

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadiyanto, A. (2016). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-ruf-si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat Dan Sistem Pemerintahan Di Indonesia Kelas Viii SMP Negeri 1 Lampihong Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(2), 980-993.
- Ali, M. M. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Penerapan Nya Dalam Penelitian. *JPIB: Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd*, 1(2), 1-5.
- Alti.R.M. (2020) *Media Pembelajaran*. Padang : PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Anggita, G. M. (2018). Eksistensi permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa. *JOSSAE (Journal of Sport Science and Education)*, 3(2), 55-59.
- Apriani, D. (2013). Penerapan permainan tradisional engklek untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok b ra al hidayah 2 tarik Sidoarjo. *PAUD Teratai*, 2(1), 1-13.
- Aqobah, Q. J., Putri, C. H., Ummah, K. R., & Anisah, R. W. (2023). Permainan tradisional engklek untuk peningkatan motorik peserta didik di sekolah dasar. *Journal Olahraga ReKat (Rekreasi Masyarakat)*, 2(1), 1-15.
- Ardiyanto, A. (2018). Permainan tradisional sebagai wujud penanaman nilai karakter anak usia dini. *Kopen: konferensi pendidikan nasional*, 1(1), 173-176.
- Arikunto, S. (2009). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. jakarta: Bumi Aksara.
- Asri Nurdayani, Dyah Rahmawati. *Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP Melalui Model Pembelajaran Think Pairs Share Pada Materi Lingkaran*. (Palembang : Universitas Islam Negeri Raden Fatah

- Palembang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*. Vol. 7 No. 01. (2023). Hal. 2.
- Astika, D. D. (2022). Permainan tradisional sebagai sarana pengembangan psikologi anak usia dini berbasis kearifan lokal. *Prosiding Lokakarya Pendidikan Islam Anak Usia Dini Iain Ponorogo, 1*, 194-204.
- Asyhar, R. (2021). Kreatif mengembangkan media pembelajaran.
- Bakar, I. P. S., & Kaddas, B. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Tipe Student Teams Achievement Division pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Daya II Makassar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 3*(1), 132-139.
- Bikhurin'in, O., & Martanti, F. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran Circuit Learning Pada Siswa Kelas V. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar dan Keislaman, 9*(2), 196-211.
- Binarti, j. S. (2021). *Permainan engklek geometri untuk meningkatkan kognitif anak 5-6 tahun di paud kartini jati mulyo lampung selatan* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal, 3*(1), 35-42.
- Damayanti, S.N. (2023) Fathia Hanif Tiaraningrum, dkk. *Pengenalan Permainan Tradisional untuk Melestarikan Budaya Indonesia*. (Semarang : Universitas Negeri Semarang. (05) 01:39.
- Defina, S. S. (2021). *BIPA dan MKWK Bahasa Indonesia: Penelitian dan Pengembangan Materi Ajar di IPB*. PT Penerbit IPB Press.
- Engkus, E. (2019). Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pasien Di Puskesmas Cibitung Kabupaten Sukabumi. *Jurnal Governansi, 5*(2), 99-109.

- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33-54.
- Febriani, E. S., Arobiah, D., Apriyani, A., Ramdhani, E., & Millah, A. S. (2023). Analisis Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140-153.
- Firdana, D. N. (2018). Pengembangan media big book untuk meningkatkan hasil belajar pecahan senilai siswa SD. *Jurnal Litbang Provinsi Jawa Tengah*, 16(1), 67-76.
- Fitriyah, A., & Khaerunisa, I. (2018). Pengaruh penggunaan metode drill berbantuan permainan engklek termodifikasi terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VII. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 2(2), 267-277.
- Fungsi Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3.*
- Hamalik, O. (2006). Proses belajar mengajar.
- Haryanto, M. P. (2020). *Evaluasi pembelajaran (konsep dan manajemen)*. UNY Press.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran..
- Hastuti, I.D. Surahmat, dkk. (2019) *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar* (Mataram : Lembaga Penelitian dan Pendidikan (LPP) Mandala.
- Hasyim, A. (2019). Metode penelitian dan pengembangan di sekolah.
- Herawati, N. I. (2012). Pendidikan pertama pada anak. *EduHumaniora/ Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 3(1).
- Husna, N. (2022). *Pengaruh penerapan pembelajaran berbasis etnomatematika dengan permainan engklek terhadap pemahaman matematis siswa pada materi geometri bangun datar segiempat* (Doctoral dissertation, UIN Mataram).¹ Qory Jumrotul Aqoba, dkk. *Permainan Tradisional Engklek Untuk*

Peningkatan Motorik Peserta Didik di Sekolah Dasar. (Banten : Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Journal Olahraga Rekreasi Masyarakat. Vol. 2. No. 1. 2023). Hlm. 11.

- Inayah Rizki Khaesarani, Eka Khairani Hasibuan, dkk. Studi Kepustakaan Tentang Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. (Medan : Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya, Vol. 15 No. 3. 2021). Hal. 39.
- Jumiatmoko (2022) Sarah Sausan Nafiah. *Traditional Games in Early Childhood : Contribution For 21st Century Skills And Moral Development.* (Surakarta : Universitas Sebelas Maret. JURNAL AUDI : Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD.
- Khusnaini, E. (2023) *Pengembangan E-Modul Berbasis Book Creator dengan Model ADDIE pada Materi Sistem Pencernaan di Kelas V MI.* (Tulungagung : UIN Sayyid Ali Rahmatullah.
- Kosilah, K., & Septian, S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(6), 1139-1148.
- Mulyasari, D. W. (2020). *Efektivitas pembelajaran etnomatematika" permainan engklek" terhadap pemahaman konsep geometri dan karakter cinta tanah air siswa kelas 3 SDN 4 Sepanjang Glenmore* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Musrikah, M. (2018). Higher Order Thingking Skill (Hots) Untuk Anak Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Matematika. *Martabat*, 2(2), 339-360.
- Mubarok, A.H. (2019) *Adab Menuntut Ilmu.* Cirebon : CV. ELSI PRO.
- Naim, N. (2017). *Aku, buku dan membaca.*

- Nisa, R. (2018). *Pengaruh pola asuh orang tua dan interaksi sosial terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah se-Kecamatan Lowokwaru Kota Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- 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.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Nuryanah, N., Zakiah, L., Fahrurrozi, F., & Hasanah, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Webtoon untuk Menanamkan Sikap Toleransi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3050-3060.
- Prawiyogi, A. G., Sadih, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan media big book untuk menumbuhkan minat membaca di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446-452.
- Qiptiyah, M. (2020). Peningkatan Hasil Belajar PKN Materi Kedudukan dan Fungsi Pancasila Melalui Metode Jigsaw Kelas VIII F MTs Negeri 5 Demak. *G-couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(1), 62-68.
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(6), 749-756.¹ Rohani. *Media Pembelajaran* (Medan : UIN Sumatera Utara. 2019). Hlm. 23.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.

- Rostina. (2014) *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Rusli, R. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Pada Kelas VI SD Negeri 27 Buton. *Syattar*, 1(2), 123-130.
- Rusmayana, T. (2021). Model Pembelajaran Addie Integrasi Pedati Di Smk Pgri Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19.
- Salim, H. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Kencana.
- Saza, M. F. (2023). *Pengaruh media pembelajaran canva for education terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ski di kelas xi ips man 1 jakarta* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Sitorus, M., Salsabilah, S., Anggraini, S. P., Simanjuntak, S. S., Sindy, Y. A., & Tanjung, Z. F. U. (2023). Pengembangan Alat Permainan Engklek Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini Di PAUD Swadaya. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(18), 443-451.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. literasi media publishing.
- Slameto. (2003) *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Sudijono, A. (2001). *Pengantar evaluasi pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada.
- 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).
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.

- Sugiyono. (2011) *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015) *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Bandung : Alfabeta.
- Sukadariyah, R. F., Fatimah, A., & Maryani, K. (2020). Pengaruh permainan tradisional engklek terhadap kemampuan geometri anak. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 57-63.
- Sukmadinata, N. S. (2019). Metode penelitian pendidikan.
- Sumenda. (2010) *Pengantar Filsafat Matematika*. Surakarta : Universitas Negeri Semarang.
- Suparlan, S. (2021). Penerapan Teori Belajar Prilaku dalam Meningkatkan Hasil belajar di SD/MI. *Alkhidmad*, 5(2), 1-9.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2019). Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya.
- Susanti, Y. (2020). Pembelajaran matematika dengan menggunakan media berhitung di sekolah dasar dalam meningkatkan pemahaman siswa. *Edisi*, 2(3), 435-448.
- Syahril, R. F., Saragih, S., & Heleni, S. (2021). Development of Mathematics Learning Instrument Using Problem Based Learning Model on the Subject Sequence and Series for Senior High School Grade Xi. *Jurnal Prinsip Pendidikan Matematika*, 3(1), 9-17.
- Taluke, D., Lakat, R. S., & Sembel, A. (2019). Analisis preferensi masyarakat dalam pengelolaan ekosistem mangrove di pesisir pantai kecamatan loloda kabupaten halmahera barat. *Spasial*, 6(2), 531-540.
- Trivaika, E., & Senubekti, M. A. (2022). Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android. *Nuansa Informatika*, 16(1), 33-40.
- Tumulo, T. I. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Inquiri Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas

- XII SMA Negeri 4 Gorontalo. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian*, 2(2), 437-446.
- Umi Fariyah, M. M. (2021). Media Pembelajaran Matematika.
- UU. RI No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Wibawa, S. G., Budhawati, S. P., Zaenab, S., & Oka, G. A. (2020). Teknologi Informatika dengan Pendekatan Kontekstual.
- Wibowo, A. (2019) *Olahraga dan Permainan Tradisional*. Malang : Wineka Media.
- Widari, N. M. P. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Konstruktivisme Pada Muatan Ipa Materi Siklus Hidup Hewan Siswa Kelas Iv Sd Nomor 1 Darmasaba Tahun Ajaran 2021/2022 (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Winaryati, E. (2021). *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)*. Eny Winaryati.
- Winaryati, E. (2021). *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)*. Eny Winaryati.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Yulita, R. (2017). *Permainan tradisional anak nusantara*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Yustanti, E. E. (2023) *Implementasi Permainan Tradisional Engklek dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung pada Kelompok A di TK Dharma Wanita Burno 02 Senduro Lumajang*. Jember : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq.
- Zukdi, I. (2022). *Pengembangan Model Pembelajaran Al-Islam Kemuhammadiyah*. CV. Azka pustaka.