

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, W. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 173–179.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Agustina, R., Ismail, F., & Afgani, M. W. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 1(2), 73–80.
- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat Sd. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Aktorida, N. T. D., Asep, A. S. E., & Hajani, T. J. (2022). Pengembangan Permainan Engklek Pada Pembelajaran Tema 7 Kelas V Sd Negeri 5 Lubuklinggau. *LJSE: Linggau Journal Science Education*, 2(3), 65–74. <https://doi.org/10.55526/ljse.v2i3.325>
- Alvina Damayanti, Ika Ari Pratiwi, E. A. I. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Model Think Pair Share Berbantuan Permainan Engklek pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 4(13–29), 791–792.
- Anggraini, G., & Pujiastuti, H. (2020). Peranan Permainan Tradisional Engklek Dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah*, 6(1), 66–77.
- Arukah, D. W., Fathurohman, I., & Kuryanto, M. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Ledu. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1–9.
- Azzahra, N., Nurhasanah, N., & Utami, N. C. M. (2022). Pengembangan Media Engcita Berbasis Pendidikan Karakter Kelas 4 Sekolah Dasar. *Educational Technology Journal*, 2(1), 10–21. <https://doi.org/10.26740/etj.v2n1.p10-21>
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- Desmariyani, E. (2020). *Metode Perkembangan Anak Usia Dini*. Padang: Pustaka Galeri Mandiri.

- Djonomiarjo, T. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(1), 39. <https://doi.org/10.37905/aksara.5.1.39-46.2019>
- Djuanda, I., & Suryani, L. R. (2021). Upaya Meningkatkan Keterampilan Gerak lokomotor Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Engklek. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 3(1), 1–13.
- Efendi, I. (2020). Pendidikan Kewarganegaraan: Wahana Pengembangan Kompetensi Warganegara Dalam Pengenalan Partisipasi Politik Siswa Sekolah Dasar. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 149. <https://doi.org/10.30997/dt.v7i2.2635>
- Evita, V., & Istianah, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Engsis (Engklek Metamorfosis) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Di Sekolah Dasar. *PGSD*, 11, 1205–1216.
- Eyan, E., Syafruddin, S., & Khair, B. N. (2021). Pengembangan Media Permainan Engklek Pada Materi Alat Gerak Manusia Untuk Siswa Kelas V (Lima) Sekolah Dasar. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 1(2), 36–42. <https://doi.org/10.52562/biochephy.v1i2.296>
- Fadlillah, M. (2019). *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Fakhrudin, A. M., Annisa, A., Putri, L. O., & Sudirman, P. R. A. T. (2023). Kompetensi Seorang Guru dalam Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3418–3425. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1021>
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>
- Gawise, G., Nurmaya, G. A. L., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. (2022). Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3575–3581. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2669>
- Gunawan, D. (2020). Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelas Iv Sd Negeri 2 Karangrejo Trenggalek. *Jurnal Ilmiah*, 2, 1–9
- Handayani, D. (2020). Pemanfaatan Youtube pada saat pandemi COVID-19 untuk media pembelajaran Bahasa Inggris dalam meningkatkan vocabulary dan pemahaman siswa. *JUPENDIK: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 12–18. <https://jupendik.or.id/index.php/jupendik/article/view/33>
- Hazriyanti, & Nasriah. (2019). Pengaruh Permainan Engklek Terhadap

- Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Perwanis Medan TA 2018/2019. *Jurnal Usia Dini*, 5(2), 20–26. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jud/article/view/16202/12654>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Ibrahim, M. A., Fauzan, M. lufti yasin, Raihan, P., Nuriyah, S., Nurhadi, Setiawan, U., & Destiyani, yustika nur. (2022). Jenis Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam* 7, 4(8.5.2017), 106–113.
- Khairani, I. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Pendidikan Pancasila sebagai Pembentuk Karakter Disiplin Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2020), 7497–7500. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2187%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/2187/1914>
- Kirani, A. P., & Najicha, F. U. (2022). Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pedoman dalam Menghadapi Era Society 5.0 Mendatang. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(2), 767–773. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i2.2391>
- Kusuma, Y. Y. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1460–1467. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.753>
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. bowo, & Kusuma, A. reza. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507–3514.
- Manalu, A., & Gandamana, A. (2023). Analisis Kompetensi Kewarganegaraan Dalam Kurikulum 2013 Dengan Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3), 31–41.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *JSER: Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50.
- Nasrullah, Y., Akbar, Z., & Supena, A. (2021). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Pemahaman Kesiapsiagaan Bencana Banjir pada Anak.

- Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 832–843.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1540>
- Nurhasanah, N., & Sarivah, I. (2020). Model Pengembangan Media Permainan Engklek Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar 2020*, 1–12.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Nurwahidah, Maryati, S., Nurlaela, W., & Cahyana. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 49–61. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.6422>
- Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Implementasi Nilai Pendidikan Karakter Dalam Mata Pelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4331–4340. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1565>
- Piharani, A. A., Aryantii, S. D., & Kuryanto, M. S. (2024). Pengaruh Peningkatan Hasil Belajar Model Teams Games Tournament (TGT) Dengan Menggunakan Media Rotar SDN Kalimulyo 01. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 2139–2147.
- Pratiwi, I. A., & Kuryanto, S. (2019). Correlation Betengan Traditional Games On Locomotor Movements And Characters. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10, 71–76.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1707–1715.
- Purwanti, C., Hadi, W., & Nurhasanah, N. (2021). Pengembangan Media Engklek Kerjasama (Engker) Berbasis Pendidikan Karakter dalam Muatan PPKN Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 23–36.
- Rianto, H., & Yuliananingsih, Y. (2021). Menggali Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(1), 120. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2440>
- Rifqa Afisa, Z., Fajrie, N., & Pratiwi, I. A. (2023). Pengembangan Media Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Mi Pim Mujahidin. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01), 3848–3861.
- Rohani. (2020). *Media pembelajaran*. Sumatera: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

- Rosa, W. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Engklek Modifikasi di TK Islam Iqra' Kinali Pasaman Barat. *Seminar Nasional: Jambore Konseling 3, 01*, 1–13.
- Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE: Integritas Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa* (R. Hartono (ed.); Cetakan Pe). enerbit Widina Bhakti Persada Bandung.
- Sabarudin, S. (2018). Materi Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal An-Nur: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan*, 04(01), 1–18. <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/annur/article/view/69>
- Sholikin, M., Fajrie, N., & Ismaya, E. A. (2022). Nilai Karakter Anak Pada Permainan Tradisional Gobak Sodor dan Egrang. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1111–1121. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3035>
- Silahuudin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi , Karakteristik , Dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati. *Jurnal Prodi MPI*, 4(2), 172.
- Sitompul, E., Dhieni, N., & Hapidin, H. (2022). Karakter Gotong Royong dalam Paket Pembelajaran Sema. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3473–3487. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1674>
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Sleman: Literasi Media Publishing.
- Sofia, I., Nafla, S. A., Siraj, S., Situmorang, S., Wulandari, T., & Hidayatullah, T. Y. (2023). Kompetensi Guru Dalam Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran. *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, 2(28), 183–188.
- Sudaryono, S. (2016). *Metode Penelitian Tindakan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian. Metode Penelitian Kualitatif*, 17, 43. <http://repository.unpas.ac.id/30547/BABIII.pdf>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta .
- Sugiono, Noerdjanah, & Wahyu, A. (2020). Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation. *Jurnal Keterapian Fisik*, 5(1), 55–61. <https://doi.org/10.37341/jkf.v5i1.167>
- Suryawan, I. . A. J. (2020). Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa. *Genta Hredaya*, 2(2), 1–10.
- Syafria, M. N., Pratiwi, I. A., & Kuryanto, M. S. (2023). Pengaruh Media Ular Tangga Keberagaman dalam Meningkatkan Hasil Belajar Muatan PPKn Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3111–3117. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5863>

- Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 1–9. <http://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/88>
- Utami, N. I., Holisin, I., & Mursyidah, H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Engklek Geometri Untuk Melestarikan Permainan Tradisional. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 8(3), 211–224. <https://doi.org/10.30998/formatif.v8i3.2710>
- Utomo, R. A. S. (2019). Pengembangan Engklek Gaya (Ekya) Dalam Pembelajaran Ppkn Siswa Kelas V Di Sd Negeri Kotagede 5 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 398–406.
- Widyardi, T., Sulianto, J., Azizah, M., & Kurniasari, N. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Powerpoint terhadap Hasil Belajar Kelas 4 di SD Negeri Sawah Besar 01. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 4567–4573.
- Wiranti, D. A. & Mawarti, D. A. (2018). Keefektifan Permainan Engklek Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 9(1). <https://doi.org/10.24176/re.v9i1.2810>
- Yudi, H. R., Sugianti. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.