

## DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Afandi, A., Susanto, R., & Adi, S. (2022). *Buku Ajar Permainan dan Olahraga Tradisional*. Insan Cendikia Mandiri.
- Alawiyah, W., Suryana, Y., & Pranata, O. H. (2019). *Pengaruh Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa tentang Bangun Datar Di Sekolah Dasar*. *Pedagogika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 118–129. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Anggraini, Y. (2021). *Analisis Persiapan Guru dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2415–2422. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1241>
- Anugerah, Nur'aeni, E. H. (2018). *Desain Didaktis Konsep Luas Daerah Persegi melalui Permainan Tradisional Dam-daman di Sekolah Dasar*. *Pedagogika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(4), 178–194. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Anwar, S., & Anis, M. B. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Profesional pada Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang*. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 3(1), 99. <https://doi.org/10.21043/jpm.v3i1.6940>
- Ardhiyah, M. A., & Radia, E. H. (2020). *Pengembangan Media Berbasis Adobe Flash Materi Pecahan Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 479. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.28258>
- Ari, K. (2013). *Penggunaan Media Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar*. *JPGSD*, 01(02), 1–7.
- Atmaji, T. (2019). *Media Pembelajaran Interaktif Melalui Permainan Tradisional Untuk Memperkuat Pendidikan Karakter*. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL “Penguatan Karakter Berbasis Literasi Ajaran Tamansiswa Menghadapi Revolusi Industri 4.0,”* 1(September), 329–337. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/semnasp/article/view/5542>
- Bagus P, K. H., Buchori, A., & Aini, A. N. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar*. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 6(1), 61–69.

- Budayasa, I. K. (2022). *Pengembangan Media Permainan Edukatif Tebak Gambar Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Siswa Tunarungu*. *Journal of Special Education Need*, 2(2), 76–85.
- Desvianti. (2020). *Pengembangan Media “Fun Thinkers Book” untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal BASICEDU*, 4(4), 1201–1211. <https://jbasic.org/index.php/basicedu%0APengembangan>
- Harahap, M., Mujib, A., Syahri Nasution, A., & Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan, U. (2022). *Pengembangan Media Uno Math untuk Mengukur Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar Development of Uno Math Media to Measure Understanding the Concept of Area of Flat Shapes*. *AFoSJ-LAS*, 2(1), 209–217. <http://j-las.lemkomindo.org/index.php/AFOSJ-LAS>
- Hardani, D. P. (2017). *Pengaruh Model TGT Disertai Permainan Dam Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hidrokarbon*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 6(9).
- Imalia, U., Putra, E. D., & Panglipur, I. R. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Bernuansa Etnomatematika Dengan Permainan Tradisional Dam-Daman Dalam Memahami Materi Garis dan Sudut*. *Prismatika: Jurnal ...*, 5(1), 57–72. <http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/prismatika>
- Iskandar, D. (2021). *Etnomatematika Pada Permainan Setatak Sebagai Bahan Pembelajaran Bangun Datar (Lingkaran, Persegi dan Persegi Panjang)*. *Jurnal Peka*, 4(2), 52–56. <https://doi.org/10.37150/jp.v4i2.847>
- Murdiyanto, T., & Mahatama, Y. (2014). *Pengembangan Alat Peraga Matematika Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*. *Sarwahita*, 11(1), 38. <https://doi.org/10.21009/sarwahita.111.07>
- Mustaram, A., & Indriani, N. (2020). *Game Development Of Traditional Damdaman Desktop Based*. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 1–8.
- Nurbaiti, & Theresia, M. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Matematika SD Materi Bangun Ruang Berbasis Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik (PMR)*. *Jurnal Education and Development*, 8(4), 385–389.
- Nurhasanah, H. (2020). *Permainan Tradisional Dam-daman Integrasi (Damai)*. PT. Pelita Media Nusantara.
- Nurlaila, Prihatni, Y., & Winingsih, P. H. (2017). *Pengembangan lembar kegiatan siswa (lks) berbasis inkuiri terbimbing pokok bahasan suhu dan kalor*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika- COMPTON*, 4(2), 43–48.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan*

- Hasil Belajar Siswa. MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pgsd, S. N., Generasi, M., Melalui, U., & Bermakna, P. (2017). *Seminar Nasional PGSD 2017 tema "Menyiapkan Generasi Unggul Melalui Pembelajaran Bermakna."* 1328–1339.
- Rahayu, D., Hamid, S. I., & Sutini, A. (2014). *Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 129–136. <https://doi.org/10.17509/cd.v7i2.10527>
- Rahayu, D. P. (2019). *Penggunaan Model Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Bangun Datar di Kelas III Sekolah Dasar. Musamus Journal of Primary Education*, 1(2), 61–72. <https://ejournal.unmus.ac.id/index.php/primary/index%0APenggunaan>
- Ramdhani, E. P., Khoirunnisa, F., & Siregar, N. A. N. (2020). *Efektivitas Modul Elektronik Terintegrasi Multiple Representation pada Materi Ikatan Kimia. Journal of Research and Technology*, 6(1), 162–167.
- Ramesyah, F. (2020). *PISA: Skor Pendidikan Indonesia Masih di Bawah Rata-rata Dunia. Kumparan.com*. <https://kumparan.com/ferdy-ramesyah/pisa-skor-pendidikan-indonesia-masih-di-bawah-rata-rata-dunia-lusItNpTYEW/3>
- Ratna Sari, A. (2008). *Media Pembelajaran*. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132309999/pengabdian/media-pembelajaran.pdf>
- Safitri, M., & Koeswanti, H. D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran "KELAS BANGTAR" untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 989–1002. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.580>
- Saleh, Y. T., Nugraha, M. F., & Nurfitriani, M. (2017). *Model Permainan Tradisional "Boy-Boyan" Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak SD. Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1 nomor 2b, 141–153.
- Sari, N. L., Yunus, M., & Hamid, S. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Damdas Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Tematik Melalui Metode Course Review Horay Di Kecamatan Tallo Kota Makassar. Bosowa Journal of Education*, 2(1), 82–87. <https://doi.org/10.35965/bje.v2i1.1214>
- Setiawan, Y. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika SD Berbasis Permainan Tradisional Indonesia dan Pendekatan Matematika Realistik. Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(1), 12–21. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p12-21>

- Silalahi, A. (2018). *Development Research (Penelitian Pengembangan) dan Research & Development (Penelitian & Pengembangan) Dalam Bidang Pendidikan/Pembelajaran*. Research Gate, July, 1–13. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.13429.88803/1>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Edisi Regu)*. PT.Remaja Rosdakarya.
- Unicef. (2019). *Pendidikan dan Remaja*. Unicef Indonesia. <https://www.unicef.org/indonesia/id/pendidikan-dan-remaja>
- Wulandari, A. N., & Mawardi, M. (2018). *Pengembangan Media Papan Tempel Bangun Datar Berbasis Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas 4 SD*. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://pigur.ejournal.unri.ac.id/index.php/pigur/article/download/5984/5506>
- Wulandari, L. S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Remi pada Materi Bangun Datar*. *Jipm*, 1(1), 19–30.
- Yosiva, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar (Papin) dan Katalog Ajaib (Kajib) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Kaliwalu*. *Jurnal PGSD*, 7(2). <https://e-journal.umc.ac.id/index.php/JPS>

