

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, F. A., Zafirah, A., Engkizar, E., Anwar, F., Arifin, Z., & Syafril, S. (2018). the Implantation of Character Values Toward Students Through Congkak Game for Mathematics Instructional Media. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35(2), 132–142. <https://doi.org/10.15294/jpp.v35i2.13947>
- Anggraini, M., Yacob, F., & Hidayat, M. (2018). *Desain Media Audio-Visual Pada Pembelajaran Ipa Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Tingkat Smp Di Kecamatan Sukamakmur Dan Kuta Malaka*. MAULITA ANGGRAINI, FAKHRI YACOB DAN MUSLICH HIDAYAT, 772–777.
- Ariyanti, & Muslimin, Z. I. (2015). *Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Kelas 2 di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung*. 10(1), 58–69.
- Basori, E. R. (2018). *Pengaruh Pembelajaran Matematika Realistik terhadap Kemampuan Berhitung Anak Tunagrahita Ringan Kelas 1 di SD Inklusi Glagahwero 01. I*.
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Fatmawati, N. (2014). Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Pendekatan Realistic Mathematic Education. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(2), 325–336. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/3597>
- Handayani, N., & Hidayat, F. (2018). Hubungan Kemandirian terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika di kelas X SMK kota Cimahi. *Journal on Education*, 01(02), 1–8.
- Hermawan, J. ., Asikin, M., & Dwidayati, N. . (2019). *Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis pada Pembelajaran Mathematics in Context dengan Pendekatan Open Ended*.
- Judiani, S. (2010). Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Melalui Penguatan Pelaksanaan Kurikulum. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 16(9), 280. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v16i9.519>
- Kusumadewi, R. F., Kusmaryono, I., Lail, I. J., & Saputro, B. A. (2019). Analisis

Struktur Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar dalam Menyelesaikan Masalah Pembagian Bilangan Bulat. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(2), 251. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i2.875>

Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *An-Nida'*, 37(1), 27–35.

Mantolas, A., & Lakapu, A. (2019). *Grade Through To Game Of Rabbit Jumping Antonia Mantolas, Aleksander Lakapu*. 1(1), 33–39.

Masriah, Sukestiyarno, & Susilo, B. E. (2015). *Pengembangan Karakter Mandiri dan Pemecahan Masalah Melalui Model Pembelajaran MMP Pendekatan Atong Materi Geometri*. 4.

Masykur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2014>

Matematika, T. (2004). *Cerdas Matematika*. Ghalia Indonesia.

Nataliya, P., Psikologi, F., & Malang, U. M. (2015). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran*. 03(02), 343–358.

Nugraha, N. M. S. A., Marhaeni, A. A. I. N., & Tika, N. (2014). Penggunaan Metode Bercerita Dengan Media Gambar Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Dan Sikap Mandiri Anak Kelompok a Tk Negeri Pembina Bangli Tahun Ajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Dasar Ganesha*, 4(1), 122568.

Nurhasanah, Asrori, & Kaswari. (2017). *Hubungan Disiplin, Sikap Mandiri dan Minat Belajar Ilmu pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. 1–14.

Ojose, B. (2008). Applying Piaget's Theory of Cognitive Development to Mathematics Instruction. *Mathematics Educator*, 18(1), 26–30.

Pratama, A. B. (2019). *Pengembangan Media Papan Flanel Penjumlahan Dan Pengurangan*. 339.

- Ristiliana, Salmiah, & Ummi Mawaddah Alfitri. (2019). *Analisis Karakter Mandiri Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Madrasah Aliyah Nurul Hidayah Bantan*. 3(September), 33–40.
- Safitri, E. M., Sari, Y., & Kusumadewi, R. F. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Sikap Mandiri dan Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Bakalrejo 1. *Square: Journal of Mathematics and Mathematics Education*, 1(2), 83. <https://doi.org/10.21580/square.2019.1.2.4063>
- Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Kaukaba Dipantara.
- Santu, R. F. (2017). Pengembangan Media Papan Penjumlahan Pada Materi Pokok Penjumlahan Dalam Subtema Gemar Berolahraga Untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *ABA Journal*, 102(4), 24–25. <https://doi.org/10.1002/ejsp.2570>
- Sari, Y. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Komik IPA dengan Penanaman Nilai BudAi pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 3(2), 129–142.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, cv.
- Suharmanto. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar Kelas 2. *Implementation Science*, 39(1), 1–15. <https://doi.org/10.4324/9781315853178>
- Sundayana, R. (2015). *Media Dan Alat Peraga*. Alfabeta, cv.
- Widodo, S. A., & Wahyudin. (2018). Selection of Learning Media Mathematics for Junior School Students. *Turkish Online Journal of Educational Technology - TOJET*, 17(1), 154–160. <http://ezproxy.lib.uconn.edu/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eric&AN=EJ1165728&site=ehost-live>
- Widoyoko. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Yuliyanti, Winarso, W., & Misri, M. A. (2019). *Analisis Profil Guru Matematika dalam Membangun Konsep Diri Siswa*. III(2), 107–116.

Zaenal Fais, M., Listyarini, I., & Nashir Tsalatsa, A. (2019). Pengembangan Media Papin dan Koja (Papan Pintar dan Kotak Ajaib) Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 26. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i1.17097>