

## DAFTAR PUSTAKA

- Agfirlana, A. M., Makmuri, T. (2023). Analisis Implementasi Perkembangan Kognisi Piaget dan Vygotsky dalam Pencapaian Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Margaasih. *Jurnal TAMBORA*, 7(1), 226-234.
- Anggraena dkk. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. Kemdikbudristek.
- Aprilia, E. D., Trapsilasiwi, D., & Setiawan, T. B. (2019). Etnomatematika pada permainan tradisional Engklek beserta alatnya sebagai bahan ajar. *Kadikma*, 10(1), 85-94.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144-149.
- Astari, T., & Safira, S. (2019). Penerapan Permainan Modifikasi Tapak Gunung Untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Mutiara, Ciputat. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 43-56.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). New York: Springer.
- Canva Creative Studio. Kartu Apresiasi Guru. Diakses pada 03 April 2024 [https://www.canva.com/id\\_id/contoh/EADi7hR6h04-kartu-apresiasi-guru/](https://www.canva.com/id_id/contoh/EADi7hR6h04-kartu-apresiasi-guru/)
- Central Print. Brosur A4. Diakses pada 03 April 2024 <https://centralprint.co.id/centralprint/brosur.php?jd=Brosur%20A4&uk=A4>
- Darniyanti, Y., Efriani, N., & Susilawati, W. O. (2021). Pengembangan Media Komik Penerapan Sila Pancasila PPKn Kelas 3 Di Sekolah Dasar Kabupaten Dharmasraya. *Jurnal Pendidikan*, 30(3), 455-462.
- Dewi, P. I. A., & Widinyani, N. (2022). *Desain Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Fadlillah, M. (2019). *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media.
- Farhan, A. A. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Taplak Gunung terhadap Hasil Belajar PPKn (Studi Eksperimen, di SMA Negeri 6 Depok). (*Honour thesis, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA*).
- Fatmawati & Hermanto. (2019). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Index Card Match Materi Peristiwa Lahirnya Pancasila Muatan Ips. *Joyful Learning Journal*, 8(2), 113-118.
- Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan

- Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6505-6513.
- Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 220-235.
- Handayani, W. S. (2019). *Norma, Etika, dan Moralitas Bangsa*. Klaten: Cempaka Putih.
- HD, A. A., & Darmawan, D. (2023). The Influence of Classroom Management and the Use of Learning Media on Increasing Student Learning Motivation. *Hikmah*, 20(2), 372-382.
- Helvana, N., & Hidayat, S. (2020). Permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter anak. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 253-260.
- Hidayat, O. S. (2014). *Metode pengembangan moral dan nilai-nilai agama*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Indrawati, P. A. M. (2021). Students' interest in learning reviewed from the Traditional Game Guide Book at SMP Kepulauan Riau. *AMCA Journal of Education and Behavioral Change*, 1(1), 1-4.
- Irviana, I. (2020). Understanding the Learning Models Design for Indonesian Teacher. *Online Submission*, 1(2), 95-106.
- Isroani, F., Jaafar, N., & Muflihaini, M. (2022). Effectiveness of E-Learning Learning to Improve Student Learning Outcomes at Madrasah Aliyah. *International Journal of Science Education and Cultural Studies*, 1(1), 42-51.
- Istiawati, N. F. (2016). Pendidikan karakter Berbasis Nilai-nilai Kearifan lokal Adat AMMATOA dalam menumbuhkan karakter konservasi. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10(1), 1-18.
- Iswinarti, I. (2019). *PERMAINAN TRADISIONAL Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Malang: UMM Press.
- Jamil, S. B. (2016). *Permainan Cerdas dan Kreatif*. Jakarta: Penebar Swadaya Grup.
- Japar, M., Fadhillah, D. N., & Hp, G. L. (2019). *Media dan teknologi pembelajaran pkn*. Jakad Media Publishing
- Kurniawan, A. W. (2019). *Olahraga dan Permainan Tradisional*. Malang: Wineka.
- Magdalena, I. (2021). *Psikologi Pendidikan Sekolah Dasar*. Tangerang: CV Jejak (Jejak Publisher).

- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (gamification) konsep dan penerapan. *Jointecs: Journal of Information Technology and Computer Science*, 5(3), 219-228.
- Mudjiran, M. S. (2021). *Psikologi Pendidikan: Penerapan Prinsip-Prinsip Psikologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta Prenada Media.
- Mulyaningsih, N. N., Jahrudin, A., Astuti, I. A. D., & Okyranida, I. Y. (2023). *Etnofisika dalam Seri Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Syiah Kuala University Press.
- Musfiroh, T. (2012). Teori dan konsep bermain. *PAUD4201/Modul, 1*, 1-44.
- Muslich, M. (2016). Text book writing: Dasar-dasar pemahaman, penulisan, dan pemakaian buku teks. *Yogyakarta: Ar-Ruzz Media*, 52, 47-52.
- Mustangin, M., & Mulyah, P. (2023, July). Students' Tenses Mastery and Reading Functional Text Ability: A Case Study. In *Conference on English Language Teaching* (pp. 853-864).
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c).
- Ngalimun. (2016). *Strategi dan model pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pessindo. Hal 226-227
- Nurhasanah, N., & Yarmi, G. (2023). Pendampingan Penggunaan Media Engklek Karakter Untuk Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaran di Sekolah Dasar Garut Jawa Barat. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(4), Article 4.
- Nurmiati, W., Nurhasanah, N., & Saladin, A. A. (2021). Pengembangan Media Permainan Tapak Gunung Berbasis Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran PPKn Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 81-96.
- Nurrohmah, F. I., Trisiana, A., Wati, I. I., Anastia, E., Putri, N. N. N., Balqis, S. L., & Hapsari, A. M. (2023). *Tantangan Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Karakter Dalam Pendidikan Kewarganegaraan (Konsep Teoritis Dan Best Practice)*. Unisri Press.
- Pintartematik. (2017). Permainan Tradisional di Daerahku. [pintartematik.blogspot.com](https://pintartematik.blogspot.com). *Media Edukasi Pembelajaran Tematik*. Diakses pada 03 April 2024 <https://pintartematik.blogspot.com/2017/06/permainan-tradisional-di-daerahku.html>
- Pribadi, B. A. (2021). *Esensi model desain sistem pembelajaran: menciptakan pembelajaran sukses*. Depok: Rajawali Pers.

- Rambe, R. N. K. (2018). Penerapan strategi index card match untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia. *Jurnal tarbiyah*, 25(1).
- Sari, P. (2019). Analisis terhadap kerucut pengalaman Edgar Dale dan keragaman gaya belajar untuk memilih media yang tepat dalam pembelajaran. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42-57.
- Sayyida, I. (2023). *Efektifitas Penerapan Motorik Kasar Permainan Tapak Gunung Terhadap Kelincahan Anak Usia Dini di RA Al-Istiqomah Kecamatan Cengkareng Jakarta Barat* (Doctoral dissertation, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten).
- Slamet & Mastur. (2019). *Norma-norma yang Berlaku di Masyarakat*. Tangerang: Loka Aksara.
- Sudrajat, A. (2011). Mengapa pendidikan karakter?. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1).
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian dan pengembangan: research and development*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarwo. (n.d). *Desain Sistem Pembelajaran*. Yogyakarta: PLS FIP UNY.
- Sumarsono, R. N. (2022). *Permainan Tradisional Nusantara. Ponorogo: uwais inspirasi indonesia*.
- Sunarso. (2020). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative learning teori dan aplikasi paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2019). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.
- Syamsidah. (2017). *100 Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Thahir, A. (2018). *Psikologi perkembangan*. Yogyakarta: Pustaka Referensi.
- Thahir, A. (2018). *Psikologi perkembangan*. Yogyakarta: Pustaka Referensi.
- Udin, T., Sianturi, M. K., Nasution, S. I., Purnomo, A., Rifa'i, A., Nur, S., Syamsuddin, N. (2022). *Sistem Model dan Desain Pembelajaran*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Utomo, R. A. S. (2019). Pengembangan Engklek Gaya (Ekya) dalam Pembelajaran PPKn. *BASIC EDUCATION*, 8(14), Article 14.
- Wangi, N. B. S., Chandra, N. E., Ali, A. Z., Aulia, L. L., Zahid, A., Triutami, M. W., & Biroudloh, F. (2022). *Buku Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi*. Lamongan: Delsmedia.

- Werang, B. R., Suarjana, I. M., Dewi, K. K., & Asaloei, S. I. (2023). Indonesian language teachers' teaching performance and students' learning outcomes. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 12(3), 1271-1277.
- Widayanti, F. D. (2013). Pentingnya mengetahui gaya belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. *Erudio Journal of Educational Innovation*, 2(1).
- Witantri, Etri. (2018). Pelajaran PPKn Menggunakan Metode Pembelajaran Active Learning Tipe Index Card Match Di SMK Farmasi Cendikia Farma Husada. [smkfarmasicefada.sch.id](https://smkfarmasicefada.sch.id). Diakses pada 03 April 2024 <https://smkfarmasicefada.sch.id/read/78/pelajaran-ppkn-menggunakan-metode-pembelajaran-active-learning-tipe-index-card-match-di-smk-farmasi-cendikia-farma-husada> <https://smkfarmasicefada.sch.id/>
- Yaumi, M. (2017). *Prinsip-prinsip desain pembelajaran: Disesuaikan dengan kurikulum 2013 edisi Kedua*. Jakarta: Kencana.
- Yulianti, S. R. (2021). *Pengembangan Media Permainan Tapak Gunung untuk Pembelajaran PPKn Kelas IV Sd* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Jakarta).
- Zain, L. S. (2023). Permainan Tradisional Tapak Gunung untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Tunas Harapan I Ciputat.
- Zirawaga, V. S., Olusanya, A. I., & Maduku, T. (2017). Gaming in education: Using games as a support tool to teach history. *Journal of Education and Practice*, 8(15), 55-64.