

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, R., Dwijanto, & Hendikawanti, P. (2015). Keefektifan Model Project-Based Learning Berbasis Gqm Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Dan Percaya Diri Siswa Kelas Vii. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 4(2), 180–186.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujme/article/view/7601/6994>
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2020). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299.
<https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>
- Aqib, Z. (2013). *Model-Model Media dan Strategi Pembelajaran Konseptual (Inovatif)*. Yrama Widya.
- Arikunto. (2011). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Azizah, N., & Aninda. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Project Based Learning* Siswa Kelas V SD. *Jartika*, 2(1), 194–204.
- Daryanto. (2017). *Media Pembelajaran: Peran Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media.
- Elisabet, E., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2019). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). *Journal of Education Action Research*, 3(3), 285.
<https://doi.org/10.23887/jear.v3i3.19451>
- Enok Maryani, H. S. (2009). Pengembangan Program Pembelajaran Ips Keterampilan Sosial. *Jurnal Penelitian Vol.*, 9 Nomor 1(1), 1–111.
- Epifania, M., Hero, H., & Bunga, M. H. D. (2020). Analisis Pemahaman Guru dalam Menerapkan Model *Project Based Learning* (PjBL) di SD Katolik 143 Bhaktyarsa. *Journal Nagalalang Primary Education*, 2(1), 1–7.

<https://nagalalang.nusanipa.ac.id/index.php/nagalalan/article/view/18/17>

- Gresham, F. M., & Reschly, D. J. (1987). Dimensions of social competence: Method factors in the assessment of adaptive behavior, social skills, and peer acceptance. *Journal of School Psychology, 25*(4), 367–381. [https://doi.org/10.1016/0022-4405\(87\)90038-0](https://doi.org/10.1016/0022-4405(87)90038-0)
- Handayani, F., Hendriana, H., & Yuliani, W. (2021). Validitas Dan Reliabilitas Angket Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan), 4*(4), 250. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7248>
- Kusadi, N. M. R., Sriartha, I. P., & Kertih, I. W. (2020). Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Keterampilan Sosial Dan Berpikir Kreatif. *Thinking Skills and Creativity Journal, 3*(1), 18–27. <https://doi.org/10.23887/tscj.v3i1.24661>
- Lestari, P. I., & Prima, E. (2018). Permainan Congklak Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Prosiding, SINTESA, November, 539–546*.
- Mahanal, S. (2017). Peran Guru Dalam Melahirkan Generasi Emas Dengan Keterampilan Abad 21. *Seminar Nasional Pendidikan HMPS Pendidikan Biologi FKIP Universitas Halu Oleo, 1*(September 2014), 1–16.
- Mangangantung, J., Pantudai, F., & Rawis, J. A. M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 5*(2), 1163–1173. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.4962>
- Maryani. (2011). *Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk Peningkatan Keterampilan Sosial*. Alfabeta.
- Mulyani, N. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. DIVA Press.
- Nataliya, P. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan, 03*(02), 343–358.

<https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jipt/article/view/3536>

- Niswara, R., Muhajir, M., & Untari, M. F. A. (2019). Pengaruh model *Project Based Learning* terhadap high order thinking skill. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2), 85–90.
- Novia Widiarti, Baiq Liana Widiyanti, & Muh. Fahrurrozi. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Course Review Horay Terhadap Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep Materi Keberagaman Suku Bangsa Dan Budaya Pada Pembelajaran Ips Kelas V Sd Tahun Ajaran 2021/ 2022. *KASTA : Jurnal Ilmu Sosial, Agama, Budaya Dan Terapan*, 2(1), 11–19. <https://doi.org/10.58218/kasta.v2i1.204>
- Nurhidayah, I. J., Wibowo, F. C., & Astra, I. M. (2021). *Project Based Learning* (PjBL) learning model in science learning: Literature review. *Journal of Physics: Conference Series*, 2019(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2019/1/012043>
- Parji, P., & Andriani, R. E. (2016). Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional Congklak. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 1(1), 14. <https://doi.org/10.25273/gulawentah.v1i1.27>
- Prayitno, L. L. (2016). Permainan “Congklak” Untuk Mengajarkan Operasi Penjumlahan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1(2). <http://www.google.co.id/search?hl>
- Pujiati, D. (2013). Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Peran. *Journal of Petrology*, 369(1), 1689–1699. <http://dx.doi.org/10.1016/j.jsames.2011.03.003><https://doi.org/10.1016/j.gr.2017.08.001><http://dx.doi.org/10.1016/j.precamres.2014.12.018><http://dx.doi.org/10.1016/j.precamres.2011.08.005><http://dx.doi.org/10.1080/00206814.2014.902757><http://dx.doi.org/10.1016/j.precamres.2011.08.005>
- Randjawali, E., Malo, A. Y., Adindarena, V. D., Saingo, R. E., Luhi, B. P., Wadu, D. I., & Nuhamara, Y. T. I. (2023). Pemanfaatan Congklak Musi KPK dan FPB untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa SMP melalui Program

- Kampus Mengajar Angkatan 4. *Prima Abdika : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 8–15. <https://doi.org/10.37478/abdika.v3i1.2295>
- Rizko, U., Islam, M. H., & Badruttamam, C. A. (2023). Implementasi Caseme P3 pada Pelajaran Matematika dengan Menggunakan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 21–30. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.346>
- Ruskandi, K., Hikmawan, R., & Suwangsih, E. (2019). Project-based learning: Does it really effective to improve social's skills of elementary school students? *Journal of Physics: Conference Series*, 1318(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1318/1/012119>
- Rusmana, D. D. A. (2010). PERMAINAN CONGKAK: Nilai dan Potensinya bagi Perkembangan Kognitif Anak. *Patanjala : Jurnal Penelitian Sejarah Dan Budaya*, 2(3), 537. <https://doi.org/10.30959/patanjala.v2i3.247>
- Sari, L., Taufina, T., & Fachruddin, F. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan Menggunakan Model PJBL di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 813–820. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.434>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Thalib, S. B. (2010). *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*. Kencana Media Group.
- Umayah, & Khotimah, N. (2015). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Congklak Pada Kelompok a. *PAUD Teratai*, 4(2), 1–6. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/11390>
- Wahyu, R., Islam, U., & Rahmat, R. (2018). Implementasi Model *Project Based Learning* (PJBL) Ditinjau dari Penerapan Implementasi Model *Project Based Learning* (PJBL) Ditinjau dari Penerapan Kurikulum 2013. *Teknosienza*, 1(1), 50–62.

