

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan model R&D. *Jurnal ilmiah pendidikan dan pembelajaran*, 4(1), 62-78. <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i1.18403>.
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2021). *Statistika Dasar Untuk Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., Parmiti, D. P., & Mahadewi, P. P. (2022). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan (Digitalisasi dan Aplikasinya)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Alwi, N. A., & Agustia, P. L. (2024). Penggunaan Media Vidio Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(3), 183-190. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i3.3095>.
- Andika, N. L. P., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2025). Studi Literatur Review: Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 799-812. <https://doi.org/10.58230/27454312.1645>.
- Apandi, R., & Mappanyukki, A. A. (2024). Penerapan Permainan Tradisional untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar PJOK DI Kelas V SDN Parang Tambung 1. *Jurnal Education*, 1(1), 9-14. <https://doi.org/10.59562/education.v1i1.2991>.
- Arta, G. Y. (2024). Asesmen dalam pendidikan: Konsep, pendekatan, prinsip, jenis, dan fungsi. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(3), 170-190. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i3.3925>.
- Artayana, M. S., Teguh, I. M., & Bayu, G. W. (2022). Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Muatan IPS Tema 7 Subtema 2. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(3), 351-359. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i3.52567>.
- Astuti, W., & Thohir, M. A. (2024). Mengintegrasikan Permainan Tradisional dalam Kurikulum Sekolah Dasar: Pendekatan Filosofis untuk Pendidikan Karakter. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 218-225. <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p218-225>.
- Ayu, N. K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Media Pembelajaran Zoolfabeth Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 194. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35498>.
- Baratha, N. A., Trisnawati, I. A., & Sutirtha, I. W. (2023). Tari Teruna Goak, dari Tradisi Permainan Magoak-goakan ke Tari Kontemporer. *Jurnal Igel: Journal Of Dance*, 3(2), 155-162. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/igelJurnal>.

- Damayanti, S., & Suryadi, K. (2024). Konstruksi pembelajaran pendidikan Pancasila berbasis pendekatan brain-based learning dalam mewujudkan iklim belajar yang menyenangkan. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 693-706. <https://doi.org/10.58230/27454312.367>.
- Esaputra, I. N. T., Pageh, I. M., & Maryati, T. (2017). Menggali nilai-nilai karakter dalam permainan magoak-goakan Desa Panji Kecamatan Sukasada sebagai sumber bahan pengayaan pembelajaran IPS di SMP Negeri 4 Singaraja. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 1(1), 1-10. <https://doi.org/10.23887/pips.v1i1.2812>.
- Ghaniem, A. F., Rasa, A. A., Oktora, A. H., & Yasella, M. (2021). *Buku panduan guru ilmu pengetahuan alam dan sosial*. Pusat Perbukuan, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://buku.kemdikbud.go.id>.
- Gregory, R. J. (2015). *Psychological Testing History Principles and Applications*. Pearson.
- Handayana, I. M. M., Atmadja, I. N. B., & Maryati, T. (2020). Pengembangan media film dokumenter memanfaatkan situs monumen perjuangan bangsal dalam pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(2), 116–126. <https://doi.org/10.23887/pips.v4i2.3423>.
- Herawati, H., Arifin, M. M., Rahayu, T., Waritsman, A., Solang, D. J., Zulaichoh, S., Kristanto, B. (2023). *Motivasi dalam pendidikan: Konsep, teori, aplikasi* (Edisi ke-1). PT Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Herawati, S. S., Kurniawan, D., & Rahmanita, U. (2024). Pengembangan video animasi berbasis Animaker menggunakan model ADDIE pada topik karakteristik materi dan perubahannya. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (JP-IPA)*, 5(2), 141–151. <https://doi.org/10.56842/jp-ipa.v5i2.383>.
- Kawete, M., Gumolong, D., & Aloanis, A. (2022). Pengembangan video pembelajaran materi ikatan kimia dengan model ADDIE sebagai penunjang pembelajaran di masa pandemi Covid-19. *Oxygenius*, 4(1), 63–69. <https://doi.org/10.37033/ojce.v4i1.374>.
- Kasmini, L. (2023). Pengembangan media video animasi berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan literasi lingkungan pada pembelajaran IPA. *Visipena*, 14(2), 68–84. <https://doi.org/10.46244/visipena.v14i2.2340>.
- Kristanto, A. (2021). *Media pembelajaran*. Bintang Sutabaya.
- Kurniawan, A. W. (2019). *Olahraga dan permainan tradisional*. Malang: Wineka Media. <https://fik.um.ac.id/wp-content/uploads/2021/07/buku-olahraga-dan-permainan-tradisional.pdf>.
- Kurniawan, N., Priambodo, A., & Marsudianto, M. (2024). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK melalui permainan tradisional engklek. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa dan Pendidikan*, 4(4), 148–156. <https://doi.org/10.32682/bravos.v11i2.2954>.

- Kusumardi, A. (2023). Teknik coaching untuk memahami karakteristik siswa dalam kurikulum merdeka belajar. *Jurnal Sustainable*, 6(1), 11–24. <https://doi.org/10.32923/kjmp.v6i1.3133>.
- Limin, S., & Kundiman, R. S. (2023). Peranan media pembelajaran berbasis audio visual dalam menunjang minat belajar mahasiswa pada mata kuliah sejarah musik. *Psalmoz: A Journal of Creative and Study of Church Music*, 4(1), 16–26. <https://doi.org/10.51667/jpsalmoz.v4i1.1114>
- Malihah, S., & Jamaludin, U. (2023). Analisis media pembelajaran crossword puzzle pada materi rantai makanan bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 316–328. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1258>.
- Maharani, E., Sumanti, S., & Fitrah, H. (2024). *Motivasi belajar dalam pendidikan: Konsep, teori, dan faktor yang memengaruhi* (Cetakan I). Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Grup. ISBN 978-623-519-273-4.
- Muawanah, E. I., & Muhid, A. (2021). Strategi meningkatkan motivasi belajar siswa selama pandemi Covid-19: Literature review. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 12(1). <https://doi.org/10.23887/jjbk.v12i1.31311>.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>.
- Nisa, K., Syafe'i, I., & Ad, Y. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 418–427. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i1.4556>.
- Norfadhillah, S. (2021). *Media pembelajaran: Pengertian media pembelajaran, landasan, fungsi, manfaat, jenis-jenis media pembelajaran, dan cara penggunaan kedudukan media pembelajaran*. Bojong Genteng: CV Jejak.
- Nurwahidah, Maryati, S., Nurlaela, W., & Cahyana. (2021). Permainan tradisional sebagai sarana mengembangkan kemampuan fisik motorik anak usia dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 49–61. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.6422>.
- Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran matematika kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 66–74. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32223>.
- Priyantini, G. A. P. N., Sudiarmaka, K., & Adnyani, N. K. S. (2022). Perlindungan hukum terhadap tradisi megoak-goakan sebagai wujud pelestarian identitas budaya ditinjau dari perspektif UU No. 28 Tahun 2014 & UU No. 5 Tahun 2017: Studi kasus tradisi. *Jurnal Komunitas Yustisia*, 5(2), 593–610. <https://doi.org/10.23887/jatayu.v5i2.51689>.
- Pratama, S. A., & Permatasari, R. I. (2021). Pengaruh penerapan standar operasional prosedur dan kompetensi terhadap produktivitas kerja karyawan divisi ekspor PT Dua Kuda Indonesia. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 11(1). <https://doi.org/10.35968/m-pu.v11i1.600>.

- Putra, I. P. D. P., Priantini, D. A. M. M. O., & Winaya, I. M. A. (2021). Pengembangan video animasi pembelajaran interaktif berbasis Tri Hita Karana untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(2), 325–338. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v8i2.344>
- Qodariyah, M. Z. L., Sukamto, S., & Suyoto, S. (2024). Analisis penggunaan media papan kebutuhan individu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jambura Journal of Community Empowerment*, 415–424. <https://doi.org/10.37411/jjce.v5i2.3311>.
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas and reliabilitas. *Journal on Education*, 6(2), 10 967–10 975. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Ramadhani, D., Suriani, A., & Nisa, S. (2024). Hubungan antara motivasi belajar dan prestasi akademik dalam mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(3), 249–254. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i3.3108>.
- Ramadhani, R., & N. S. Bina. (2021). Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS. Prenada Media. <https://kubuku.id/detail/statistika-penelitian-pendidikan-analisis-perhitungan-matematis-dan-aplikasi-spss/26570>.
- Rahman, R., & Fuad, M. (2024). Peran motivasi dan disiplin dalam menunjang prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *DISCOURSE: Indonesian Journal of Social Studies and Education*, 1(2), 172–180. <https://doi.org/10.69875/djosse.v1i2.122>.
- Rizanty, R., Sofiana, I. A., Ekawati, D., & Aghniarramah, C. (2025). Perbandingan motivasi belajar mahasiswa laki-laki dengan mahasiswa perempuan. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 5(1), 104–112. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v5i1.5717>.
- Rizqianna T. A., Sulianto, J., Dwijayanti, I., & Widayati, L. (2024). Analisis profil gaya belajar peserta didik untuk pembelajaran berdiferensiasi kelas II SDN Tambakrejo 01 Semarang. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(5), 10 013–10 024. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i5.17211>.
- Rustamana, A., Sahl, K. H., Ardianti, D., & Solihin, A. H. S. (2024). Penelitian dan pengembangan (Research & Development) dalam pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>.
- Sari, R. K. (2021). Penelitian kepustakaan dalam penelitian pengembangan pendidikan Bahasa Indonesia. *Jurnal Borneo Humaniora*, 4(2), 60–69. https://doi.org/10.35334/borneo_humaniora.v4i2.2249.
- Septyani, N. K. S., Astawan, I. G., & Trisna, G. A. P. S. (2023). Animated video learning media oriented to the tri Kona concept on the life cycle of living things for the fourth grade of elementary school. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(2), 223–230. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i2.58619>.
- Shoffa, S., Subroto, D. E., Nasution, F. S., Astuti, W., Romadi, U., Cholid, F., Azhari, D. S., Hafidz, Kardi, J., & Umar, R. H. (2023). *Media Pembelajaran* (Cetakan ke-1). Pasaman Barat: CV Afasa Pustaka.

- Sinaga, H. (2023). Pembelajaran berdifferensiasi untuk meningkatkan hasil belajar IPA materi rantai makanan di kelas V SD Negeri Makasar 06 Pagi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(01), 41–52. <https://pdfs.semanticscholar.org/4a43/dfc4577dcaf6867e4eda8df4b31eb1f70883.pdf>.
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R&D)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan kriteria kualitas multimedia pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha. Diakses dari <https://www.researchgate.net/publication/335541585>.
- Saraswati, T. D., & Wulandari, T. S. H. (2025). Peningkatan minat belajar dan hasil belajar siswa kelas IV UPT SDN Kutorejo 3 menggunakan media permainan kartu domino. *Jurnal Penelitian, Pendidikan & Pengajaran (JPPP)*, 6(1), 37–42. <https://doi.org/10.30596/jppp.v6i1.24071>.
- Wulandari, Y., Asani, Y., & Jaya, I. (2025). Asesmen pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Elementary: Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 7(2), 42–47. <https://doi.org/10.31764/elementary.v7i2.24370>.
- Widiana, I. W. (2022). Game based learning dan dampaknya terhadap peningkatan minat belajar dan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sains di sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>.
- Yuniari, D. P., Suarjana, I. M., & Jayanta, I. N. L. (2025). Animation video based on Balinese ethnomathematics on flat buildings material. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9(1), 42–52. <https://doi.org/10.23887/jisd.v9i1.91497>.
- Zega, J. N., & Susanto, Y. N. (2024). Media pembelajaran alam dalam proses belajar mengajar. *Metanoia*, 6(1). <https://doi.org/10.55962/metanoia.v6i1.121>.
- Zhang, J. & Hu, Z. (2024). Advancing Game-Based Learning in Higher Education through Debriefing: Social Constructivism Theory. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 12(1), 15-27. <https://doi.org/10.17478/jegys.1394242>.