

Daftar Pustaka

- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). Problembased Learning: Apa dan Bagaimana. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(1), 27- 35. <https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i1.4416>
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Akbar, S. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran. PT Remaja Rosdakarya.
- Aghni, Rizqi Ilyasa. (2018). fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi. *jurnal pendidikan akuntansi indonesia*, XVI, 98-107.
- Amin, K. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pembelajaran Ips Tentang Kegiatan Ekonomi Pada Siswa Kelas 4. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*.
- 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>
- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE: Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Daryanto. (2018). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Desmariansi, E. (2021). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Tradisional Congklak di TK Al-Ziqri Kota Padang. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, Vol . 3, 86–100
- Desmita. (2021). *Psikologi perkembangan peserta didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hartatik, S., & Rahayu, D. W. (2018). Inovasi Model Pembelajaran Melalui Permainan Tradisional “Lempar Karet” Untuk Mengajarkan Konsep Perkalian Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Education and Human Development Journal*, 3(2), 149–158.

- Kurniawati, d. (2021). pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tapak gunung untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa sekolah dasar. *jurnal pendidikan dan pembelajaran dasar*, 9(1), 23–32.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: KENCANA.
- Lidinillah, D. A. M. (2018). Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning). *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 1, 1-8.
- Marcellia, S. E. (2024). Pengembangan Media Tapak Gunung Berbasis Literasi Membaca Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. 4(2), 1286–1299.
- Mulyasari, D. W., Abdussakir, A., & Rosikhoh, D. (2021). Efektivitas pembelajaran etnomatematika “permainan engklek” terhadap pemahaman konsep geometri siswa sekolah dasar. *Jurnal Tadris Matematika*, 4(1), 1-14.
- Mustaqim, E. H., Suliyanto, J., Sukanto, S., & Windyati, W. (2024). Analisis karakteristik peserta didik melalui asesmen diagnostik di SD Islam Al Madina Semarang. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 10(1), 29–41. <https://doi.org/10.37729/jpse.v10i1.5307>
- Nurfadillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI.
- Nurmiati Wahyuni (2021). *Pengembangan media permainan tapak gunung berbasis Pendidikan karakter dalam pembelajaran PPKN di SD*. Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2019). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 128–135.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK), 4(6), 1707–1715. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/9498>

- Pratiwi, I., & Hapsari, S. (2021). Pemanfaatan media permainan edukatif untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 145–153.
- Rahmawati, N., & Hidayat, A. (2020). Pengaruh permainan edukatif terhadap kemampuan berpikir logis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 123–132.
- Riduwan. 2018. *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Safira, N. A. (2019). Penerapan Permainan Modifikasi Tapak Gunung untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun di RA Mutiara Ciputat. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Sari, & Raihana. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Kasar Usia 5-6 Tahun. *Generasi Emas Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 1–10.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto (2023). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudrajat. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik, 58.
- Susanti, Susi, Dewi, dkk. (2021). *Desain Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Setyo, A.A., Fathurahman, M., Anwar, Z. (2020). *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning*. Makasar: Yayasan Barcode.
- Sundari, A., & Siregar, N. (2023). Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Permainan Tradisional pada Siswa Kelas II SD. *Jurnal Cendekia : Jurnal*

Pendidikan Matematika, 7(2), 1787–1799.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2418>

- Suparyanta, Muklis, & Omegawati. (2019). Analisis kemampuan siswa dalam materi KPK. Jakarta : Jurnal Pendidikan Matematika, 12(2), 128-135.Hal 5.
- Suparno, P. (2018). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.
- Susanto, A. (2020). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Wahyuni Nurmianti. (2021). Pengembangan Media Permainan Tapak Gunung Berbasis Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran PPKN SD. Skripsi. Jakarta. Univesitas Negeri Jakarta.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1), 23–27.
- Widiasworo, E. (2018). Strategi pembelajaran edu tainment berbasis karakter (1st ed.). Yogyakarta, Indonesia: Ar-Ruzz Media.
- Yulianti, E., & Gunawan, I. (2019). Model pembelajaran problem based learning (PBL): Efeknya terhadap pemahaman konsep dan berpikir kritis. Indonesian Journal of Science and Mathematics Education, 2(3), 399-408.
<http://dx.doi.org/10.24042/ijsme.v2i3.4366>