

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Javelitera.
- Afandi Muhamad, Evi Chamalah, Oktarina Puspita Wardani. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unissula Press.
- Aqib Zainal. 2014. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Penerbit Yrama Widya.
- Alawiyah Ratu Tuti. 2014. Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Banten. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Vol 8. No 1. Hal 175-184.
- Anggraini Cicilia Clara Devi, Mei Fita Asri Untari. 2014. Keefektifan Model Permainan Boy-Boyan Terhadap Hasil Belajar Tema “Diriku” Siswa Kelas I SD. Vol 1. No 1. Hal 92-98.
- Apriani Dian. 2013. Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo. Vol 2. No 1.
- Arifin Zaenal. 2014. *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Asih. 2016. *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Astriningsih Sayu Pt, I Wyn Sujana. I. G. A. A Sri Asri. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Berbasis Permainan Tradisional “Petak Umpet” Terhadap Sikap Kerja Keras. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD*. Vol 5. No 2.
- Aquarisnawati Puri, Dewi Mustami’ah, Windah Riskasari. 2011. Motorik Halus Pada Anak Usia Prasekolah Ditinjau Dari Bender Gestalt. *INSAN*. Vol 13. No 03. Hal 149-156.
- Cahyo Agus N. 2011. *Game Khusus Penyeimbang Otak Kanan & Kiri Anak*. Jogjakarta: Flashbooks.
- Chen Baiyun and Thomas Bryer. 2012. Investigating Instructional Strategies for Using Social Media in Formal and Informal Learning. *The International Review Of Research In Open And Distance Learning*. Vol 12. No 1.

- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Decaprio, Ricarcd. 2013. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik Siswa di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press.
- Desvariantyadi Rullik, heny Setyawati, Harry Pramono. 2012. Model Pembelajaran Permainan Sundamanda Dengan Pemanfaatan Lingkungan Persawahan. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*. Vol 1. No 4. Hal 194-199. ISSN: 2252-6773.
- Ernawati Eni, Dian Ayu Zahraini. 2015. Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Pada Anak Melalui Permainan Tradisional Balap Karung Estafet Pada Kelompok B1 PAUD Supriyadi Semarang Tahun Ajaran 2015/2016. *PAUDIA (Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini)*. Vol 4. No 2. Hal 153-168. P-ISSN 2089-1431. E-ISSN 2598-4047.
- Fadlillah M, dkk. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Fahimi, M. Aslankhani, M., Shoejaee, M., Beni, M., & Gholhaki, M. 2013. The Effect of Four Motor Programs on Motor Proficiency in 7-9 Years Old Boys. *Middle-East Journal of Scientific Research*. Vol 13. No 11.
- Falahudin Iwan. 2014. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widayaiswara*. Edisi 1. No. 4 Hal 104-117. ISSN: 2355-4118.
- Febriani Dian, Tarmansyah, Damri. 2015. Efektivitas Permainan Engklek Untuk Mengenal Konsep Huruf Vokal Bagi Anak Berkesulitan Belajar. *E-JUPEKhu Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*. Vol 4. No 1. Hal 15-26.
- Febriyanti Chatarina, Gita Kencanawaty, Ari Irawan. 2019. Etnomatematika Permainan Kelereng. *MaPan: Jurnal Matematika dan Pembelajaran*. Vol 7. No 1. Hal 32-40. P-ISSN: 2354-6883. E-ISSN: 2581-172X.
- Handayani Sri, Suamrno, Yusak Suharno. 2018. Pengaruh Aktivitas Kolase Terhadap Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Di TK Pembina Kabupaten Rembang. *Seuneubok Lada: Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya dan Kependidikan*. Vol 5. No 1. Hal 38-53. ISSN 2356-0770.
- Hanifah Umi. 2016. Penerapan Model PAIKEM dengan Menggunakan Media Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Ilmu Tarbiyah At Tajdid*. Vol 5. No 2. Hal 301-330.

- Hariyani Nunik, Veny Ari Sejati. 2019. Pengembangan Rumah Baca di Pedesaan Dengan *Fleming Model* (VAK). *Sosial: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*. Vol 20. No 2. Hal 85-90. ISSN 1411-5344.
- Hartanti Kartika. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran VAK (Visualisasi, Auditori, Kinestetik) Terhadap Prestasi Belajar PAI Pada Siswa Di SDN Tlogomulyo Temanggung. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. Vol 11. No 1. Hal 53-64. P-ISSN: 1829-5746. E-ISSN: 2502-2075.
- Hasanah Uswatun. 2016. Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. Vol 5. Edisi 1. Hal 717-733.
- Henri Septanto, Harya Bima Dirgantara. 2020. Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis Animasi Multimedia Untuk Anak-Anak TK. *Jurnal Komputer dan Informatika*. Vol 15. No 1. Hlm 99-109. P-ISSN 1410-7228. E-ISSN 2716-4233.
- Hidayanti Maria. 2013. Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Vol 7. No 1. Hal 195-200.
- Hidayat, Ujang S. 2011. *Model-Model Pembelajaran Berbasis PAIKEM*. Sukabumi: CV Siliwangi & Co.
- Hidayat Riyan, Hendri Gunawan, Diki Susandi. 2019. Pembuatan Video Profil Perusahaan Berbasis Animasi 3D Di PT. Krakatau Insan Mandiri. *Jurnal SIMIKA*. Vol 2. No 1.
- Hikmah Prisia Yudiwinata dan Pambudi Handoyo. 2014. Permainan Tradisional Dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Jurnal Paradigma*. Vol 2. No 3.
- Huda Miftahul. 2013. *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Iswantiningtyas, Intan Prastihastari Wijaya. 2015. Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Jurnal PINUS*. Vol 1. No 3. Hal 249-251. ISSN: 2442-9163.
- Jalinus dan Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Juwariyah Anik. 2012. Pemanfaatan Permainan Tradisional Dalam Pendidikan Seni Untuk Anak. [https://www.academia.edu/35269783/PEMANFAATAN_PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PENDIDIKAN SENI UNTUK ANAK](https://www.academia.edu/35269783/PEMANFAATAN_PERMAINAN_TRADISIONAL_DALAM_PENDIDIKAN_SENI_UNTUK_ANAK). Diunduh 10 Februari 2020 pukul 19.30.

- Khasanah Ismatul, Agung Prasetyo, Ellya Rakhawati. 2011. Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian PAUDIA*. Vol 1. No 1. Hal 91-105.
- Khosasi Lita, Maria Nala Damajanti, Cindy Muljosumarto. 2018. Perancangan Media Pengenalan Untuk Mendukung Tumbuh Kembang Anak Usia 6-9 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra*. Vol 1. No1.
- Kinanti Josefina Ayu, IGAA Noviekayati, Herlan Pratikto. 2017. Pengaruh Permainan Gobak Sodor Terhadap Peningkatan Kompetensi Sosial Anak Ditinjau Dari Jenis Kelamin. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*. Vol 6. No 2. ISSN 2301-5985.
- Kiram Yanuar. 2019. *Belajar Keterampilan Motorik*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Kunandar. 2013. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kurniati Enis. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Kurniyatun Emy, Ibnu Fatkhur Royana. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantu Permainan Tradisional “Bakiak” Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Mlilir02. *Jurnal Guru Kita (JKG)*. Vol 2. No 3. Hal 58-64. P-ISSN: 2548-883X. E-ISSN: 2549-1288.
- Laely Khusnul, Dede Yudi. 2017. Pengaruh Permainan Bakiak Terhadap Peningkatan Kecerdasan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *University Research Colloquium*. ISSN: 2047-9189.
- Lestari Wiwik, Nurdiana Siregar. 2017. Potensi Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu Universitas Asahan*.
- Lopes Luis, Rute Santos, Beatriz Pereira, Vitor P. Lopes. 2013. Associations Between Gross Motor Coordination and Academic Achievement in Elementary School Children. *ELSEIVER*. PP 9-20.
- Mahmudah Nisa, Ngatman, dan Salimi. 2016. Penerapan Model *Visualization Auditory Kinesthetic (VAK)* Dengan Multimedia Dalam Peningkatan Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Gadungrejo Tahun Ajaran 2015/2016. *Kalam Cendekia*. Vol 4.1. Hal 414-420. ISSN: 2338-9400.

- Masduki Lusi Rachmiazasi, Eem Kurniasih. 2018. Desain Model Permainan Tradisional *Sunda Manda* dalam Meningkatkan *Multiple Intelegensi* Pebelajar. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*.
- Mbadhi Valentina, Maria Finsensia Ansel, Agustina Pali. 2018. *Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet Terhadap Penyesuaian Sosial Anak Usia Sekolah Dasar*. Vol 1. No 2. E-ISSN 22615-1448. P-ISSN 2620-7338.
- Moser Thomas, Elin Reikeras and Finn Egil. 2017. Development of Motor-Life-Skills: Variations In Children At Risk For Motor Diffculties from The Toddler Age to Preschool Age. *European Journal Of Special Needs Education*. ISSN: 0885-6257 (Print). 1469-531X (Online).
- Mulyani, Sri. 2013. *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing.
- Munawaroh Hidayatu. 2015. Pengembangan Model Permainan Cublak-Cublak Suweng Untuk Mengembangkan Kecakapan Sosial Anak Kelompok B di Kecamatan Ngaliyan Semarang. *Jurnal PPKM II*. Vol 2. No 2. Hal 99-105. ISSN: 2354-869X.
- Muslihin Nispah, Andi Nurohman, Iis Nurasih. 2019. Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Sunda Melalui Penerapan Media Audio Visual di Kelas Tinggi. *Jurnal Utile*. Vol V. No 2. Hal 134-143.
- MZ Yumarlin. 2013. Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik*. Vol 3. No 1. Hal 75-84. ISSN 2088-3676.
- Ngalimun. 2016. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Nur Haerani. 2013. Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Tahun III. No 1. Hal 87-94.
- Nurseto Tejo. 2011. Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. Vol 8. No 1. Hal 19-35.
- Oftiyani, Sucipto, dan Kartika Chrysti Suryandari. 2016. Penerapan Model *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) Dengan Multimedia Dalam Peningkatan Hasil Belajar IPS Tentang Perkembangan Teknologi Pada Siswa Kelas IV SDN 5 Kebumen Tahun Ajaran 2015/2016. *Kalam Cendekia*. Vol 4. No 6.1. Hal 649-654. ISSN: 2338-9400.
- Patil, G. V., & Deshpande, S. L. 2016. Distibuted rendering system for 3D animations with Blender. *In 2016 IEEE International Conference on Advances*

in Electronics, Communication and Computer Technology (ICAECCT). PP 91.98. IEEE. <https://doi.org/10.1109/ICAECCT.2016.7942562>.

- Perdani Putri Admi. 2013. Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Permainan Tradisional Pada Anak TK B. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Vol 7. Edisi 2.
- Polo Marta Martin del, Veronica Basilotta Gamez-Pablos and Ana Garcia-Valcarcel Munas-Pepiso. 2017. A Quantitative Approach to Pre-Service Primary School Teachers' Attitudes Towards Collaborative Learning With Video Games: Previous Experience With Video Games Can Make The Difference. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*. DOI 10.1186/s41239-017-0050-5.
- Prahmana Rully Charitas Indra, Zulkardi, Yusuf Hartono. 2012. Learning Multiplication Using Indonesian Traditional Game In Third Grade. *IndoMS. J. M. E*. Vol 3. No 2. PP 115-132.
- Pratama Deni Rahman, Ardoni. 2018. Pembuatan Film Animasi Sebagai Media Pendidikan Literasi Bagi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*. Vol 7. No 2. Seri A.
- Pratama I Wayan Aditya, Luh Putu Putrini Mahadewi, I Kadek Suartama. 2017. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model VAK Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V Di SDN 2 Banjar Bali. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganेशha*. Vol 05. No 1. Hal 132-141.
- Pratiwi Yhana, M. Kristanto. 2014. Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Penelitian PAUDIA*. Vol 3. No 2. P-ISSN 2089-1431. E-ISSN 2598-4047.
- Prihastari Ema Butsi. 2015. Pemanfaatan Etnomatematik Melalui Permainan Engklek Sebagai Sumber Belajar: *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran*. Vol 1. No 2. Hal 155-162.
- Priyatno Duwi. 2018. SPSS Panduan Mudah Olah Data Bagi Mahasiswa dan Umum. Yogyakarta: ANDI (Anggota IKAPI).
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Putri Ragil Dian, Shopyah Jepri Kurniawan, Nindiya Eka Safitri. 2019. Inovasi Layanan Bimbingan dan Konseling Di Sekolah Dasar Berbasis Permainan Tradisional "Sunda Manda". *Prosiding Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional*. Vol 1. No 1. Hal 8-15. ISSN 2714-5972.

- Rahmah Ristagama Lailatur. 2016. Penciptaan Karya Animasi Stop Motion “Kobaran Semangat Bung Tomo”. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*. Vol 2. No 2. Hal 129-136.
- Rahman ARD. 2019. Upaya Kepala Sekolah Dalam Peningkatan Kemampuan Guru Memanfaatkan Media Pembelajaran Dengan Bantuan Teman Sejawat SDN 019 Galang Batam Tahun 2018. *Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online)*. Vol 3. No 3. Hal 433-442. E-ISSN 2550-0481. P-ISSN 2614-7254.
- Rahyubi, Heri. 2012. *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Majalengka: Referens.
- Rapi Muhammad, Rachmat Aulia, Ari Usman. 2019. Rancangan Gedung Serbaguna Universitas Harapan Fakultas Teknik dan Komputer Sebagai Media Promosi Kampus Berbasis Animasi 3D. *SNASTIKOM*. ISSN 978-623-91911-0-8.
- Ratnawulan Elis dan Rusdiana. 2015. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Reikeras Elin, Thomas Moser, and Finn Egil Tonnessen. 2015. Mathematical Skills and Motor Life Skills in Toddlers: Do differences in Mathematical Skills Reflect Differences in Motor Skills. *European Early Childhood Education Research Journal*. ISSN: 1350-293X (Print) 1752-1807 (Online).
- Resita Yesi Surya, hermi Yanzi, Yunisca Nurmalisa. 2017. Peranan Permainan Gobag Sodor untuk Meningkatkan *Civic Skills* Siswa di SD Negeri 3. *Open Journal System*. Vol 5. No 3.
- Romanvican M G, Mundilarto, Supahar, and E Istiyono. 2020. Development Learning Media Based Traditional Games Engklek For Achievements Mastery of The Material and Tolerance Attitude. *Journal of Physics: Conference Series*. doi:10.1088/1742-6596/1440/1/012044
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sadiman, Rahardjo, dkk. 2012. *Media Pendidikan*. Depok: Rajawali Pers.
- Saleh Yopa Taufik, Mohammad Fahmi Nugraha, Meiliana Nurfitriani. 2017. Model Permainan Tradisional “Boy-Boyan” Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. Vol 1. No 2b. P-ISSN: 2581-1800. E-ISSN: 2597-4122.

- Sangian Jersly G.C.L, Arie S.M. Lumenta. 2017. Film Animasi Tragedi 5 Maret 2014 di Fakultas Teknik. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*. Vol 6. No 4. Hal 205-214. ISSN 2301-8402.
- Sari Fita Permata, Syafridatun Nikmah, Heru Kuswanto, and Ratna Wardani. 2019. Developing Physics Comic Media A Local Wisdom: *Sulamanda* (Engklek) Traditional Game Chapter of Impulse and Momentum. *Journal of Physics: Conference Series*. DOI: 10.1088/1742-6596/1397/1/012013.
- Sari Rani Permata, Ardisal, Fatmawati. 2013. Efektifitas Permainan Layang-Layang Untuk Meningkatkan Kecepatan berlari Bagi Anak Tunagrahita Sedang. *E-JUPEKhu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus)*. Vol 2. No 2. Hal 355-369.
- Saroh Umi, M. Kristanto, Ismatul Khasanah. 2017. Interaksi Sosial Anak Dalam Permainan *Cublak-Cublak Suweng* Pada Usia 2-4 Tahun Di TPA Pena Prima Tahun 2017. *Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 6. No 2. P-ISSN 2089-1431. E-ISSN 2598-4047.
- Sherina, Ary Setyadi. 2016. Analisis Permainan Mencari Jejak Sebagai Media Pendidikan Pemakai. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*. Vol 5. No 4.
- Shoimin. 2014. *68 Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Shinta Dwi Kumala, Ibnu Syamsi, Haryanto. 2018. Traditional Game as A Media for Charater Education Inclusion Elementary School. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. Vol 296.
- Soetjiningsih. 2012. *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC.
- Suciati Dewa Ayu Ketut Gayatri, Ni Ketut Suarni, Putu Rahayu Ujianti. 2016. Pengaruh Kegiatan *Finger Painting* Berbasis Teori Lokomosi Terhadap Keterampilan Motorik Halus Anak. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol 4. No 2.
- Sudarsana. 2014. *Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter*. Yogyakarta: Genius Publisher.
- Sudjana Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana Nana, Ahmad Rivai. 2015. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Penerbit Sinar Baru Algensindo Bandung.

- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sujiono, Yuliano Sujiono. 2010. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Macanan Jaya Cemerlang.
- Sukron Muhammad, Suripto, dan Wahyudi. 2016. Penerapan Model *Visualization Auditory Kinesthetic* Dengan Media Audio Visual Dalam Peningkatan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN 4 Kutosari Tahun Ajaran 205/2016. *Kalam Cendekia*. Vol 4. No 3.1. Hal 346-352. ISSN: 2338-9440.
- Sunaryo Agus, Wahyudi, dan Setyo Budi. 2018. Penggunaan Model Pembelajaran *Visualization Auditory Kinesthetic (VAK)* Dalam Peningkatan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN 2 ABEAN. *Kalam Cendekia*. Vol 6. No 3.
- Suprijono Agus. 2012. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suryani Irma, Sri Adelila Sari, dan Sri Milfayetty. 2014. Model *Quantum Teaching* Dalam Meningkatkan Pengetahuan Kesiapsiagaan Bencana Gempa Bumi Di Sekolah Dasar 19 Banda Aceh. *Jurnal Biotik*. Vol 2. No 2. Hal 77-137. ISSN: 2337-9812.
- Susanto Arif, Raharjo, Muji Sri Prastiwi. 2012. Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa SMA Kelas XI IPA. *BioEdu*. Vol 1. No 1. Hal 1-6.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia Universitas Terbuka.
- Syahfitri Yunita. 2011. Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer. *Jurnal SAINTIKOM*. Vol 10. No 3. Hal 213-217.
- Syaripuddin. 2019. Pemanfaatan Ethonomatika Permainan Engklek Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal MathEducation Nusantara*. Vol 2. No 1. Hal 84-89. P-ISSN: 2614-512X. E-ISSN: 2614-5138.
- Tafonao Talizaro. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan* Vol 2. No 2. P-ISSN 2549-1725. E-ISSN 2549-4163.
- Trianto. 2013. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.

- Triastuti Desty, Sadun Akbar, Edi Bambang Irawan. 2016. Penggunaan Media Papan Permainan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Kerjasama Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kemendikbud*. Vol 2.
- Tsania Kholis Muzahrotus, Hamiddin, Diah Retno Widowati. 2020. The Differences Of Writing Descriptive Text Achievement Among Visual, Auditory, and Kinesthetic Studen of Second Gade At MA Al-ITTIHAD Poncokusuma. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran*. Vol 15. No 14.
- Utsman Ahmad Farid, Roudlotun Nikmah, Rohana. 2018. Peran Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Di RA AL Fattah Pacing Parengan Tuban. *Al Ulya: Jurnal Pendidikan Islam*. Vol 3. No 2. Hal 132-141.
- Van Els, T *et all*. *Applied Linguistics and the learning and Teaching of Foreign Languages*. Baltimor: Edward Arnold.
- Wulansari Betty Yulia. 2017. Pelestarian Seni Budaya dan Permainan Tradisional Melalui Tema Kearifan Lokal dalam Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. *INDRIA Jurnal Ilmiah Pendidikan PraSekolah dan Sekolah Awal*. Vol II. No 1. E-ISSN 2524-004X.
- Zimmerman Barry J and Anastasia Kitsantas. 2015. Self-Regulated Learning of a Motoric Skill: The Role of Goal Setting and Self-Monitoring. *Journal of Applied Sport Psychology*. PP 60-75.