

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad & Asrori, Muhammad. 2014. Pengembangan Produk dan Proses Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.
- Anantasya, & Dewi, A. (2021). Pendidikan Kewarganegaraan dan Pendidikan Karakter: Konsep dan Implementasi. Surabaya: Airlangga University Press.
- Ansori, M. (2015). Pendidikan Kewarganegaraan: Dasar, Konsep, dan Implementasi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta Press.
- Arifin, Z. (2013). Model-Model Pembelajaran Inovatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. (2011). Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan. Jakarta: Rajawali Pers.
- Buana, V. G., & Kasanah, S. U. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Permainan Engklek Dalam Upaya Pengembangan Karakter Sejak Usia Dini. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 3(4), 495-502.
- Busyeri, dkk. (2016). Media Pembelajaran: Pendekatan, Metode, dan Strategi. Bandung: Alfabeta.
- Dewi, D. A., Lisnawati, E., & Magdalena, T. (2021). Pendidikan Karakter: Teori dan Praktik di Sekolah Dasar. Jakarta: Rajawali Press.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2005). *The Systematic Design of Instruction* (7th ed.). Boston: Pearson.
- Eyan, E., Syafruddin, S., & Khair, B. N. (2021). Pengembangan Media Permainan Engklek Pada Materi Alat Gerak Manusia Untuk Siswa Kelas V (Lima) Sekolah Dasar. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 1(2), 36-42.
- Febriandi, et al. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(1), 67-78.
- Hartati, R. (2021). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 100-110.
- Haryati. 2012. *Metodologi Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Henney, M. (2016). Pendidikan Kewarganegaraan: Membentuk Karakter Bangsa yang Demokratis. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Heruman. 2013. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hidayah, N., & Prasetyo, Y. (2021). Penggunaan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran.
- Hujair, (2009). *Judul Buku atau Artikel*. Kota Penerbit: Penerbit.
- Indriani, E., et al. (2021). Pendidikan Kewarganegaraan: Perspektif Teoretis dan Praktis. Malang: Universitas Brawijaya Press.
- Kemp, J. E., & Dayton, D. K. *Planning and Producing Instructional Media*. New York: Harper & Row.
- Lisnawati, E., Dewi, D. A., & Magdalena, T. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. Jakarta: Rajawali Press.
- Magdalena, T., et al. (2020). Pendidikan Kewarganegaraan: Mengembangkan Wawasan Kebangsaan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta Press.

- Mardayani, et al. (2016). Manfaat Permainan Tradisional dalam Perkembangan Anak. Bandung: Alfabeta.
- Mayke, S. (2001). Permainan Tradisional Indonesia. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Mita, F. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Menggunakan Media Permainan Tradisional Engklek Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 4999-5010.
- Mita, F. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Menggunakan Media Permainan Tradisional Engklek pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.
- Molenda, M., & Reiser, R. A. (2003). *Trends in Instructional Design and Technology*. New Jersey: Pearson Education.
- Mufidah, L., & Muslim, A. H. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ENKLEK BERBASIS CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING DALAM PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV SD NEGERI TAMBAKSOGRA 2. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 949-963.
- Munawaroh, (2017). Permainan Tradisional Engklek sebagai Media Pembelajaran. Yogyakarta: Ombak.
- Nugrahastuti, N., & Ismiwinarti, A. (2016). Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Nurhasanah, N., & Sarivah, I. (2020, November). Model Pengembangan Media Permainan Engklek Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Dan Diskusi Pendidikan Dasar*.
- Nuryani. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional. Semarang: UNNES Press.
- Pellegrini, A. D., Dupuis, D., & Smith, P. K. (2007). Play in Evolution and Development. *Developmental Review*, 27(2), 261-276.
- Pertiwi, R. (2015). Permainan dalam Pembelajaran. Jakarta: Edukasi Press.
- Piaget, J. (1970). *Psychology and Education*. New York: Viking Press.
- Pratama, A., & Rahayu, S. (2016). Pendidikan Karakter Melalui Permainan Tradisional Engklek. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Qian, M., & Clark, K. R. (2020). Educational Games and Students' Engagement: A Systematic Review of the Literature. *Computers in Education*.
- Rohman, Muhammad dan Sofan Amri. 2016. Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran. Jakarta: Prestasi pustaka.
- Rostina Sundayana. (2014). Pengukuran dan Penilaian dalam Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (1996). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, A. (2020). Permainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran yang Menyenangkan dan Efektif bagi Siswa Sekolah Dasar.
- Sidik, Muhammad. 2010. Metode Penelitian dan Pengembangan. Bandung: Alfabeta.
- Soemantri, S. (2001). Pendidikan Kewarganegaraan: Teori dan Praktik. Jakarta: Universitas Indonesia Press.

- Sudjana, N. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya.
- Sudjana, Nana. (2016). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi, Arikunto. (2005). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi, Arikunto. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sundayana, Rifki. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprpto. 2009. *Dasar-Dasar Metode Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Surya, M. (2019). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 129-137.
- Suryani, R. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Anak Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Sutiyono, S. (2017). *Pendidikan Kewarganegaraan: Sebuah Pengantar*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Trianto, A. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wibowo, A., & Lestari, M. (2015). *Inovasi Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Semarang: UNNES Press.
- Widodo, S. (2020). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 18(1), 45-58.
- Widoyoko, Eko Putro. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wijayanti, A., & Trisiana, A. (2018). *Lempar Karet Keberagaman: Media Pembelajaran PPKn untuk Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Windyastuti, W. (2016). *Media Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.