

DAFTAR PUSTAKA

- Adeng, Anwar, Moh. F. N., & Chotimah, C. (2023). *Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Project Based Learning pada Materi Hubungan antar Makhluk Hidup dalam Ekosistem Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. <https://jurnal.educ3.org/index.php/pendagogia/article/view/151>
- Alfiani, M. M., & Fauziyah, Y. (2020). *Manajemen Kepemimpinan Transformasional dalam Meningkatkan Kinerja Tenaga Pendidik dan Kependidikan*. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/islamika.v2i1.403>
- Alifia, H. N., Salma, D., Arifin, M. H., & Istianti, T. (2021). *Internalisasi Keberagaman Budaya dengan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar*. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/gentala.v6i2.15610>
- Alpen, J., Apriani, L., Rezki, R., & Rahmadani, A. (2023). *Belajar Gerak Dasar Melalui Permainan Tradisional*. <https://repository.uir.ac.id/23286/1/Belajar%20Gerak%20Dasar%20Melalui%20Permainan%20Tradisional.pdf>
- Alwasi, F. T., Mujahidah, I., Rustini, T., & Arifin, M. H. (2023). *Menanamkan rasa kebersamaan dan sikap saling menghargai melalui pembelajaran IPS di SD kelas awal tema Kebersamaan*. <https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPi/article/view/6744>
- Aminah, A., Hairida, H., & Hartoyo, A. (2022). *Penguatan pendidikan karakter peserta didik melalui pendekatan pembelajaran kontekstual di sekolah dasar*. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3791>
- Anam, S., Ovaleoshanta, G., Ardiansyah, F., & Santoso, D. A. (2017). *Studi Analisis Budaya Permainan Tradisional Suku Osing Kabupaten Banyuwangi*. https://doi.org/https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v3i2.11911
- Andri Afriani. (2018). Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) dan Pemahaman Konsep Siswa. *Al Muta'aliyah STAI Darul Kamal NW Kembang Kerang*, 1(3), 80–88. <https://www.neliti.com/id/publications/225006/pembelajaran-kontekstual-cotextual-teaching-and-learning-dan-pemahaman-konsep-si#cite>
- Anwar, Moh. F. N., Chotimah, C., & Pani, Y. S. (2022). *Pengembangan Modul Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Sanggau Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku Pembelajaran 3 Kelas IV*. <https://doi.org/https://doi.org/10.53625/jcijurnalcakrawalailmiah.v2i6.5148>
- Apiyani, A., Supriani, Y., Kuswandi, S., & Arifudin, O. (2022). *Implementasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan guru madrasah dalam meningkatkan keprofesian*. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.443>
- Arifin, S. (2025). *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak dengan Menggunakan Permainan Tradisional Bamboo Dance*. <https://doi.org/https://doi.org/10.52185/ghulamuna.v3i1.527>

- Arisman, A., Suhermon, S., & Hendriyanto, F. (2024). *Nostalgia yang Terabaikan Permainan Tradisional Mulai Hilang dari Kehidupan Anak-Anak*. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/20271>
- Astuti, B. N. Y., Sujatna, E. T. S., & Hadian, M. S. D. (2022). *Peran Sanggar Compang Toe dalam Mendukung Terwujudnya Destinasi Wisata Budaya di Manggarai Barat*. <https://www.neliti.com/publications/470003/>
- Azima, N. S., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2021). *Pengaruh masuknya budaya asing terhadap nasionalisme bangsa Indonesia di era globalisasi*. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2186>
- Bagus Brata, I. (2016). KEARIFAN BUDAYA LOKAL PEREKAT IDENTITAS BANGSA. *Jurnal Bakti Saraswati*, 05(01).
- Baroroh, E. Z., Faizah, A., & Awwaliyah, D. Z. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Interaksi Sosial Anak. *Jurnal Ilmu Sosial Humaniora Indonesia*, 2(2), 59–68. <https://doi.org/10.52436/1.jishi.39>
- Brata, I. B. (2016). Kearifan budaya lokal perekat identitas bangsa. *Jurnal Bakti Saraswati (JBS)*, 5(1).
- Cahyani, A. P., Oktaviani, D., Putri, S. R., Kamilah, S. N., Caturiasari, J., & Wahyudin, D. (2023). Penanaman Nilai-Nilai Karakter dan Budaya Melalui Permainan Tradisional Pada Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(3), 183–194. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i3.796>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Creswell John, W. (2016). *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, Dan Campuran*, Pustaka Belajar, Yogyakarta.
- Creswell, & W, J. (2016). *Reserch Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods*.
- Erviana, V. Y., & Fatmawati, L. (2019). *Urgensi pendidikan multikultural sebagai wadah strategis untuk menanamkan karakter toleransi di sekolah dasar*. <https://www.repository.urecol.org/index.php/proceeding/article/view/446>
- Garzia, M. (2020). *Permainan Tradisional dalam Literasi Budaya dan Perkembangan Anak Usia Dini pada Abad 21*. <https://doi.org/https://doi.org/10.33578/jpsbe.v9i2.7696>
- Ghazali, A. M., & Busro, B. (2017). *Pendidikan Islam dalam Dinamika Kehidupan Beragama di Indonesia*. <https://doi.org/https://doi.org/10.19109/intizar.v23i1.1615>
- Hadyansah, D., Septiana, R. A., & Budiman, A. (2021). *Permainan Tradisional Sebagai Nilai-Nilai Kearifan Lokal*. <https://doi.org/https://doi.org/10.37742/aksaraga.v3i1.11>
- Halean, H., Pitoy, C., & Mangobi, J. U. L. (2021). *Penerapan Model PBL dengan Pendekatan Kontekstual pada Pembelajaran Matematika Materi PLDV*. <https://doi.org/https://doi.org/10.53682/marisekola.v2i1.1085>

- Hasanah, J. U., & Nurqori'a, S. (2021). *Upaya Meningkatkan Kesejahteraan di Tengah Keragaman Siswa Melalui Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar*. <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/didaktika/article/view/2238/1456>
- Hidayah, N., Masfuah, S., & Su'ad, S. (2021). *Analisis Minat Anak Usia 10-12 Tahun Terhadap Permainan Tradisional di Desa Honggosoco*. <https://journal.matappa.ac.id/index.php/dikdas/article/view/1181>
- Hobri, H., Septiawati, I., & Prihandoko, A. C. (2018). *High-order Thinking Skill in Contextual Teaching and Learning of Mathematics Based on Lesson Study for Learning Community*. <https://doi.org/https://doi.org/10.14419/ijet.v7i3.12110>
- Hutama, F. S. (2016). *Pengembangan bahan ajar IPS berbasis nilai budaya using untuk siswa sekolah dasar*. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8359>
- Inayah, N., & Prayogo, M. S. (2023). PENERAPAN MEDIA PERMAINAN SPIN RODA BERPUTAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA DI MI AL - ISLAMIYAH PASURUAN TAHUN 2022/2023. *Indonesian Journal of Science Learning (IJSL)*, 4(1), 12–19. <https://doi.org/10.15642/ijsl.v4i1.2324>
- Indonesia, T. P. (2016). *Ensiklopedia permainan tradisional anak indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Johnson, E. B. (2017a). *Contextual teaching and learning: Menjadikan kegiatan belajar-mengajar mengasyikkan dan bermakna*. Kaifa.
- Johnson, E. B. (2017b). *Contextual Teaching and Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*.
- Kamaria, K., Sugiharto, F. B., Anwar, M. F. N., Rozhana, K. M., & Surandoko, T. (2025). Pewarisan Kearifan Lokal Tarian Topeng Bapang di SDN Merjosari 1 Kota Malang. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(1), 164–173. <https://doi.org/http://doi.org/10.33366/ilg.v8i1.7123>
- Kartika, T. P. D. (2016). Penerapan pembelajaran kontekstual dengan model Problem Based Learning. *Journal of Accounting and Business Education*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.26675/jabe.v1i1.6012>
- Khodari, R., Nurhidayah, & S. (2025). *Pemberdayaan Kearifan Lokal: Permainan Tradisional sebagai Upaya Pelestarian Budaya Nusantara serta Sarana Interaksi Sosial Masyarakat*. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 494–501. <https://doi.org/https://doi.org/10.53299/bajpm.v5i2.2029>
- Koentjaraningrat. (2015). *Pengantar Ilmu Antropologi*.
- Komara, E. (2018). Penguatan Pendidikan Karakter dan Pembelajaran Abad 21. *SIPATAHOENAN: South-East Asian Journal for Youth, Sports & Health Education*, 4(1), 17–26. www.journals.mindamas.com/index.php/sipatahoenan
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*.
- Kurniawan, M. I. (2015). *Mendidik Untuk Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar: Studi Analisis Tugas Guru Dalam Mendidik Siswa Berkarakter Pribadi Yang Baik*.

- Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 4(2), 121–126.
<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i2.14>
- Kuryanto, M. S., & Pratiwi, I. A. (2018). *Hubungan Permainan Tradisional Betengan Terhadap Gerak Lokomotor Siswa*.
- Laela, A., & Aprianti, E. (2019). Meningkatkan Minat Belajar Anak Melalui Metode Bermain Menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) di Kelompok B TK Pelita Cicendo Bandung. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 295–301. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p295-301>
- Mahdi, N., & Yusrizal, Y. (2018). *Efektivitas Penggunaan Pendekatan Contextual Teaching and Learning terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa*.
- Marta, H., Fitria, Y., Hadiyanto, & Zikri, A. (2020). Penerapan Pendekatan Contextual Teaching and Learning pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 149–157. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.334>
- Matanari, C., Lumban Gaol, R., & Simarmata, E. (2020). Hubungan Pendidikan Karakter terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 294–300. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.435>
- Muhid, A., & Lucky, H. S. (2025). Permainan Tradisional sebagai Media Efektif Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini: Literature Review. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(3), 789–796. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i3.5949>
- Mujiyanto, A. (2020). *Strategi Guru dalam Meningkatkan Sikap Toleransi Melalui Pendidikan Multikultural pada Kelas VI Sekolah Dasar*. <https://repository.unja.ac.id/14758/>
- Mustadi, A. (2020). *Landasan pendidikan sekolah dasar*.
- Nababan, D., & Sipayung, C. A. (2023). Pemahaman Model Pembelajaran Kontekstual dalam Model Pembelajaran (CTL). *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 825–837. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/190>
- Nugraha, D., & Hasanah, A. (2021). Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Budaya di Sekolah. *Jurnal Pendidikan PKN (Pancasila Dan Kewarganegaraan)*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.26418/jppkn.v2i1.40803>
- Nugroho, E., Riswari, L. A., & Kironoratri, L. (2023). Media Papan Kebun Operasi Hitung Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1624–1630. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5472>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://doi.org/10.36088/pensa.v3i2.1338>
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>

- Nurul, R. F., Intani, K. I. N., Andreas, R., & Mahardika, D. A. (2022). Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Baratan. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 2(1), 8–16. <https://doi.org/10.56972/jikm.v2i1.35>
- Nuryati. (2019). Kreativitas Guru dalam Menciptakan Permainan Kreatif untuk Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional PG PAUD Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 293–304. <http://semnaspgpau.untirta.ac.id/index.php/>
- Oktafianti, R. I., Purwoko, R. Y., & Astuti, E. P. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Berbasis Budaya melalui Permainan Tradisional Jawa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika (JIPM)*, 1(1). <https://doi.org/10.37729/jipm.v1i1.5810>
- Oktoberi, P., Warsyah, I., Sirajuddin, M., Suhirman, & Dali, Z. (2021). Implementasi Pendidikan Islam Multikultural dan Moderat di Sekolah Dasar dalam Membentuk Nasionalisme. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 4(2), 577–584. <https://doi.org/10.31539/joeai.v4i2.3185>
- Pangestuti, S., Prahmana, R. C. I., & Fran, F. A. (2024a). Unlocking Mathematical Marvels: Exploring Number Patterns in the Rangku Alu Traditional Game. *Jurnal Elemen*, 10(2), 441–458. <https://doi.org/10.29408/jel.v10i2.25621>
- Pangestuti, S., Prahmana, R. C. I., & Fran, F. A. (2024b). *Unlocking mathematical marvels: Exploring number patterns in the Rangku Alu traditional game.*
- Prasetyanti, R. (2017). Generasi Millennial dan Inovasi Jejaring Demokrasi Teman Ahok. *Jurnal Polinter: Kajian Politik Dan Hubungan Internasional*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.52447/polinter.v3i1.756>
- Prasetyo, & Lestari. (2021). Pembelajaran berbasis aktivitas kelompok dalam menumbuhkan sikap toleransi dan gotong royong siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*.
- Prima, E., & Lestari, P. I. (2025). Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Rangku Alu Terhadap Motorik Kasar di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 75–82. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i1.4338>
- Putri, R. A., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media SiMach Land Berbasis Android di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2541–2549. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.123>
- Rahmat, R. F., Ramadhan, R., Arisandi, D., Syahputra, M. F., & Sheta, O. (2018). Rangku Alu – A Traditional East Nusa Tenggara Game in Android Platform. *Journal of Physics: Conference Series*, 978(1), 012103. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/978/1/012103>
- Rahmawati, I. Y., & Cahyono, H. (2022). *Actualization of Cultural Playground Educational Game Tools as Strengthening Love for the Country in Early Children.*
- Rio. Febrian, M. F. I. & P. Y. (2025). *Peran Budaya dalam Pembentukan Identitas Manusia.* <https://doi.org/https://doi.org/10.62383/risoma.v3i2.623>
- Riswari, L. A., Septiana, E., & Saidah, R. A. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas I SD Materi Penjumlahan dan Pengurangan.

- Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 5(1), 11–20. <https://doi.org/10.31000/ijoe.v5i1.8779>
- Rusli, M., Jud, J., Suhartiwi, S., & Marsuna, M. (2022). Pemanfaatan Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Edukatif pada Siswa Sekolah Dasar. *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(4), 582–589. <https://doi.org/10.36312/linov.v7i4.948>
- Rustinah, N. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Gejala Alam di Indonesia Menggunakan Model CTL Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 320–337. <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.23>
- Sa'diyah, D. (2023). Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Aspek Perkembangan Moral Anak SD. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–66. <https://doi.org/10.58192/sidu.v2i1.504>
- Santoso, G., Karim, A. A., Maftuh, B., & Ma'mun, M. (2023). Kajian Wawasan Nusantara melalui Local Wisdom NRI yang Mendunia dan Terampil dalam Lagu Nasional dan Daerah Abad 21. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 2(1), 197–209. <https://doi.org/10.9000/jupetra.v2i1.144>
- Sari, T. Y., Kurnia, H., Khasanah, I. L., & Ningtyas, D. N. (2022). Membangun Identitas Lokal dalam Era Globalisasi untuk Melestarikan Budaya dan Tradisi yang Terancam Punah. *Academy of Social Science and Global Citizenship Journal*, 2(2), 76–84. <https://doi.org/10.47200/aossagcj.v2i2.1842>
- Saripudin, S., Ernawati, D., & Sovania, E. (2024). *Multikultural di era modern: Wujud komunikasi lintas budaya*.
- Sepriady, J. (2016). Contextual Teaching and Learning dalam Pembelajaran Sejarah. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 2(2), 100–110. <https://doi.org/10.31851/kalpataru.v2i2.1603>
- Sholikin, M., Fajrie, N., & Ismaya, E. A. (2022). Nilai Karakter Anak Pada Permainan Tradisional Gobak Sodor dan Egrang. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1111–1121. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3035>
- Simon, R. (2016). Transformasi Nilai Kebersamaan dalam Musik Songah. *Metodik Didaktik*, 10(1), 23–36. <https://doi.org/10.17509/md.v10i1.3230>
- Soekanto, S. (2017a). *Sosiologi: Suatu pengantar*. Rajawali Pers.
- Soekanto, S. (2017b). *Sosiologi: Suatu Pengantar*. Rajawali Pers.
- Soemanto, R. B. (2018). Menghidupi Toleransi, Membangun Kebersamaan. *Dialektika Masyarakat: Jurnal Sosiologi*, 2(1), 47–58. <https://www.neliti.com/publications/369242/menghidupi-toleransi-membangun-kebersamaan>
- Sofyan, D., Fauzi, R. S., Sahudi, U., Rustandi, E., Priyono, A., & Indrayogi, I. (2022). Alternatif Meningkatkan Kemampuan Motorik Siswa Sekolah Dasar: Pendekatan Bermain. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 438–448. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2260>

- Sriyahan, Y., Kuryanto, M. S., & Rondli, W. S. (2022). Pendidikan Karakter melalui Permainan Tradisional di Desa Sitimulyo. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4416–4423. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.946>
- Sugandi, A. I., & Bernard, M. (2018). Penerapan Pendekatan Kontekstual terhadap Kemampuan Pemahaman dan Komunikasi Matematis Siswa SMP. *Jurnal Analisa*, 4(1), 16–23. <http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/analisa/index>
- Sulasman. (2019). *Teori-teori Kebudayaan: Dari Teori hingga Aplikasi*.
- Supardi. (2015). Arah Pendidikan di Indonesia dalam Tataran Kebijakan dan Implementasi. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2), 111–121. <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i2.92>
- Suparlan. (2021). Penguatan Pendidikan Karakter dengan Menggunakan Metode IMTAQ dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Sekolah Dasar/MI. *MASALIQ: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(3), 17–32. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v1i3.42>
- Suprojo, A., Ghunu, A., Chotimah, C., Trianawati, A., Putri, S. A., Emqi, M. F., Istikomayanti, Y., & Rozhana, K. M. (2023). Penguatan Profil Pelajar Pancasila melalui Pentas Budaya dan Proyek Pembelajaran Wawasan Kebangsaan. *Science Contribution to Society Journal*, 3(1), 10–17. <https://doi.org/10.35457/scs.v3i1.2853>
- Suryana, Y., & Rusdiana, A. (2015). *Pendidikan Multikultural: Suatu Upaya Penguatan Jati Diri Bangsa: Konsep, Prinsip, dan Implementasi*. Pustaka Setia. <https://digilib.uinsgd.ac.id/id/eprint/29403>
- Suryandari, N. (2017). Eksistensi Identitas Kultural di Tengah Masyarakat Multikultur dan Desakan Budaya Global. *ILKOM: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 11(1), 21–28. <https://doi.org/10.21107/ilkom.v11i1.3020>
- Susiloningsih, W. (2016). Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PGSD Pada MataKuliah Konsep IPS Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 57. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v5i1.89>
- Suyanto. (2018). *Pembelajaran berbasis aktivitas untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa sekolah dasar*.
- Syahrial, & Darmawan, D. (2020). Permainan Tradisional Benteng dalam Menciptakan Keakraban Remaja Dusun Sayang Desa Loang Maka. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), 63–71. <https://doi.org/10.55681/nusra.v1i1.90>
- Syaifudin, M. Y., & Ma'ruf, M. F. (2022). Peran Pemerintah Desa dalam Pengembangan dan Pemberdayaan Masyarakat melalui Desa Wisata (Studi di Desa Jurug Kabupaten Ponorogo). *Publika*, 10(2), 365–380. <https://doi.org/10.26740/publika.v10n2.p365-380>
- Tibahary, A. R., & Muliana, M. (2018). Model-Model Pembelajaran Inovatif. *Scolae: Journal of Pedagogy*, 1(1), 54–64. <https://doi.org/10.56488/scolae.v1i1.12>
- Tilaar, H. A. R. (2018). *Pendidikan, kebudayaan, dan masyarakat madani Indonesia*. Remaja Rosdakarya.

- Tusyana, E., & Trengginas, R. (2019). Analisis Perkembangan Sosial-Emosional Tercapai Siswa Usia Dasar. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 18–26. <https://doi.org/10.36456/inventa.3.1.a1804>
- Usman, M., & Widyanto, A. (2019). Internalisasi Nilai-Nilai Toleransi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Lhokseumawe. *DAYAH: Journal of Islamic Education*, 2(1), 36–52. <https://doi.org/10.22373/jie.v2i1.2939>
- Utaminingsih, S., & Shufa, N. K. F. (2019). *Model Contextual Teaching and Learning Berbasis Kearifan Lokal Kudus*. UPT Perpustakaan Universitas Muria Kudus. <https://eprints.umk.ac.id/id/eprint/11906>
- Uttohiriah, N. N., Anwar, Moh. F. N., & Chotimah, C. (2026). Pengembangan Media Digital Storytelling Berbasis Kearifan Lokal Kota Malang Kelas IV pada Materi Cerita tentang Daerahku. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.43006>
- Wang, Z., & Adesope, O. O. (2016). Exploring the effects of seductive details with the 4-phase model of interest. *Learning and Motivation*, 55, 65–77. <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2016.06.003>
- Wardani, D. K., Kuryanto, M. S., & Riswari, L. A. (2024). Minat Belajar Matematika dalam Permainan Tradisional Engklek. *Prismatika: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 6(2), 1–10. <https://ejurnal.uibu.ac.id/index.php/prismatika/article/view/796>
- Winarno, Wijayanto, A., Kurniawan, A. W., Putro, B. N., & Festiawan, R. (2019). *Disrupsi Strategi Pembelajaran Olahraga serta Tantangan dalam Menghadapi New Normal Selama Masa Pandemi COVID-19*. Akademia Pustaka. Email: redaksi.akademia.pustaka@gmail.com
- Winarsih, N., Nisah, F. A., & Rahma, R. A. (2023). Pengenalan Kebudayaan pada Anak Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional di Kabupaten Karawang. *Jurnal Abdimas: Pengabdian Dan Pengembangan Masyarakat*, 5(2), 100–104. <https://doi.org/10.30630/jppm.v5i2.1144>
- Winata, K. A., Hasanah, A., & Sunan, U. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Interaksi Sosial untuk Meningkatkan Karakter Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan*, 9(1), 22–32. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v9i1.639>
- Wuryandani, W. (2020). Penguatan Pendidikan Karakter di Sekolah dalam Rangka Pembentukan Manusia yang Berkualitas. *Jurnal Majelis*, 7(1), 106–128.