

## DAFTAR PUSTAKA

“Branch, R. M. (2009). *Approach, Instructional Design: The ADDIE. Statistical Field Theor (Vol. 53)*.

Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 Sampai 6 Tahun. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi, 1(1)*

Burhaein, E. (2017). Aktivitas Fisik Olahraga untuk Pertumbuhan dan Perkembangan Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education, 1(1)*, 51.

<https://doi.org/10.17509/ijpe.v1i1.7497>

*Character building model in extracurricular activities using simulation games for*

Delima, R., Arianti, N. K., & Pramudyawardani, B. (2015). Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk

*development of character education model using stop motion animation for elementary school students in Indonesia. International Journal of Advanced Science and Technology, 29(8 Special Issue), 103–109.*

Edwita, Safitri, D., Nuraini, S., Rihatno, T., Sudrajat, A., Marini, A., & Wahyudi, A. (2020).

*elementary school student character enhancement through implementation of character building based on stop motion animation. International Journal of Advanced Science and Technology, 29(6), 1125–1128.*

*elementary school students. International Journal of Advanced Science and Technology, 29(8 Special Issue), 97–102*

*Games) untuk Latihan Kebugaraan Jasmani Anak Usia 10 – 12 tahun”*

Hidayat, A. (2017). Peningkatan Aktivitas Gerak Lokomotor, Nonlokomotor Dan Manipulatif Menggunakan Model Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga, 2(2), 21.*

<https://doi.org/10.17509/jpjo.v2i2.8175>

<https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>

*Journal of Multidisciplinary Studies, 1(2), 185–196*

Juniarta Tonang, Siswantoyo, (2014 )“*Pengembangan Model Permainan Rintangan (Handicap*

Latifa, U. (2017). Aspek Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar : Masalah dan Perkembangannya.

Mintorogo, J. M., Adib, A., & Suhartono, A. W. (2014). Perancangan Media Interaktif Pengenalan Alphabet Berbasis Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia 2-4 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna, 1(4), 13.*

Mulyatiningsih, E. (2014). metode penelitian terapan bidang pendidikan. bandung: alfabet

Nuraini Sri dan Nugraha Hartman ( 2015 ). *Teori dan Praktek Permainan Kecil.* Jakarta Lembaga

Nuraini, S., Safitri, D., Rihatno, T., Marini, A., Ferdi Fauzan Putra, Z. E., & Wahyudi, A. (2020).

#### Pengembangan Pendidikan

*Permainan Edukatif Anak Usia Dini Bandung* : PT Remaja Rosdakarya,

Pribadi, B. A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.

Purnama Sigit, Hijriyani Yuli Salis, dan Heldaanita ( 2019 ) *Pengembangan Alat*

Putra, N. (2015). *Research & Development, Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: PT Raja Grafindo.

Rahmi, A. (2013). *Pengenalan Literasi Media Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. *Sawwa: Jurnal Studi Gender*, 8(2), 261. <https://doi.org/10.21580/sa.v8i2.656>

Rihatno, T., Safitri, D., Nuraini, S., Marini, A., Ferdi Fauzan Putra, Z. E., & Wahyudi, A. (2020). *The*

Saripudin, A. (2017). *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak STRATEGI PENGEMBANGAN KECERDASAN NATURALIS PADA ANAK USIA DINI*. *Naturalis Aip Saripudin*, 3(1).

Siregar, ( 2013 ) *Bahan Ajar Teori Bermain* Jakarta: Program Studi Olahraga  
Rekreasi Sugito, Hanief, Y. N. (2015). *Jurnal sportif* • vol. 1 no. 1 november 2015  
100, 1(1), 100–113. *Six years old*

Sudono, Anggani, (2000) *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, Jakarta: PT  
Gransindo, Sukmadinata. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT

Remaja Rosdakarya. Wulan, D. S. A. (2015). Melalui Permainan Lari Estafet Modifikasi ( Penelitian Tindakan diTK B Jihan Ulfani Kecamatan Medan Marelan Tahun 2014 / 2015 ).

*Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 1(9), 163–180. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/117781-ID-peningkatan-kemampuan-gerak-lokomotor-me.pdf>

Zakaria, E., & Nuraini, S. (2013). Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Cimanggis Depok. *Olahraga Dan Rekreasi*, 1(Vol 1 No 1 (2019): Jurnal Olahraga Rekreasi), 74–78. Retrieved from <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jor/article/view/7048>



