

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, N. (2014). Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Kelompok A Tk Al-Huda Tahun Pelajaran 2013/2014. UNS (Sebelas Maret University).
- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Anggraini, G., & Pujiastuti, H. (2020). Peranan permainan tradisional engklek dalam mengembangkan kemampuan matematika di Sekolah Dasar. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*, 6(1), 87–101.
- Anitah, W.S. dkk. (2021). Strategi Pembelajaran di SD. Edisi kesatu. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Ardhika, D. F. (2015). Upaya meningkatkan hasil belajar gerak dasar lompat melalui modifikasi permainan tradisional engklek pada siswa kelas ii sd negeri 2 jeruk kabupaten blora tahun 2013/2014. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 4(1).
- Arifin, A. M., Pujiastuti, H., & Sudiana, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran STEM dengan augmented reality untuk meningkatkan kemampuan spasial matematis siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(1), 59–73.
- Djuanda, I., & Suryani, R. L. (2021). Upaya Meningkatkan Keterampilan Gerak Lokomotor Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Engklek. *el-Moona: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 3(1), 1–14.
- 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), 349–354.
- Iswinarti, I. (2010). Nilai-nilai terapiutik permainan tradisional engklek pada anak usia sekolah dasar. *Jurnal Humanity*, 6(1), 11535. Muhammadiyah University Malang.
- Komalasari, D. (2021). PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN

KEMAMPUAN PROBLEM SOLVING PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN.

- Magdalena, I. (2021). *Belajar Makin Asyik dengan Desain Pembelajaran Menarik*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Mawati, D. A. (2019). *Pengembangan Model Permainan Tradisional Gobak Sodor Siswa Kelas III SD Negeri 1 Campang Raya*. UIN Raden Intan Lampung.
- Mulyani, S. (2013). *45 permainan tradisional anak Indonesia*. Langensari Publishing.
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan model pembelajaran dengan permainan tradisional engklek sebagai sarana stimulasi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 86-96.
- Muslimah, I. (2018). *Permainan Engklek Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al Hikmah Kecamatan Medan Denai Tahun Ajaran 2017/2018*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
- Nurhidayat, D. (2020). EFEKTIFITAS E-LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal Tata Rias*, 10(1), 26–35.
- Permana, A. (2013). *Perancangan multimedia interaktif permainan tradisional sondah/engklek*. Universitas Komputer Indonesia.
- Pujiarti, T. (2022). Pengaruh penggunaan teknik ice breaking terhadap hasil belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(1), 30-35.
- Rachmawati, D. N., & Nur, L. (2022). Implementasi Permainan Tradisional Engklek Pada Character Strength Wisdom Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 3892–3896.
- Rahardjo, B., Amalia, R., & Satriana, M. (2021). *Penerapan Metode Demonstrasi Gerak Lokomotor Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini*. AMERTA MEDIA
- Ramli, A., Rahmatullah, R., Inanna, I., & Dangnga, T. (2018). Peran media dalam meningkatkan efektivitas belajar. *Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar*, 1(7), 5–7.
- Riduwan, M. B. A. (2015). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Alfabeta.

- Rusmayana, T. (2021). Model Pembelajaran Addie Integrasi Pedati Di Smk PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19. CV WIDINA MEDIA UTAMA.
- Simahate, S., & Munip, A. (2020). Latihan gerak lokomotor sebagai upaya mengembangkan motorik kasar anak down syndrome. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(2), 236. (Bandung:Alfabeta,) 2.
- Sujiono, Y. N. (2015). *Konsep Dasar Pendidikan AnakUsia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Walid, M. I. (2017). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Geogebra dengan model pengembangan ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation) pada materi geometri kelas XI MIA SMA Negeri 3 Takalar. *Retrieved from repositori. uin-alauddin. ac. id*.
- Warisyah, Y. (2019). Pentingnya pendampingan dialogis orang tua dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. *Seminar Nasional Pendidikan 2015* (hal. 130–138).
- Wathon, A., & Wijayanti, L. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Klasifikasi Mmedia Pembelajaran di SMA Muhammadiyah 2 Kertosono. *Jurnal Keislaman Terateks*, 4(2), 9–24.
- Widya, R. (2022). *Permainan Tradisional Berbasis Multimedia*. Jejak Pustaka.
- Wulan, D. S. A. (2015). Peningkatan Kemampuan Gerak Locomotor Melalui Permainan Lari Estafet Modifikasi. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 163–180.
- Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode penelitian pengembangan (rnd) dalam bimbingan dan konseling. *Quanta*, 5(3), 111–118.