

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S. (2017, Maret 11). *Budaya: sofiaabdullah*. Diambil kembali dari sofiaabdullah.wordpress.com:
<https://sofiaabdullah.wordpress.com/2017/03/11/arti-dan-makna-permainan-congklak/>
- Alif, M. Z. (2015). *Mozaik Seni dan Budaya Indonesia: Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: PT Citra Aji Parama.
- Al-Qardhawi, Y. (2001). *Islam dan Globalisasi Dunia*. Jakarta: CV Pustaka Al-Kausar.
- Amir, Z., & Risnawati. (2017). *Psikologi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Boediono. (2008). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta: Bintang Indonesia.
- Chan, M. (2010). Congklak, A Game that Connects us with the World. *Institutional Knowledge at Singapore Management University*, 4-5.
- Creswell, J. W. (2017). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- D'Ambrosio, U. (1985). Ethnomathematics and its Place in the History and Pedagogy of Mathematics. *FLM Publishing Association*, 44-48.
- Dharmamulya, S., Herawati, I., Sumarsih, S., & Sudiyarto. (1992). *Transformasi Nilai Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ezagren. (2020, Maret). *Geomansi*. Diambil kembali dari Wikipedia:
<https://id.wikipedia.org/wiki/Geomansi>
- Hakim, Z. (2007). Penyelesaian Permainan Bantumi dengan Algoritma Expand, Mark and Select. *Institut Teknologi Bandung*.

- Hamzuri, & Siregar, T. R. (1998). *Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman.
- Hasanuddin. (2017). Etnomatematika Melayu: Pertautan Antara Matematika dan Budaya Pada Masyarakat Melayu Riau. *Sosial Budaya*, 2.
- Heryana, Yuliana, E., & dkk. (2006). *Matematika IIB*. Yogyakarta: LP2IP.
- Hidayat, S. (2019). *Sejarah Matematika*. Bandung: PT SARANA PANCAKARYA NUSA.
- Indonesia, T. P. (2016). *Ensiklopedia Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Irham, M., & Wiyani, N. A. (2014). *PSIKOLOGI PENDIDIKAN Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-RUZZ MEDIA.
- Iswinarti. (2017). *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Mahmud, Siregar, H. S., & Khoerudin, K. (2015). *Pendidikan Lingkungan Sosial Budaya*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Mainan Tradisional*. (2016, Juli 19). Diambil kembali dari Congklak Kayu Jati: <https://mainantradisionalblog.wordpress.com/2016/07/19/congklak-kayu-jati/>
- Manongga, D., & Nataliani, Y. (2013). *Matematika Diskrit*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Marsudi. (2016). *Teori Graf*. Malang: UB Press.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Misri, M. A. (2017). *Struktur Grup*. Cirebon: Cv.Confident.
- Mulyani, N. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press.

- Mulyasa, E., Iskandar, d., & Aryani, w. D. (2016). *Revolusi dan Inovasi Pembelajaran*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Munir, R. (2016). *Matematika Diskrit*. Bandung: Informatika.
- Nasehuddien, T. S., & Manfaat, B. (2016). *Dasar-dasar Metodologi Penelitian*. Cirebon: Eduvision.
- Nasution, A. H. (1982). *Landasan Matematika*. Bogor: Bhratara.
- Nugroho, H. (2015). *Matematika Diskrit dan Implementasinya dalam Dunia Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ovan. (2022). *Landasan Filsafat Matematika*. Yogyakarta: CAHAYA HARAPAN.
- Penyusun, T. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Powell, A. B., & Frankenstein, M. (1997). *Ethnomathematics Challenging Eurocentrism In Mathematics Education*. New York: State University.
- Purnomo. (2013). *Tanaman Kultural dalam Perspektif Adat Jawa*. Malang: UB Press.
- Purwanto, H., Indriani, G., & Dayanti, E. (2005). *Aljabar Linier*. Jakarta: PT Ercontara Rajawali.
- Putri, R. (2020). *Eksplorasi Etnomatematika Pada Permainan Congklak dan Kaitannya dengan Pembelajaran Matematika*. Jambi.
- Roebyanto, G. (2014). *Geometri, Pengukuran dan Statistik*. Malang: Gunung Samudra.
- Rosa, M., Shirley, L., Gavarrete, M. E., & Alangui, W. V. (2017). *Ethnomathematics and its Diverse Approaches for Mathematics Education*. Gewerbestrasse: Springer.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Saefulloh, A. (2018, Agustus 7). Permainan Tradisional Congklak. (N. Tuslolihah, Pewawancara)
- Saondi, O. (2003). *Teori Graf*. Kuningan: Rumah Buku Press.

- Saraswati, A., & Febriyanto, F. (2020, Februari Sabtu). *Congklak*. Diambil kembali dari Tribun-video.com: <https://video.tribunnews.com/view/127944/congklakdakon-permainan-tradisional-para-bangsawan-di-zaman-dulu>
- Satwikasanti, W. T. (2012). Semantika Dalam Perkembangan Desain Produk Permainan Congklak Jogja Dan Solo. *Dinamika Kerajinan dan Batik*, 27-34.
- Siang, J. J. (2009). *Matematika Diskrit dan Aplikasinya pada Ilmu Komputer*. Yogyakarta: ANDI.
- Simanjuntak, B. A., & Sosrodihardjo, S. (2014). *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: Pustaka Obor Indonesia.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Surya, P. P. (2016, Januari). *Rubrik Sosial-Budaya*. Diambil kembali dari Majalah 1000guru: <http://majalah1000guru.net/2016/01/papan-congklak/>
- Thobroni, M., & Mustofa, A. (2011). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Ulfa. (2019, Desember 6). Wawancara Congklak. (N. Tusolihah, Pewawancara)
- Utomo, R. B. (2017). Sirkuit Hamilton dalam Permainan Congklak. *AdMathEdu*, 39-52.
- Wahab, A., Junaedi, Efendi, D., Prastyo, H., Sari, D. P., Syukriani, A., . . . Wicaksono, A. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wahyuningrum, T., & Usada, E. (2019). *MATEMATIKA DISKRIT DAN PENERAPANNYA DALAM DUNIA INFORMATIKA*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wicaksono, M. H., Asthereni Putri, V. N., & Baba Tapobali, P. J. (2018). Menemukan Pola Langkah untuk Memenangkan Permainan Congklak.

Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika, 78-81.

Yusuf, M. (2014). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.

Yusuf, M. W., Saidu, I., & Halliru, A. (2010). ETHNOMATHEMATICS (A Mathematical Game in Hausa Culture). *International Journal of Mathematical Science Education*, 37.

Zed, M. (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Pustaka Obor Indonesia.

