DAFTAR PUSTAKA

Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam, 2*(1), 1-8.

Akbar, S. (2015). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Akbar, S. (2017). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Andriani, L., Putri, K. E., & Laila, A. (2025). Pengembangan multimedia interaktif berbasis android pada materi keragaman budaya di indonesia untuk peserta didik kelas iv sd negeri 1 bajulan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(4), 567-578. https://doi.org/10.23969/jp.v10i4.31199

Anggraini, D., Relmasira, S., & Hardini, A. T. A. (2018). Penerapan model pembelajaran student teams achievement division (STAD) melalui media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPS pada peserta didik kelas 2 SD. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter, 1*(1), 324-333. https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1235

Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif, 3*(2), 144-149. https://doi.org/10.21009/JPI.032.09

Arikunto. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan dan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arumsari, B. T., Hastuti, D. N. A. E., & Sari, M. K. (2023). Pengembangan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SD. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial, 1*(4), 270-282. https://doi.org/10.54066/jupendis.v1i4.937

Asiah, N., Shawmi, A. N., Megantara, S., & Wibowo, D. R. (2021). Pengembangan media pembelajaran ular tangga terhadap kemampuan pemahaman konsep peserta didik kelas v pada pembelajaran tematik terpadu di sd/mi. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 8*(1), 9-18. https://doi.org/10.24042/terampil.v8i1.9130

Branch, R. M. (2009). *Instructional design: the addie approach.* New York: Springer Science & Business Media, LLC.

Cayani, S., Lubis, M., & Saltifa, P. (2021). Pengembangan soal higher order thinking skill (hots) materi bilangan di sekolah menengah pertama. *Supermat: Jurnal Pendidikan Matematika, 4*(2), 32-44. https://doi.org/10.33627/sm.v4i2.467

Endayani, H. (2017). Pengembangan materi ajar ilmu pengetahuan sosial. *Ijtimaiyah: Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya, 1*(1).

Eni, S. P., & Tsabit, A. H. (2017). *Arsitektur kuno kerajaan-kerajaan kediri, singasari, dan majapahit di jawa timur indonesia*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.

Fadhallah. (2020). *Wawancara.* Jakarta Timur: UNJ Press.

Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., & Soepriyanto, Y. (2024). The gamification developments in education: perkembangan gamifikasi di bidang pendidikan. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 14*(2), 177-186. https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i2.p177-186

Hidayana, A. F. (2024). Perkembangan sosial emosional siswa kelas v mi nurul ulum sidorejo madiun. *Growthy: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 1*(1), 28-39.

Hidayat, K., Natalia, H., Rakhmawati, R., & Firmansyah, R. A. (2023). Strategi pengembangan sate sebagai makanan khas daerah madura. *Parjhuga: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Daerah*, *1*(2), 47-55.

Hurlock, E. B. (2015). *Psikologi perkembangan suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan* (Edisi ke-5). Jakarta: Penerbit Erlangga.

Ilham, A., Rivai, S., Abdullah, G., & Basalamah, N. (2023). Pengaruh media ular tangga terhadap minat belajar matematika pada siswa kelas III di SDN 2 Telaga Jaya. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian, 3*(4), 901-914. http://dx.doi.org/10.37905/dikmas.3.4.901-914.2023

Ilham, M. N., Alamudi, A., & Ariessa, S. (2023). Mengeksplorasi media pembelajaran mufrodat dalam pembelajaran bahasa arab. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab, 9*(1).

Ilham, M., Sari, D. D., Basrul, B. dkk. (2023). *Media pembelajaran: teori, implementasi, dan evaluasi.* Yogyakarta: Jejak Pustaka.

Indrawati, M., & Sari, Y. I. (2024). Memahami warisan budaya dan identitas lokal di indonesia. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan Ips*, *18*(1), 77-85. https://doi.org/10.21067/jppi.v18i1.9902

Irawan, A., & Indawati, N. (2021). KERIS: Struktur-fungsi-aktivitas (kajian dengan pendekatan etnoarkrologi). *Jurnal Penelitian dan Pendidikan Ips*, *15*(2), 173-196. https://doi.org/10.21067/jppi.v15i2.5685

Isnaini, H., & Fanreza, R. (2024). Pentingnya pendidikan karakter di sekolah. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya, 2*(4), 279-297. https://doi.org/10.61132/semantik.v2i4.1130

Jannah, L. R., Indah, P. N., Indra, D., & Amir, T. (2021). Promosi jajanan tradisional dumbleg khas Gondang, Kabupaten Nganjuk dengan memanfaatkan media

sosial. *Jurnal Agribisnis Unisi*, *10*(1) 22-32. https://doi.org/10.32520/agribisnis.v10i1.1535

Jannah, S. N., & Rohman, A. (2025). Analisi kualitas ketersediaan bahan soto lamongan sebagai upaya menjadi konsistensi tradisional. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, *3*(6). https://doi.org/10.62281/v3i6.2263

Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal Ticom, 5*(1), 1-6.

Kesuma, U., & Istiqomah, K. (2019). Perkembangan fisik dan karakteristiknya serta perkembangan otak anak usia pendidikan dasar. *Madaniyah, 9*(2), 217-236.

Khasanah, U. (2020). *Pengantar microteaching.* Yogyakarta: CV Budi Utama.

Kholidah, D. R., & Fitriah, I. L. (2024). Pengembangan media ular tangga digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas v madrasah ibtidaiyah thoriqoh hidayah. *Akselerasi: Jurnal Pendidikan Guru Mi, 5*(1), 56-66. https://doi.org/10.35719/akselerasi.v5i1.675

Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran.* Surabaya: Bintang.

Lister, M. C. (2015). Gamification: the effect on student motivation and performance at the post-secondary level. *Issues and Trends in Learning Technologies, 3*(2).

Maharani, C. A. M. (2022). *Perancangan komik digital sebagai media promosi candi tikus di Mojokerto* [Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang]. https://repository.um.ac.id/272001/

Mahardhika, A. B. (2021). *Perkembangan kesenian jaranan di tulungagung pada tahun 1995 hingga 2020 m*. Tulungagung: Akademia Pustaka.

Marcela, R., Idris, M., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan media permainan ular tangga dalam pembelajaran ips siswa kelas iv sd negeri 138 palembang. *Journal on Teacher Education, 4*(1), 54-61. https://doi.org/10.31004/jote.v4i1.5680

Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (gamification) konsep dan penerapan. *Jointecs: Journal of Information Technology and Computer Science*, 5(3), 219-228. https://doi.org/10.31328/jointecs.v5i3.1490

Marjuni, A., & Harun, H. (2019). Penggunaan multimedia online dalam pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan, 3*(2), 194. https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10015

Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh media visual pada materi pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Tahsinia, 2*(2), 173-179. https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303

Miftah, M. (2018). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Jurnal Kwangsan, 1*(2), 95-105.

Mulawato, P. P., & Handoyo, P. (2024). Dampak modernitas terhadap identitas sosial makanan tradisional surabaya 'rujak cingur'. *Padaringan (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)*, *6*(3), 218-226. https://doi.org/10.20527/pn.v6i3.11241

Mulia, H. G., Nurlaila, I., Afifah, A., Naufal, M., & Ali, A. W. S. (2023, December). Pengaruh gamifikasi terhadap keaktifan peserta didik dalam pembelajaran maharah bahasa arab. *Prosiding Seminar Nasional Orientasi Pendidik Dan Peneliti Sains Indonesia* (Vol. 2, hlm. 65–71).

Murwonugroho, W., & Miftakhudin, M. (2020). Kajian rupabheda: tokoh-tokoh sri tanjung pada relief Candi Penataran. *Panggung*, *30*(2), 519561. https://doi.org/10.26742/panggung.v30i2.953

Museum Gubug Wayang. (2015). *Artefak Majapahit*. Museum Gubug Wayang Mojokerto. Diakses pada 15 April 2026 melalui https://gubug-wayang.com/koleksi/artefak-majapahit/.

Mustika, Z. (2015). Urgenitas media pembelajaran dalam mendukung proses pembelajaran yang kondusif. *Jurnal Ilmial Circuit, 1*(1), 60-73. https://doi.org/10.22373/crc.v1i1.311

Nugraha, H. C., & Laugu, N. (2021). Pelestarian naskah kuno dalam upaya menjaga warisan budaya bangsa di perpustakaan museum dewantara kirti griya tamansiswa yogyakarta. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi dan Kearsipan*, *7*(1), 105-120. https://doi.org/10.14710/lenpust.v7i1.37694

Nugraha, M. D. S., Al-Anshari, F. A., Prakusa, K. V., & Setiyawan, M. (2023). Modifikasi desain antarmuka board game ular tangga sebagai media edukasi ipa flora dan fauna bagi siswa sd negeri begalon 1. *Prosiding Seminar Nasional Amikom Surakarta* (Vol. 1, hlm. 857-870).

Nurfadhillah, S. (2021). *media pembelajaran: pengertian media pembelajaran, landasan, fungsi, manfaat, jenis-jenis media pembelajaran, dan cara penggunaan kedudukan media pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak.

Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa sd negeri kohod iii. *Pensa, 3*(2), 243-255. https://doi.org/10.36088/pensa.v3i2.1338

Nurhasana, P. D. (2022). Analisis kesulitan guru dalam penggunaan sumber belajar dan media pembelajaran IPS di sekolah dasar sekecamatan Sukarami Palembang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (Jpdk), 4*(6), 8251-8258. https://doi.org/10.99534/z27ahx03

Pane, E. P. (2023). *Konsep dasar media pembelajaran*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.

Parni, P. (2020). Pembelajaran ips di sekolah dasar. *Cross-border, 3*(2), 96-105.

Patty, A. (2018). *Pemanfaatan media realia dalam bidang studi sains biology* [Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia].

Permana, E. P. (2021). Pengaruh media pembelajaran wayang kertas terhadap nilai karakter siswa sekolah dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *2*(2), 190-196. https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1028

Pramesti, A. R. (2023). Analisis media permainan ular tangga untuk meningkatkan keaktifan siswa. *La-Tahzan: Jurnal Pendidikan Islam, 15*(1), 61-76.

Puspitasari, I. (2024). *Pengembangan media pembelajaran jendela daun (jeda) pada pembelajaran ipa sd materi jenis dan bentuk tulang daun tumbuhan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas iv* [Skripsi, Universitas Nusantara PGRI Kediri]. Repository Universitas Nusantara PGRI Kediri. https://repository.unpkediri.ac.id/17014/

Puspitasari, I., Saidah, K., & Aka, K. A. (2024). Keefektifan pengembangan media pembelajaran jeda (jendela daun) pada pembelajaran ipa sd materi jenis dan bentuk tulang daun tumbuhan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas iv. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(04), 833-843. https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17603

Putra, L. D., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., & Ramadhan, M. A. (2024). Penerapan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan kolaborasi pada siswa sekolah dasar. *Alacrity: Journal of Education*, *4*(3), 131-139. https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i3.415

Rachman, A., Yochanan, C., Samanlangi, A. I., & Purnomo, H. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.* Karawang: CV Saba Jaya Publisher.

Rachmawati, D. N., Kurnia, I., & Laila, A. (2023). Multimedia interaktif berbasis articulate storyline 3 sebagai alternatif media pembelajaran materi karakteristik geografis Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (Jp2sd)*, *11*(1), 106-121. https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i1.22316

Rahmadani, A., Armilah, A., Ulkhaira, N., Syafitri, N., Azhari, Y., & Lubis, R. (2025). Implikasi perkembangan peserta didik dalam pembelajaran di kelas v sekolah dasar. *Pustaka: Jurnal Bahasa dan Pendidikan, 5*(1), 223-232. https://doi.org/10.56910/pustaka.v5i1.1890

Rahmadiani, S. (2018). *Penerapan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Negeri 13 Palembang* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang]. Repository Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang. https://repository.radenfatah.ac.id/12144/

Rahmawati, S. (2023). Pembentukan karakter berbasis kearifan lokal pada siswa kelas v sd. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2100-2112.

Rasyd, A., Tahir, M., & Erfan, M. (2023). Pengembangan media permainan ular tangga operdam (organ peredaran darah manusia) pada muatan pelajaran ipa kelas v sdn 1 bagik Manis. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 8*(1b), 897-909. https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1b.1296

Rhodinia, S., Triamanda, S., Setiawan, B., & Aziz, A. (2024). Permalasahan media pembelajaran ips yang kurang variatif dan strategi pemecahannya. *Aladalah: Jurnal Politik, Sosial, Hukum dan Humaniora, 2*(1), 25-37. https://doi.org/10.59246/aladalah.v2i1.613

Riduwan, R., & Akdon, A. (2015). *Rumus dan data dalam analisis statistika.* Bandung: Alfabeta.

Riduwan. (2018). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Rivai, I., Khaq, M., & Anjarini, T. (2022). Penerapan media ular tangga berbantuan kartu angka untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas II. *Jurnal Kualita Pendidikan, 3*(1), 31-37. https://doi.org/10.51651/jkp.v3i1.131

Rochmahningtyas, N. (2025). Simbolisme dan keindahan dalam kesenian reog ponorogo: sebuah kajian multidisiplin. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, *10*(2), 347-363. https://doi.org/10.36982/jsdb.v10i2.5420

Rohani. (2019). *Media pembelajaran.* Sumatera Utara: Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Rohmah, N. (2023). *Eksplorasi warisan budaya lokal untuk media pembelajaran ipas*. Surabaya: Pustaka Media.

Rokhman, B. I., & Haswanto, N. (2024). Perancangan website kuliner pecel madiun sebagai media pelestarian warisan budaya tak benda indonesia. *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning And Computer Science*, *4*(1), 212-223. https://doi.org/10.57152/malcom.v4i1.1055

Rosyid, M. Z., Sa'diyah, H., & Septiana, N. (2019). *Ragam media pembelajaran*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.

Sa'adah, R. N. & Wahyu, W. (2020). *Metode penelitian r&d (research and development) kajian teoretis dan aplikatif*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.

Sabila, S., NM, K. N., Ayunda, S. S., & Khasanah, N. (2021). Pengaplikasian game edukasi (ular tangga) untuk meningkatkan konsentrasi terhadap minat belajar peserta didik. *Prosiding Semai: Seminar Nasional Pgmi* (Vol. 1, hlm. 499-518).

Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2011). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.

Samudra, B., & Khusna, N. I. (2023). Budaya ritual larung sembonyo yang ditinjau dari nilai pendidikan karakter. *Tsaqifa Nusantara: Jurnal Pembelajaran dan Isu-Isu Sosial*, *2*(02), 117-138. http://dx.doi.org/10.24014/tsaqifa.v2i2.24087

Sani, R. A. (2017). Arsitektur rumah di kawasan cagar budaya trowulan (studi pemukiman majapahit abad ke-14 m). *Avatara: Jurnal Pendidikan Sejarah*, *5*(3), 965-980. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/21084

Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan anak* (Edisi ke-11, Jilid 1). Jakarta: Penerbit Erlangga.

Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan anak* (Edisi ke-11, Jilid 2). Jakarta: Penerbit Erlangga.

Saputra, D. (2023). Regenerasi budaya lokal melalui pendidikan karakter di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(2), 112-125.

Sari, D. N., & Alfiyan, A. R. (2023). Peran adaptasi game (gamifikasi) dalam pembelajaran untuk menguatkan literasi digital: systematic literature review. *Upgrade: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, 1*(1), 43-52. https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i1.3157

Sari, D. P. P., Murtono, M., & Utomo, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif IPS berbasis problem based learning dan ular tangga. *Jurnal Pendidikan Edutama, 8*(1), 1-12. https://doi.org/10.30734/jpe.v8i1.1305

Setiani, G. A. K., Agustiana, G. A. T., & Handayani, D. A. P. (2022). Permainan ular tangga: media pembelajaran siswa kelas v sekolah dasar. *Mimbar Ilmu*, *27*(2), 262-269. https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.49128

Setiawati, T., Pranata, O. H., & Halimah, M. (2019). Pengembangan media permainan papan pada pembelajaran ips untuk siswa kelas v sekolah dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 6*(1), 163-174. https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v6i1.13176

Setiyawan, H. (2020). Pemanfaatan media audio visual dan media gambar pada siswa kelas v. *Jurnal Prakarsa Paedagogia, 3*(2). https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874

Setyaningrum, B. (2022). Strategi pelestarian kebudayaan daerah melalui festival budaya dan pariwisata berkelanjutan. *Jurnal Manajemen Budaya*, 5(1), 22-34.

Sitorus, M. B. (2016). Studi literatur mengenai gamifikasi untuk menarik dan memotivasi: penggunaan gamifikasi saat ini dan kedepan. *Studi Literatur*, 110.

Soeharto, K. (2003). *Teknologi pembelajaran pendekatan sistem, konsepsi, dan model, sap, sumber belajar, dan media.* Surabaya: Surabaya Intellectual Club.

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). https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892

Sugiyono. (2013). *metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan r & d.* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2015). *Metode penelitian dan pengembangan:* Research and Development. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susilana, R., & Riyana C. (2018). *Media pembelajaran.* Bandung: CV Wacana Prima.

Syahputra, M. A. D., Sariyatun, S., & Ardianto, D. T. (2020). Peranan penting sejarah lokal sebagai objek pembelajaran untuk membangun kesadaran sejarah siswa. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, *4*(1), 85-94. https://doi.org/10.17509/historia.v4i1.27035

Tantri, L., Saranani, M. S., & Dima, D. (2023). Meningkatkan kemampuan sosial emosional anak dengan metode proyek di tk mata oleo desa wajogu buton tengah. *Jurnal Riset Golden Age Paud Uho, 6*(2), 168-175.

Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model penelitian pengembangan.* Yogyakarta: Graha Ilmu.

Utomo, A., Dermawan, T., & Pratiwi, Y. (2023). Transformasi cerita dalam ludruk menjadi cerita gambus misri di kabupaten jombang. *Satwika: Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, *7*(1), 209-222. https://doi.org/10.22219/satwika.v7i1.25373

Wardana, V. M. A. (2024). Tari remo jombangan sebagai tari penyambutan kebudayaan khas jombang. *Greget: Jurnal Kreativitas dan Studi Tari*, *23*(1), 51-60. https://doi.org/10.33153/grt.v23i1.2740

Wardani, P. M. A., Permana, E. P., & Wenda, D. D. N. (2022). Pengembangan media game scratch pada pembelajaran ipa kelas v materi alat pernapasan pada

hewan. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, *9*(1), 40-49. https://doi.org/10.47668/edusaintek.v8i1.375

Wardani, S. A., Permana, E., & Anam, M. (2025). Penggunaan game educaplay untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi tradisi masyarakat indonesia. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *2*(3), 6. https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i3.1586

Wardhana, F. J. (2025). Pembangunan tugu pahlawan ditinjau dari catatan r. sarodja. *Avatara: Jurnal Pendidikan Sejarah*, *16*(4).

Wibowo, A. D., Pradani, C. H., Hanifan, S. A., Al Islami, Z. N., & Marini, A. (2023). Peran literasi sosial dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora, 3*(2), 141-152.

Wibowo, A., & Gunawan, R. (2023). Integrasi muatan lokal sejarah dalam pembelajaran ipas di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1450-1462.

Widaratna, P. A., Koriawan, G. E. H., & Sutrisno, L. B. (2023). Asimilasi motif jawa dan madura pada rumah adat tabing tongkok di situbondo jawa timur. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha, 13*(1), 35-45. https://doi.org/10.23887/jjpsp.v13i1.60970

Wulandari, R. T., Jazuli, M., & Djatiprambudi, D. (2023). Rekonstruksi nilai karakter anak dalam lakon lahire panji laras pada pertunjukan wayang topeng malang. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(3), 3449-3460. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4591

Zali, M., Nurlaila, S., Marhaeni, D. A., Kurnadi, B., Heryadi, A. Y., & Ubaidillah, I. (2025). Karapan sapi tangghe': budaya pesta toron tana dan pasca panen (perspektif normatif, historis dan sosial-ekonomi). *Jurnal Ilmiah Fillia Cendekia*, *10*(1), 50-54. https://doi.org/10.32503/fillia.v10i1.6828

Zuhriyah, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar ips di Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 3*(2), 26-32. https://doi.org/10.54069/attadrib.v3i2.110