

Djamarah, S. B., & Zain, A. (1996). *Strategi Pembelajaran*. PT Rineka Cipta.

Edison, E., Anwar, Y., & Komariyah, I. (2018). *Manajemen Sumber Daya Manusia* (3rd ed.). Alfabeta.

Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *2*(1), 11–20. http://ejournal.pdtii.org/index.php/ngaos/index

Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*(4), 850–860. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459

Fitria, Y., & Indra, W. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Digital untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan dan Literasi Sains*.

Hartanto, & Mediatati, N. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *7*(3), 3224–3252. https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2928

Helvana, N., & Hidayat, S. (2020). Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *7*(2), 253–260. http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index

Hermawan, A., & Sri Rahayu, T. (2020). *Penerapan Pendekatan Saintifik Dan Model Team Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar* (Vol. 4, Issue 2). https://jbasic.org/index.php/basicedu

Heryanti, V. (2014). *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional (Congklak)*.

Isrok'atun, & Rosmala, A. (2022). *Model-Model Pembelajaran Matematika* (1st ed.). Bumi Aksara.

Janah, S. R., Suyitno, H., & Rosyida, I. (2019). Pentingnya Literasi Matematika dan Berpikir Kritis Matematis dalam Menghadapi Abad ke-21. *PRISMA: Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 905–910. https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/

Jurinih, Suryana, Y., & Ganda, N. (2022). Penggunaan Media Congklak untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Pembangian Bilangan Cacah di SD. *Journal of Elementary Education*, *5*(6).

Kemendikbud. (2012). *Congklak*. https://museum.kemdikbud.go.id/koleksi/profile/dakon_31694

Khamdani, A. (2010). *Olahraga Tradisional Indonesia*. PT Maraga Borneo Tarigas.

Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Penerbit Bintang Surabaya.

Kusumawati, E. D., Ulfa Nur'afifah, U., & Dimas, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Di SD Negeri Tempuran 1. *Global Education Journal*, *1*(3), 401–409.

Lacksana, I. (2017). Kearifan Lokal Permainan Congklak Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Melalui Layanan Bimbingan Konseling Di Sekolah. *Satya Widya*, *33*(2), 109–116.

Leonard, & Kusumaningsih, K. D. (2009). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Games-Tournaments (Tgt) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Biologi Pada Konsep Sistem Pencernaan Manusia*. https://www.researchgate.net/publication/323571694

Lestari, D. A., Sulistiyanti, R., Azizah, W., & Pramesti, S. L. D. (2023). *Eksplorasi Penerapan Etnomatika Permainan Tradisional Congklak sebagai Pembelajaran Matematika*. 215–227.

Luhur Wijaya, P., Faila Sufa, F., & Restuningsih, A. (2023). *Pengaruh Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Modifikasi terhadap Minat Belajar Matematika Kelas IV SD Negeri 2 Plosorejo Tahun Pelajaran 2022/2023*. 18468–18476.

Mahayuniari, N. G. A. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Search, Solve, Create, and Share Berbantuan Media Kartu Bergambar Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPAS Siswa Kelas IV SD Gugus VII Kecamatan Sukawati*. Universitas Pendidikan Ganesha.

Maisaroh, R., Siregar, R., & Dewi, I. (2022). *Peran Matematika Dalam Kehidupan Sosial Masyarakat*. *4*(3), 77–89.

Makbul, M. (2021). Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian. *Universitas Islam Negeri Alauddin*.

Mattjik, A. A., & Sumertajaya, I. M. (2013). *Perancangan Percobaan dengan Aplikasi SAS dan Minitab*. IPB Press.

Niri, N. R. B., Makaborang, Y., & Tamu Ina, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar IPA Terpadu Di SMP Negeri 1 Waibakul. *Jurnal Pendidikan, Sains, Dan Teknologi*, *2*(2), 239–243. http://jurnal.minartis.com/index.php/jpst/

Niss, M., & Tomas Højgaard. (2019). Mathematical competencies revisited. *Educational Studies in Mathematics*, 9–28.

Nuraisha, D. R., & Arisetyawan, A. (2023). Penerapan Pengembangan Permainan Congklak Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Bangun Datar Di Kelas III SD. *Jurnal Perseda*, *6*(1).

Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. *6*. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430

Nurulaeni, F., & Rahma, A. (2022). Analisis Problematika Pelaksanaan Merdeka Belajar Matematika. *Jurnal Pacu Pendidikan Dasar*, *2*(1), 2807–1107. https://unu-ntb.e-journal.id/pacu

Panduan Pembelajaran Dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, Dan Menengah, Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (2022).

Panggabean, H. S., Hasanah, N. U., Ulfia, S., Hardiyanti, S. D., Astuti, P. W., Septianingsih, & Fitri, E. (2021). Upaya Guru Pai Menciptakan Suasana Pembelajaran yang Efektif. *Journal Education & Learning*, *1*(2), 6–11.

Paramitha, A. A., & Zulherman. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD. *Journal of Instructional and Development Researches*, *2*(2), 79–87. https://doi.org/10.53621/jider.v2i2.128

Prasetiyo, M. B., & Rosy, B. (2021). Model Pembelajaran Inkuiri Sebagai Strategi Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, *9*(1), 109–120. https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap

Prasetya, I. W. S., & Agustika, G. N. S. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Wordwall: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal Of Instruction*, *4*, 163–172. https://doi.org/10.23887/iji.v4i3.63393

Purwanto. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas Dan Reliabilitas Penelitian Ekonomi Syariah* (1st ed.). Staia Press. https://www.researchgate.net/publication/329483279

Putri, A. K., & Kurniawati, W. (2024). *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Congklak Siswa Kelas IV MI Al-Hadi II*. *16*(1), 2579–4965. http://journal.ummgl.ac.id/nju/index.php/edukasi

Rahmawati, S., Trisiana, A., & Mustofa, M. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Tematik Integratif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*(1), 3826–3831.

Ramdhan, M. (2021). *Metode Penelitian* (1st ed.). Cipta Media Nusantara.

Rani, D. E. (2022). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 6068–6077. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3146

Sahrunayanti, Dema, M., & Wahyuningsih. (2023). Pemanfaatan Media Permainan Congklak dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa. *Jurnal Penelitian Inovatif*, *3*(2), 433–446. https://doi.org/10.54082/jupin.182

Salsabila, A., & Puspitasari. (2020). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, *2*, 278–288. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa

Saniah, L. (2022). *Statistik Deskriptif*. Bening Pustaka.

Saputra, I. P. A. A., Jampel, I. N., & Suwatra, I. I. W. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Sekolah Dasar. *Journal for Lesson and Learning Studies*, *4*(1), 13–19.

Setyosari, P. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan* (4th ed.). Kencana.

Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. PrenadaMedia.

Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (1st ed.). Ar-Ruzz Media.

Sholicha, M., Indrawati, V., Pangesthi, L., & Bahar, A. (2021). *Jurnal Tata Boga Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK*. *10*(2), 234–245. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/

Slavin, R. E. (2016). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Nusa Media.

Subarinah, S. (2006). *Inovasi Pembelajaran Matematika di SD*. Depdiknas.

Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan* (1st ed.). Kencana.

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (7th ed.). Alfabeta.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Penerbit Alfabeta.

Sugiyono. (2021). *Statistik Untuk Penelitian*. Alfabeta.

Suwaningsih, E., & Tiurlina. (2010). *Model Pembelajaran Matematika*. UPI Press.

Syahrul. (2013). *Model dan Sintak Pembelajaran Konvensional*. PT Grafindo Persada.

Taniredja, T., Faridili, E. M., & Harmianto, S. (2012). *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Alfabeta.

The National Council of Teachers of Mathematics. (2002). *Principles and Standards for School Mathematics*. The National Council of Teachers of Mathematics, Inc.

Umi Fatimah, L., & Alfath, K. (2019). Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda Dan Fungsi Distraktor. *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, *8*(2).

Wahyudi, D., & Tonra, W. S. (2023). Analisis Deskriptif Pengetahuan Dasar Matematika Siswa KelasXI SMAN 4 Kendari. *Jurnal Pendidikan Guru Matematika*, *3*(2), 91–95.

Wahyuni, N. P. I., Agustika, G. N. S., & Wiarta, I. W. (2023). Learning Motivation and Academic Procrastination with Mathematics Learning Outcomes. *Mimbar Ilmu*, *28*(2), 193–200. https://doi.org/10.23887/mi.v28i2.59603

Wahyuningsih, S. (2009). *Permainan Tradisional untuk Anak Usia 4-5 Tahun*. PT Sandiarta Sukses.

Warni, E., Subhananto, A., & Marlini, C. (2021). Pengembangan Media Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas 1 SD Negeri 11 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, *2*(1).

Widiani, A. A. O. V., Lasmawan, W., & Suarni, N. K. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Permainan Tradisional Terhadap Sikap Sosial dan Hasil Belajar PKn Siswa. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, *4*, 13–22.

Wijaya, H. (2012). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Konsep Sistem Gerak Pada Manusia*.

Wulandari, D. (2022). Metode Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar. *Jurnal Aksioma Ad-Diniyyah*, *10*(1).

Yanuar, A., & Pius, I. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDK Wignya Mandala Melalui Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, *8*(1), 1–9. https://doi.org/10.12568/sapa.v8i1.327

Yusup, F. (2018). Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *7*(1), 17–23.

Zaenab, S. (2015). Analisis Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Melalui Pendekatan Problem Posing di Kelas X IPA 1 Sma Negeri 9 Malang. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, *1*, 90–97.

Zafri, & Hera Hastuti. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan* (1st ed.). PT Rajagrafindo Persada.