

DAFTAR PUSTAKA

- Elyondri, N., & Azizah, N. (2023). Analisis Pengembangan Komunikasi, Persepsi, Bunyi, dan Irama (PKPBI) Anak Tunarungu dan Kebutuhan Media Pembelajarannya. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 6141–6153. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.4130>
- Kemenpora. (2021). Olahraga Rekreasi sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Hidup Masyarakat. Jakarta: Kemenpora.
- Sugiyanto. (2017). Olahraga rekreasi sebagai sarana peningkatan kualitas hidup masyarakat. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 120–128.
- Latip, A. (2022). Pengembangan model permainan berbasis aktivitas fisik untuk meningkatkan partisipasi masyarakat. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Rekreasi*, 8(1), 45–56.
- Sari, D., & Prasetyo, Y. (2021). Aktivitas fisik low impact sebagai alternatif olahraga rekreasi masyarakat. *Jurnal Sport Area*, 6(2), 215–224.
- Hidayat, T., & Nurhasan. (2019). Permainan sebagai media pembelajaran sosial pada anak. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15(1), 55–63.
- Hasbullah, H., Hidayat, S., & Asmawati, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Scribe Materi Banjir Bukan Sekedar Bencana Alam Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7544–7555.
- Koentjaraningrat. (2009). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Tilaar, H.A.R. (2007). *Mengindonesia: Etnisitas dan Identitas Bangsa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Permana, C.E. (2018). Kearifan lokal masyarakat Indonesia dalam pembangunan berkelanjutan. *Jurnal Masyarakat dan Budaya*, 20(1), 17–28.
- Rosyadi, S. (2020). Kearifan lokal sebagai basis pendidikan karakter masyarakat. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(2), 135–146.
- Ismail, L. C., Osaili, T. M., Mohamad, M. N., Marzouqi, A. Al, Jarrar, A. H., Jamous, D. O. A., Magriplis, E., Ali, H. I., Sabbah, H. Al, Hasan, H., Almarzooqi, L. M. R., Stojanovska, L., Hashim, M., Obaid, R. R. S., Saleh, S. T., & Dhaheri, A. S. A. (2020). Eating habits and lifestyle during covid-19 lockdown in the united arab emirates: A cross-sectional study. *Nutrients*, 12(11), 1–20. <https://doi.org/10.3390/nu12113314>
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenadamedia.
- Hidayatullah, M., & Sudrajat, A. (2021). Revitalisasi permainan tradisional sebagai media pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 55–64.
- Prasetyo, D. (2019). Eksistensi permainan tradisional pada era digital. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 18(2), 87–96.
- Khairunnisa, K., & Darmansyah, D. (2022). Pengembangan Media Video Animasi pada Metode Inkuiri untuk Pembelajaran IPS Kelas IX SMP. *FONDATIA*, 6(4), 972–986. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v6i4.2332>
- Rahayu, S. (2018). Nilai edukatif permainan tradisional engklek dalam pembentukan

- karakter anak. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 45–53.
- Komarudin, K., Nabilla, G. A. F., Bahri, S., Puspita, L., & Afandi, M. (2022). Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis STEM Berbantuan Appypie: Studi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Tadris Matematika*, 5(2), 257–272. <https://doi.org/10.21274/jtm.2022.5.2.257-272>
- Lukman, H. S., Setiani, A., & Agustiani, N. (2023). Pengembangan Instrumen Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Berdasarkan Teori Krulik dan Rudnick: Analisis Validitas Konten. *Jurnal Cendekia Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 326–339. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1761>
- Branch, R.M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York:
- Prasetyo, R., Synthiawati, N. N., & Susanto, N. (2023). Pengembangan Model Pembelajaran *Outdoor Games Activities* untuk Meningkatkan Problem Solving Skills Siswa. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7362–7370. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5545>
- Puspitasari, A. H., & Rochmawati, R. (2022). Pengembangan Spin Game Berbasis Power Point Sebagai Media Evaluasi Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 5(3), 239–247. <https://doi.org/10.30605/jsdp.5.3.2022.1790>
- Rosiyanti, H., & Farahdiba, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Statistika SMA Kelas XII Menggunakan Articulate Storyline. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 6(1), 169. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v6i1.5905>
- W, Y. O., & Suparno, S. (2023). Pengembangan Video Model Pembelajaran Sentra

- Berbasis Multikultural di TK. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2080–2089. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3668>
- Wulandari, I., Ulia, N., & Yustiana, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Learning Bee Math terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2091–2100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.4930>
- Yuanta, F., & Larasati, D. A. (2022). Developing Social Science Learning Videos in Elementary Schools During Covid-19 Pandemic. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8466–8474. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3874>
- Yulianti, K. T., Sholih, S., & Prabowo, A. S. (2022). Pengembangan Buku Panduan Pelaksanaan Bimbingan Kelompok dengan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Pemahaman Konformitas Siswa SMP. *Prophetic Professional Empathy and Islamic Counseling Journal*, 5(1), 85. <https://doi.org/10.24235/prophetic.v5i1.11174>
- Capra, F. (1996). *The web of life: A new scientific understanding of living systems*. New York: Anchor Books.
- Geertz, C. (1973). *The interpretation of cultures*. New York: Basic Books.
- Koentjaraningrat. (2009). *Pengantar ilmu antropologi (Edisi revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tilaar, H. A. R. (2002). *Perubahan sosial dan pendidikan: Pengantar pedagogik transformatif untuk Indonesia*. Jakarta: Grasindo.
- UNESCO. (2017). *Local and indigenous knowledge systems (LINKS)*. Paris: