

## DAFTAR PUSTAKA

- Andi Muhamad Aswan. (2016). Perbandingan Sistem Penjas Dan Olahraga "Sistem Pendidikan Jasmani Di Mesir". *Pengaruh Penggunaan Pasta Labu Kuning (Cucurbita Moschata) Untuk Substitusi Tepung Terigu Dengan Penambahan Tepung Angkak Dalam Pembuatan Mie Kering*, 15(1), 165–175.
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>
- Ariani, Anna Surti. (2012, Maret). Jangan limpahkan pengasuhan anak hanya pada ibu. *Kompas*. Retrieved from <http://female.kompas.com>.
- Arikunto, Suharsimi. (2017). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aryadi, D. (2017). Perbandingan Sistem Penjas Dan Olahraga "Sistem Pendidikan Jasmani Di Perancis." *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 53(9), 21–25.
- Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Science And Physics Education Journal (Spej)*, 2(2), 52–60. <https://doi.org/10.31539/Spej.V2i2.727>
- Djuwita, W. (2018). Urgensi Bermain Sebagai Stimulasi Perkembangan Otak Dan Solusi Mengatasi Kekerasan (Child Abuse) Dalam Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak. *Qawwam*, 12(1), 40–60. <https://doi.org/10.20414/Qawwam.V12i1.750>
- Fadhilah Suralaga. (2021). *Psikologi Pendidikan Implikasi Dalam Pembelajaran* (Issue 1).
- Faridah, Eva, (2016), Mengajar Pendidikan Jasmani Melalui Permainan "Ide Kreatif Mengoptimalkan Aspek Pedagogis, *Jurnal Staf Edukatif Fakultas Ilmu Keolahragaan UNIMED*, 15 (2): 39.

- Heri Wahyu Mardani. (2020). *Persepsi Siswa Kelas Xi Teriiadap Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Sma Negeri 1 Siak Iiulu.*
- Irsan Kahar. (2018). Pengaruh Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Kelas X Terhadap Hasil Belajar Servis Atas Bola Voli Smanegeri 18 Luwu. *Transcommunication*, 53(1), 1–8.
- Irwanto, I. (2019). Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Front Office Di Kelas Xi Akomodasi Perhotelan Smkn 3 Garut. *Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 10(2), 77. [https://doi.org/10.21927/Literasi.2019.10\(2\).77-91](https://doi.org/10.21927/Literasi.2019.10(2).77-91)
- Jahja, Yudrik. (2011). Psikologi Perkembangan. Jakarta: Prenada Media
- Joko Sukono. (2019). *Pengaruh Permainan Engklek Terhadap Keseimbangan Tubuh Pada Peserta Ekstrakurikuler Sepaktakraw Di Sd Negeri 2 Pandansari Kecamatan Wanayasa Kabupaten Banjarnegara.*
- Juli Iswari Ningsih. (2017). *Pengaruh Tingkat Self Efficacy Terhadap Tingkat Minat Berwirausaha Mahasiswa Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Gresik. 12(2), 71–82.*
- Kusmaedi, Nurlan. (2010). Modul Permainan Tradisional. FPOK UPI.
- Lestari, Dwi Nur (2014), *Identifikasi Karakter Kindness dalam Permainan Tradisional di TK Lab School UPI*, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia [online] repository.upi.edu, perpustakaan.upi.edu.
- Made Satyawan, I., Kadek Happy Kardiawan, I., & Chandra Adinata Kusuma, K. (2020). Studi Kelayakan Pembentukan Program Studi Pendidikan Jasmani Pendidikan Guru Sekolah Dasar (Pj Pgsd) Tahun 2019. *Jurnal Ika*, 18(1), 73–84.

- Montolalu, T. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Dalam Meningkatkan Kualitas Membaca Siswa. *Prosiding Tep & Pds*, 484–491.
- Pradana, & Reventiary, A. (2017). Pengaruh atribut produk terhadap keputusan pembelian sepatu merek customade (Studi di Merek Dagang Customade Indonesia). *Journal of Manajemen*, 6(1), 1–10.
- Prastiwi, W., & Wisnu, S.H . (2011). Pengaruh permainan tradisional pada kecerdasan emosi anak. Seminar Nasional mengungkap potensi peserta didik sebagai basis pengembnagn pendidikan karakter (p. 34). Jember: ISBN 978-602-18323-0-1 Unmuh Jember.
- Purnomo, Sunyo Adji & Novianty, Ranni (2013). *50 Games for Fun Learning and Teaching*. Bandung: Yrama Widya
- Riyanto. (2018). Terhadap Minat Menggunakan Mobile Banking Dengan Kepercayaan Sebagai Variabel Intervening ( Studi Kasus pada Mahasiswa FEBI IAIN Salatiga ) SKRIPSI
- Sudjana, Nana. (2012). Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono (2017). Metode Penelitian Kualitatif: Untuk penelitian yang bersifat: eksploratif, enterpretif, interaktif, dan konstruktif. Bandung: Alfabeta
- Supiyono, Andreas. (2018). *Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu*. Jakarata: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Suryabrata, Sumadi. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grasindo Persada.
- Yulianti, Rani. (2011). *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Aksara.
- Yulita, Rizky (2017). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Jakarata: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Sukarni, & Prihatni, Y. (2018). Kontribusi Pembelajaran Disiplin Belajar , Fasilitas Belajar Di Rumah , Dan Perhatian Orang Tua Terhadap Prestasi Siswa Ilmu Pengetahuan Alam. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 6(1), 92–101.
- Wati, D. N. A. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Tematik

Integratif Melalui Teknik Reward Pada Siswa Kelas I Sdn Teguhan 02 Kecamatan Jiwon Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2017-2018. *Jurnal Profesi Dan Keahlian Guru*, 1(3), 83–92.

Wati, E. (2018). *Pengembangan Permainan Aktivitas Jasmani Dalam Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Permata Bunda Kota Bengkulu.*