

DAFTAR PUSTAKA

- Adika Hanafiaa, W. R. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Education and Development*.
- Allen. (2020). Media Pembelajaran. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Angraini, W. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Kelereng Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Kelompok K A Taman Kanak-kanak Pesona Pelangi Manggala Kota Makassar.
- Ardiansyah, R. J. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN : jurnal pendidikan islam*, 5.
- Azizah, A. A. (2021). Analisis Pembelajaran IPS di SD/MI dalam Kurikulum 2013. *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 5(1), 1-14.
- Dena Nova Arlianda, A. T. (2022). Pengembangan Media Permainan Tradisional Cengklak Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Basic Edu*.
- Eka Sapta Melli Yanti, D. P. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA FLASH CARD BERBASIS KONTEKSTUALLEARNING PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SD NEGERI 83 LUBUKLINGGAU. *Published by LP3MKIL YLIP (yayasan Linggau Inda Pena*.

- Elis Maryanti, A. S. (2021). Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasa. *JURNAL BASICEDU*.
- Feriska Achlikul Zahwa, I. S. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium : Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 61-78.
- Fitri, A. z. (2020). Metode Penelitian Pendidikan : kuantitatif, kualitatif, mixed method dan research and development. *Madani Media*.
- Hamdan Husein Batubara, M. (2020). *Media Pembelajaran*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Hasan, M. a. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten, Jawa Tengah: Tahta media group.
- Ib'na Lailatul Firnanda, A. D. (2024). Penggunaan Permainan Tradisional Kelereng dalam Pembelajaran Matematika. *PUSAKA: Journal of Educational Review*, 76-83.
- Ida Windi Wahyuni, A. M. (2020). Pengembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Tarik Upih Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 61-68.
- M.F.MeI, S. M. (2020). Eksplorasi Konsep Etnomatika Dalam Permainan Tradisional Kelereng Pada Anak Masyarakat Kota Ende . *Jurnal Pendidikan, Matematika, dan Sains* , 29-38.

- M.Sahib Saleh, S. M. (2023). *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.
- Maria Fatima Mei, S. B. (2020). Pembelajaran Kontekstual Melalui Permainan Kelereng Pada Siswa Kelas III SD Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian. *JUPIKA : Jurnal Penelitian Matematika Universitas Flores*, 61-70.
- Marlina, M. P. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Provinsi Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development).
- Moh. Ziyadul Haq Annajih, I. S. (2020). Pengembangan Panduan Permainan Tradisional Benteng untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa SDN Lawangan Daya Pamekasan. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*.
- Murni, A. W. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Proyek pada Materi Siklus Air Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*,.
- Nina Anriani Pulungan, A. A. (2023). Eksplorasi Etnomatematika Dalam Permainan Tradisional Kelereng Daerah Padang Sidempuan Selatan. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*.

- Novita Mila Suryana, D. I. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional "Gaprek Kaleng" Untuk Menanamkan Konsep Pecahan Siswa Kelas III SD. 219-228.
- Nur Cahyati Ngaisah, M. A. (2023). Permainan Tradisional Kelereng dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2023, Vol. 8(1), 103-113, 103-113.
- Okdiansyah, T. G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 4 Srikaton. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*.
- PGSD, S. N. (2021). *Media Pembelajaran diJenjang SD*. Jawa Barat: CV Jejak, anggota IKAPI.
- Rahayu, T. (2019). Karakteristik Siswa Sekolah Dasar dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran. *Junal Misbahul Ulum*.
- Ratri, S. Y. (2022). Digital Storytelling Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pena Karakter*.
- Rima Wulan Safitri, C. N. (2018). Pengembangan media flashcard tematik berbasis permainan tradisional untuk kelas. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*.
- Rosyid, M. Z. (2021). Ragam Media Pembelajaran. *CV Literasi Nusantara Abadi*.

- Saleh, R. F. (2020). Reintepretas Tri Pusat Pendidikan : Sebuah Telaah Kritis Filosofis-Pedgogis. *Creative of Learning Students Elementary Education*, 58-63.
- Samsurrijal, A. (2022). Permainan Tradisional Indonesia Sebagai Media Penanaman Nilai Moral Pada Siswa: Sebuah Studi Literatur. *Nusantara Education*.
- Satria²Aswarliansyah, O. G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 4 Srikaton. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*.
- Slamet Supriyanto, E. F. (2021). Pengembangan Media Tradisional Dakon Berbasis Teori Bruner . *Joyful Learning Journal*.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Wijayanti, R. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. *Jurnal pendidikan anak usia dini*.