

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. M. (2022). Penerapan Teori Belajar Behaviorisme Dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak). *An-Nisa*, 15(1), 1–8. <https://doi.org/10.30863/an.v15i1.3315>
- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 121–136.
- Diandaru, B. H. (2023). Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika di MTs Negeri 2 Kota Semarang. *Jurnal Pendidikan Widyatama*, 2(2), 185–196. <https://jurnal.bbpmptateng.id/index.php/jpw/article/view/17/20>
- Dikmawan, R., & Prastyana, N. (2019). Penguatan Pendidikan Karakter Anak Sd Melalui Konsep Pembelajaran Berbasis Kesenian Budaya Daerah Dan Permainan Tradisional Di Kampoeng Dolanan Nusantara Borobudur Magelang. *Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional*, 93–101.
- Fitri Ainurrohman, R. H. (2016). The Influence Of Motivation, Learning Discipline, Teacher Competence, And Parental Support On Academic Achievemenet Of Students (Study On Gama English Course Sukoharjo). *International Journal of Economics, Bussiness and Accounting Research*, 4(15018), 1320–1332.
- Hanifah, H., Susanti, S., & Adji, A. S. (2020). Perilaku dan karateristik peserta didik berdasarkan tujuan pembelajaran. *Manazhim : Jurnal Manajemen Dan Ilmu Pendidikan*, 2(1), 105–117.
- Isnaini, N., Listiadi, A., & Subroto, W. T. (2022). Validitas dan Kepraktisan E-Modul berbasis Kontekstual Mata Pelajaran OTK Sarana dan Prasarana untuk Peserta Didik Program Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 10(2), 157–166. <https://doi.org/10.26740/jpap.v10n2.p157-166>
- Mais, F. R., Rompas, S. S. J., & Gannika, L. (2020). Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 8(2), 18. <https://doi.org/10.35790/jkp.v8i2.32318>
- Nainggolan, D., Tadung, F. P., Sondakh, A. J., Natalia, G., & Birahim. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Bagi Mahasiswa Program Studi Psikologi Universitas Negeri Manado. *Didaskalia: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 5(2016), 29–33.
- Nurfadillah, S., & Azhar, C. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran

Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1. *Bintang : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(April), 153–163.

- Nurhayati, S., Zarkasih Putro, K., dan Permainan Anak Usia Dini, B., Nur Hayati, S., & Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (2021). BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Islam Usia Dini*, 4 nomor 1, 1–13.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Rozana, S. (2020). Pengaruh Inovasi Permainan Tradisional “ Engklek ” Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Tk Melati Jl Klambir V Psr II Desa Klambir V Kebon Kab . Deli Serdang. 13(1), 42–58.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- SURYANI, N. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Teks Fabelberbantu Media Audiovisual Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 20 Kota Bengkulu.
- Sutarto, S. (2017). Teori Kognitif dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 1(2), 1. <https://doi.org/10.29240/jbk.v1i2.331>
- Veri, T., Joni, T., Aristo, V., & Awang, I. S. (2023). Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Peserta Didik Sekolah Dasar
- Wardatunnissa, Y. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tanggatemahewan Di Sekitarku Untuk Siswa Kelas I Di Sdninpres2tolowata.
- Wulandari, I., & Ndaru Mukti Oktaviani. (2020). Validitas Bahan Ajar Kurikulum Pembelajaran Untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnalcakrawalapendas*, 7(1), 90–98.
- Yati, K., & Dewi, F. (n.d.). Pendidikan Karakter Melalui Permainan Tradisional Anak. 2015.