

## DAFTAR PUSTAKA

- Adpriyadi, A. (2017). Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B. *JPPM: Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(2), 187–198. <https://scholar.google.com/scholar?cluster=1132719778474857046&hl=en&oi=scholar>
- Agusriani, A. (2015). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar dan Kepercayaan Diri Melalui Bermain Gerak: *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 33–50. <https://doi.org/10.21009/JPUD.091.03>
- Apriliani, A. M., Yasbiati, Y., & Elan, E. (2020). Meningkatkan Keterampilan Gerak Lokomotor Anak Usia 5-6 Tahun di Kelas B Hijau Melalui Permainan Engklek Rintangan di TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya. *Jurnal PAUD AGAPEDIA*, 3(2), 178–190. <https://doi.org/10.17509/jpa.v3i2.26680>
- Arifin, Z. (2012). *Model Penelitian dan Pengembangan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Asmariyani. (2016). Konsep Media Pembelajaran PAUD. *Jurnal Al-Afkar*, V(1), 28.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (2nd ed.). Gava Media.
- Fajrina, H. N. *Tingkat Kecanduan Gadget di Usia Dini Semakin Mengkhawatirkan*. Teknologi. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20151103093518-185-89078/tingkat-kecanduan-gadget-di-usia-dini-semakin-mengkhawatirkan>
- Fatmawati, F. A. (2020). *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Caramedia Communication.
- Febriyanti, C., Prasetya, R., & Irawan, A. (2018). Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Engklek dan Gasing Khas Kebudayaan Sunda. *BAREKENG: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan*, 12(1), 1–6. <https://doi.org/10.30598/vol12iss1pp1-6ar358>
- Fitri, F. (2020). *Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Gerak dan Lagu di RA Muslimat NU Palangka Raya* [Undergraduate, IAIN Palangka Raya]. <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/2753/>

- Fitriyani. (2017). *10 Bahaya Penggunaan Gadget pada Anak di bawah usia 12 Tahun*. <https://id.theasianparent.com/10-bahaya-penggunaan-gadget-pada-anak>
- Gallahue, D. L., David, L., & Ozmun, J. C. (2012). *Understanding Motor Development. Infants, Children, Adolescents, Adults* (Seven). McGraw Hill.
- Gerlach, & Ely. (1971). *Teaching & Media: A Systematic Approach*. Prentice-Hall.
- Goodway, J. D., Ozmun, J. C., & Gallahue, D. L. (2019). *Understanding Motor Development: Infants, Children, Adolescents, Adult* (Eight). Jones & Bartlett Learning .
- Hainstock, E. G. (2008). *Kenapa Montessori? Keunggulan Metode Montessori Bagi Tumbuh Kembang Anak* (Cet.1). Mitramedia.
- Hambali, H., Tularsih, S., & Mursinah, M. (2022). Upaya Meningkatkan Keterampilan Gerak Lokomotor Melalui Permainan Tradisional “Engklek” Pada Anak Usia 4-5 Tahun di KB. MNU. 10 Taman Pintar Genggeng Tahun Pelajaran 2021/2022. *CERMIN: Jurnal Penelitian*, 6(2), 594–608. [https://doi.org/10.36841/cermin\\_unars.v6i2.2383](https://doi.org/10.36841/cermin_unars.v6i2.2383)
- Handayani, S. (2016). Menggapai Permainan Tradisional Anak Indonesia Dalam Perangkat Berbasis Android. *Jurnal The Messenger*, 8(2), 61–67. <https://doi.org/10.26623/themessenger.v8i2.336>
- Haryati, S. (2012). *Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan*. 37(1), 12.
- Khairi, H. (2018). *Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun*. 2(2), 22.
- Khoiri, N. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan; Ragam, Model & Pendekatan*. Southeast Asian Publishing.
- Koentjaraningrat . (2015). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Rineka Cipta.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Kencana.
- Kurniawan, A. W. (2019). *Olahraga dan Permainan Tradisional*. Wineka Media.
- Levie, W. H., & Lentz, R. (1982). Effects of Text Illustrations: A Review of Research. *Educational Communication and Technology*, 30.

- Magfiroh, L., Wulandari, R. T., & Maningtyas, R. T. (2019). Penerapan Permainan Lompat Ceria untuk Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK PKK 3 Gunungsari Pasuruan. *Jurnal PAUD: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.17977/um053v2i1p1-10>
- Mardayani, K. T., Luh Putu Putrini Mahadewi, S. P., & Mutiara Magta, S. P. (2016). Penerapan Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Kelompok B di PAUD Widhya Laksmi Singaraja Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 4(3). <https://doi.org/10.23887/paud.v4i3.8548>
- 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. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.19>
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. PT Prestasi Pustakarya.
- Nurani, Y. (2019). *Perspektif Baru Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Campustaka.
- Nurani, Y. (2020). *Kurikulum Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. PT Indeks.
- Pebryawan, K. (2015). Engklek Sebagai Sarana Pembelajaran yang Asik di Tengah Permainan Modern. *Magistra*, 92, 63.
- Prawiradilaga, D. S. (2015). *Prinsip Desain Pembelajaran*. Kencana.
- Pribadi, B. A. (2016). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE (Cet.2)*. Prenada Media Group.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Kencana.
- Priyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif (Cet.1)*. Zifatama Publishing.
- Purnama, S., Hijriyani, Y. S., & Heldanita. (2019). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini: Vol.* PT Remaja Rosdakarya. <http://www.rosda.id>
- Rahmadani, N. K. A. (2014). Peningkatan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Jawa. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(2), 315–324. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/3595>

- Rihatno, T., Nuraini, S., & Rumawatine, Z. (2020). *Model Pembelajaran Lokomotor Anak Usia PAUD 4-6 Tahun*. LPPM Universitas Negeri Jakarta.
- Sahrudin, A., & Trisnawati, T. (2018). Pengembangan Metode Problem Based Learning Melalui Permainan Engklek untuk Meningkatkan Thinking Math Peserta Didik MA Global School. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 2(1), 32–43. <https://doi.org/10.35706/sjme.v2i1.999>
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak*. Erlangga.
- Saputra, S. Y. (2017). Permainan Tradisional VS Permainan Modern dalam Penanaman Nilai Karakter di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1). <https://doi.org/10.30651/else.v1i1.873>
- Sari, D. K., Dwipurra, P. H., Rizky, S. N., & Masrifah, L. D. (2022). Pendampingan Permainan Tradisional dalam Mengurangi Penggunaan Gadget pada Anak Pra Sekolah di PAUD Cahaya Hati Kota Kediri. *Journal of Community Engagement in Health*, 5(1), 59.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (1997). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Ageindo.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research dan Development (R&D)*. Alfabeta.
- Sukiman. (2012b). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Pedagogia.
- Sulistiawati, R. (2017). *Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Gerak Lokomotor di Taman Kanak-Kanak Widya Bhakti Tanjung Senang Bandar Lampung* [Undergraduate, UIN Raden Intan Lampung]. <http://repository.radenintan.ac.id/686/>
- Sumantri, M. S. (2015). *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar* (Cet. 1). PT. Raja Grafindo Persada.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB 1 Pasal 1 No.14. (n.d.). <https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/UU20-2003Sisdiknas.pdf>