

DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Alzana, A. W., & Yuni, H. (2021). Pendidikan Pancasila sebagai pendidikan multikultural. *Citizenship: Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, Vol. 9(1), 51–57. <https://doi.org/DOI.10.25273/citizenship.v9i1.2370>
- Astuti, Y. S., & Apriliani, S. (2025). Strengthening Character Education in Elementary School Students through Local Wisdom–Based Traditional Games. *Indonesian Journal of Character Education Studies*, 2(2), 71–82. <https://doi.org/10.64420/ijces.v2i2.327>
- Aulia, S. N., & Dewi, D. A. (2021). Pengaruh Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membangun Karakter Generasi Muda. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 268–275. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1354>
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Belajar*. Gava Media.
- Diana, N. (2017). Manajemen Pendidikan Berbasis Budaya Lokal Lampung (Analisis Eksploratif Mencari Basis Filosofis). *Analisis: Jurnal Studi Keislaman*, 12(1), 183–208. <https://doi.org/10.24042/ajsk.v12i1.636>
- Fajar, N. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Budaya Pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas V SDN KALIPANCUR 02 Semarang. *Universitas Negeri Semarang*. https://lib.unnes.ac.id/view/creators/Nafa_Karunia_Fajar=3A1401416007=3A=3A.html
- Gustira, A., Nurani, Y., & Wulan, S. (2023). Permainan Tradisional Petualangan Gobak Sodor dan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1173–1185. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4071>
- Hadiwijono, A. (2016). Pendidikan Pancasila, Eksistensinya Bagi Mahasiswa. *Jurnal Cakrawala Hukum*, 7(1). <https://doi.org/10.26905/idjch.v7i1.1784>
- Handayani, S. (2016). Menggapai Permainan Tradisional Anak Indonesia dalam Perangkat Berbasis Android. *Jurnal The Messenger*, 8(2), 61–67. <https://doi.org/10.26623/themessenger.v8i2.336>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & P, I. M. I. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.

- Zainudin Hasan, Ahmad Farhan NP, Alvarian L Tobing, Hazbullah Indra Rajasa, Ramadhan Fariz Nugraha, & Wahyu Ramadhan Herpa. (2024). Peran Serta Masyarakat dalam Melestarikan Budaya Lokal sebagai Identitas Bangsa untuk Menjaga Keutuhan NKRI. *Doktrin: Jurnal Dunia Ilmu Hukum Dan Politik*, 2(3), 01–15. <https://doi.org/10.59581/doktrin.v2i3.3158>
- Hasugian, A., Masyitoh, I. S., & Fitriasari, S. (2024). Cultivating local wisdom through the Profil Pelajar Pancasila program in Kurikulum Merdeka Belajar. *Inovasi Kurikulum*, 21(1), 501–514. <https://doi.org/10.17509/jik.v21i1.66755>
- Ilham, M., Fauzi, R., Rini, E. Z., & Qomariyah, S. (2023). Penerapan Nilai-Nilai Profil PELAJAR Pancasila Melalui Pembelajaran Kontekstual Di Sekolah Dasar. <https://journal.um-surabaya.ac.id/Pro/article/view/19765/6761>
- Indriyani, D., Muslihin, H. Y., & Mulyadi, S. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Engklek dalam Aspek Motorik Kasar Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 349. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.34164>
- Irwan, D. (2017). *Pengembangan Media Permainan (Game) Monopoli Pada Pembelajaran Fisika Materi Besaran Dan Satuan Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP)*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. <https://repository.ar-raniry.ac.id/2519/1/PDF%20DIGABUNG%20KESELURUHAN%20ISI.pdf>
- Izdihar, D. (2024). *Penerapan Teknologi Augmented Reality Dalam E-Modul Untuk Meningkatkan Literasi Visual Fisika Dalam Pembelajaran Energi Alternatif*. Universitas Pendidikan Indonesia. <http://repository.upi.edu/id/eprint/123455>
- Jannah, A. F. H., Laila, A., & Basori Muhammad. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Meningkatkan Kemampuan Mendeskripsikan Keragaman Budaya Kelas IV Di Sekolah Dasar Negeri Kayunan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol.9(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17675>
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1). <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Karwati, E. (2016). Pengembangan Pembelajaran Dengan Menekankan Budaya Lokal Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *EduHumaniora. Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 6(1). <https://doi.org/10.17509/eh.v6i1.2861>

- Khasanah, K., & Wijayanti, W. (2017). Strategi implementasi pendidikan berbasis budaya dinas pendidikan dasar Kabupaten Bantul. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 5(2), 174. <https://doi.org/10.21831/amp.v5i2.8228>
- Kurniati, E. (2016a). *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak* (Pertama). Prenadamedia Group.
- Kurniati, E. (2016b). *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Kencana. <https://books.google.co.id/books?id=-eRNDwAAQBAJ>
- Latif, B. S., Gunawijaya, J., & Nurbaeti, N. (2023). Keberlangsungan Tradisi Menenun Sebagai Ciri Khas Kebudayaan Materi Kaum Perempuan Baduy Luar Kampung Gajebuh. *Jurnal Ilmu Dan Budaya*, 44(1), 16. <https://doi.org/10.47313/jidb.v44i1.2047>
- Lestarinigrum, A., & Wijaya, I. P. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal di TK Negeri Pembina Kota Kediri. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 66–73. <https://doi.org/10.26877/paudia.v8i2.4755>
- Lubis, M. A. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn) Di SD/MI : Peluang Dan Tantangan Di Era Industri 4.0*. KENCANA (Divisi dari PRENADAMEDIA Group).
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Intang: Jurnal Pendidikandan Sains*, 2(3), 418–430. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/995/689>
- Muhammad Afif Marta, Dimas Purnomo, & Gusmamel Gusmamel. (2024). Konsep Taksonomi Bloom dalam Desain Pembelajaran. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(1), 227–246. <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i1.4572>
- 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. <https://doi.org/10.21274/jtm.2021.4.1.1-14>
- Nailufar, F., Ulfah, M., Nuraeni, S., Syahrani, S. S., & Santoso, S. A. (2023). Pengenalan Permainan Tradisional Engklek Kepada Anak Usia Dini. *Jurnal Abdidas*, 4(3), 272–280. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v4i3.806>
- Nataliya, P. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 03(02). <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jipt/article/view/3536/4069>

- Novita, sari, Andriana, E., & Rokhmanah, S. (2023). Implementasi Media Permainan Tradisional Engklek Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*. 09(05), 1781–1789. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/2116/1772>
- Nugraha, H. S., Astriani, D., & Ismono. (2016). Kelayakan Media Permainan Engklek Sebagai Media Pembelajaran PADA Materi Sistem Pencernaan Makanan. *Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains*, Vol.4(No.3). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/15879/14400>
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran* (R. Awahita, Ed.). CV Jejak, anggota IKAPI.
- Nurita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadis, Syariah Dan Tarbiyah*, 03(1). https://www.researchgate.net/publication/342618409_PENGEMBANGAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_MENINGKATKAN_HASIL_BELAJAR_SISWA
- Nurohmah, A. N., Rahma, D., Izzati, N., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila pada Siswa Sekolah Dasar dalam Kehidupan Sehari-hari. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 116–124. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.191>
- Nurrahman, I., & Lukitoaji, B. D. (2025). Pengembangan Media Kartu Truth Or Dare Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri Kowangbinangun Sleman. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/24178/12261>
- Olaini, D. N., Hunaifi, A. A., & Wahyudi. (2025). Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Nearpod Pada Pembelajaran IPAS Materi Perubahan Bentuk Energi Kelas IV. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 260–268. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/26411/13551>
- Pratama, C., Kaspul, & Arsyad, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Pada Konsep Sistem Pernapasan Manusia Jenjang SMA. *BIOEDUIN Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi*, 10(2), 16–23. <https://repo-dosen.ulm.ac.id/bitstream/handle/123456789/28727/Pengembangan%20Media%20Pembelajaran%20Interaktif.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Putri, M. F. J. L., Putriani, F., Santika, H., Mudhoffar, K. N., & Putri, N. G. A. P. (2023). Peran Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah. *Jurnal Kewarganegaraan*, Vol.7(No.2). <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/5576/3276>

- Rahayu, W. I. (2022). Penerapan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 7(1), 48–58. <https://doi.org/10.24114/jgk.v7i1.40756>
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi). Direktorat Jendral Pendidikan Islam, Kementrian Agama RI.
- Rukmi, D. A., Nisa, A. F., & Zulfiati, H. M. (2025). Innovation of a Project Module Based on the Ajak Temani Mandiri Learning Model Integrated with Local Wisdom to Improve the Creative Dimension of Elementary School Students. *Jurnal Prima Edukasia*, Vol.13(No.1). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/78206/pdf>
- Sahrudin, A., & Trisnawati, T. (2018). Pengembangan Metode Problem Based Learning Melalui Permainan Engklek Untuk Meningkatkan Thinking Math Peserta Didik Ma Global School. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 2(1), 32–43. <https://doi.org/10.35706/sjme.v2i1.999>
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, Muh. S., Aziz, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. Eureka Media Aksara.
- Sari, T. I. (2023). Analisis Motivasi Belajar Melalui Permainan Tradisional Engklek Mata Pelajaran Pkn di SDN 106156 Klumpang. *Jurnal Generasi CERIA Indonesia*, 1(2), 119–124. <https://doi.org/10.47709/geci.v1i2.3260>
- Silvia, E. D. E., & Tirtoni, F. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Berbasis Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Di Sekolah Adiwiyata. *Visipena*, 13(2), 130–144. <https://doi.org/10.46244/visipena.v13i2.2230>
- Sugiyarto, S., & Amaruli, R. J. (2018). Pengembangan Pariwisata Berbasis Budaya dan Kearifan Lokal. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 7(1), 45. <https://doi.org/10.14710/jab.v7i1.22609>
- Suradi, A. (2018). Pendidikan Berbasis Multikultural Dalam Pelestarian Kebudayaan Lokal Nusantara Di Era Globalisasi. *Wahana Akademika: Jurnal Studi Islam Dan Sosial*, 5(1), 111. <https://doi.org/10.21580/wa.v5i1.2566>
- Susilawati, E., Sarifuddin, S., & Muslim, S. (2021). Internalisasi Nilai Pancasila Dalam Pembelajaran Melalui Penerapan Profil Pelajara Pancasila Berbantuan Platform Merdeka Mengajar. *Jurnalteknodik*, 25(2), 155–167. <https://jurnalteknodik.kemendikdasmen.go.id/index.php/jurnalteknodik/en/article/view/897/500>
- Suyitno, I. (2013). Pengembangan Pendidikan Karakter Dan Budaya Bangsa Berwawasan Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.1307>
- Tambunan, J. R. (2020). Pengembangan Pendidikan Karakter Dan Budaya Bangsa Berwawasan Kearifan Lokal. *Jurnal Widya*, 1(2), 1–14.

https://www.researchgate.net/publication/356734672_Pengembangan_pendidikan_karakter_dan_budaya_bangsa_berwawasan_kearifan_lokal

Ulya, H. (2017). Permainan Tradisional Sebagai media Pembelajaran Matematika. *Semnasdik FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*.
<https://repository.ummetro.ac.id/files/artikel/967b29a8033b7621321b15c78166e74a.pdf>

Violita Tika. (2020). *Pengembangan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD/MI*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
<https://repository.radenintan.ac.id/13424/2/SKRIPSI%202.pdf>

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>

Wijayanti, R. (2014). Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. *Cakrawala Dini*, 5(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10496>