

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ambarwati, dkk. 2015. *Buku Pintar Asuhan Keperawatan Bayi dan Balita*. Yogyakarta: Cakrawala Ilmu.
- Aprinastuti, et al. 2020. Development of mathematics manipulative for slow learner and dyscalculia student in elementary school by using Montessori's characteristic. *Journal of Physics: Conference Series*. 8 (3), 23-35.
- Apsari, Nandita Putri., dan Rizki, Swaditya. 2018. Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Program Linier. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ Muhammadiyah Metro*, 7(1), 161-170.
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chanifah, Siti. 2015. *Peningkatan Hasil Belajar Operasi Hitung*. Surabaya: IAIN.
- Destrinelli, D., dkk. 2018. Pengembangan Media Konkret pada Pembelajaran Tema Lingkungan Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3 (2), 313-333.
- Erviana, Vera. D. Dan Muslimah. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Tangga Pintar Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 11 (1), 58-67.
- Fitra, J & Maksum, H. 2021. Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*. 4 (1): 1-13.
- Hamzah, Amir. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Harmayanti, dkk. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Tabung Penjumlahan Berbasis Montessosi untuk Siswa Kelas II SDN 3 Kabar Lombok Timur Tahun Ajaran 2022/ 2023. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7 (4), 2135-2145.

- Husamah, dan Styaningrum, Yanur. 2013. *Desain Pembelajaran Berbasis Pencapaian Kompetensi Panduan dalam Merancang Pembelajaran untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Kania, Nia. 2017. Efektivitas Alat Peraga Konkret Terhadap Peningkatan Visual Thinking Siswa. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*. 1 (2), 64-71.
- Khamidah, N. 2021. Pengembangan Media Pop-Up Berbasis Kearifan Lokal pada Kelas IV Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku di Sekolah Dasar. *Tesis*. Kudus: Universitas Muria Kudus
- Lim, Irish. et al. 2022. The Effect of Montessori Math Model Method in Learning Addition and Subtraction of Fractions on Grade V Pupils. *Indonesian Journal of Mathematics Education*. 5 (1), 19-25.
- Muslich, Masnur. 2010. *Authentic Assesment: Penilaian Berbasis Kelas dan Kompetensi*. Bandung: Refika Aditama.
- Negoro, S.T. dan Harahap, B. 2014. *Ensiklopedia Matematika*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nita Ariani. 2010. *Ensiklopedia Matematika*. Bogor: Arya Duta.
- Patston, T. J., et al. 2017. Teacher Self-concepts of Creativity: Meeting the Challenges of the 21st Century Classroom. *International Journal of Creativity and Problem Solving*, 27 (2), 23-34.
- Pramesti, Getut. 2016. *Statistika Lengkap Secara Teori dan Aplikasi dengan SPSS 23*. Jakarta: Elek Media Komputindo.
- Rahmawati, A. dan Rizki, S. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Nilai-nilai Islam Pada Materi Aritmatika Sosial. *AKSIOMA Jurnal Pendidikan Matematika*. 6 (1), 81-88.
- Rahmi, dkk. 2020. Peningkatan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II dengan Menggunakan Sempoa Aritmatika di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Civil Society*, 2 (2), 50-56.

- Sriwijayanti, dkk. 2019. Pengembangan Media *Animal Stick* Dalam Pembelajaran Berhitung Penjumlahan. *Pedagogy Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6 (2), 84-87.
- S. T Negoro dan B. Harahap. 2014. *Ensiklopedia Matematika*. Jakarta: Ghalia Pustaka.
- Suarjana, I Made, dkk. 2017. Penerapan Pendekatan Kontekstual Berbantuan Media Konkret untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar. *International Journal of Elementary Education*. 1 (2), 103-114.
- Sudjana, Nana. 2013. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2011. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sundayana, Rostina. 2014. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Pakpahan, Andrew Fernando, dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan : Yayasan Kita Menulis.
- Purwanti, B. 2015. Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 3, (1), 42-47.
- Tegeh, I Made, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wulandari, Suci dan Prasetyaningrum, Susanti. 2018. Media *Stamp Game* untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak *Slow Learner* di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi*. 5 (2), 131-148.
- Zakariyah, M. Askari, dkk. 2020. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research and Development (RnD)*. Kolaka: Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.

Kemendikbud, Bahan Ajar Training Of Trainer (ToT) Implementasi Kurikulum 2013 Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) SD/SMP/ SMA/SMK. Jakarta: Badan Pengembangan SDM Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan , 2013, h. 7.

Nurrita, Teni. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Misykat, 3(1) : 171-187.

