

371/S/PGSD-KCBR/PK.03.08/14/MARET/2025

**RANCANG BANGUN MEDIA BOARD GAMES PAPETRA DALAM
UPAYA PENINGKATAN LITERASI BUDAYA PADA SISWA KELAS V
SDN LEBAKGEDE**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



oleh
SRI WULANDARI
2106953

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS UPI DI CIBIRU
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

LEMBAR PENGESAHAN

SRI WULANDARI

2106953

**RANCANG BANGUN MEDIA *BOARD GAMES* PAPETRA DALAM
UPAYA PENINGKATAN LITERASI BUDAYA PADA SISWA KELAS V
SDN LEBAKGEDE**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I

Dr.Dinie Anggraeni Dewi, M. Pd., M. H

NIPT 920200419920118201

Pembimbing II

Ranu Sudarmansyah, S. Pd., M. Pd

NIPT. 920230219911217101

diketahui,

Ketua Program Studi PGSD,

Dr. Tita Mulyati, M. Pd.

NIP. 198111082008012015

LEMBAR HAK CIPTA

**RANCANG BANGUN MEDIA *BOARD GAMES* PAPETRA DALAM
UPAYA PENINGKATAN LITERASI BUDAYA PADA SISWA KELAS V
SDN LEBAKGEDE**

Oleh

Sri Wulandari

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Sri Wulandari 2025

Universitas Pendidikan Indonesia

Maret 2025

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian, dengan cara dicetak,
difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI**

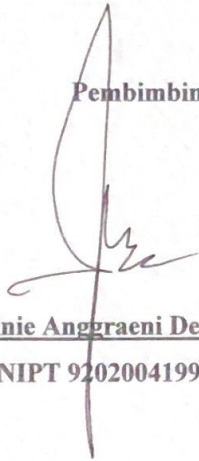
SRI WULANDARI

2106953

**RANCANG BANGUN MEDIA *BOARD GAMES* PAPETRA DALAM
UPAYA PENINGKATAN LITERASI BUDAYA PADA SISWA KELAS V
SDN LEBAKGEDE**

disetujui

Pembimbing I



Dr. Dinie Anggraeni Dewi, M.Pd., M.H
NIPT 920200419920118201

Pembimbing II



Ranu Sudarmansyah, S.Pd., M.Pd
NIPT 920230219911217101

diketahui,

Ketua Program Studi PGSD,



Dr. Tita Mulyati, M.Pd.
NIP 198111082008012015

ABSTRAK

RANCANG BANGUN MEDIA *BOARD GAMES* PAPETRA DALAM UPAYA PENINGKATAN LITERASI BUDAYA PADA SISWA KELAS V SDN LEBAKGEDE

SRI WULANDARI

2106953

Penelitian ini berjudul "Rancang Bangun Media *Board Games* PAPETRA dalam Upaya Peningkatan Literasi Budaya pada Siswa Kelas V SDN Lebakgede." Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan, menilai kelayakan, dan mengukur respons pengguna terhadap Board Games PAPETRA sebagai media pembelajaran permainan tradisional. Menggunakan model pengembangan ADDIE, penelitian ini melalui tahap analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi dari ahli materi, media, dan bahasa menunjukkan bahwa media ini “sangat layak” digunakan. Implementasi di kelas V SDN Lebakgede mendapat respons positif dengan tingkat kepuasan 95,07%. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa PAPETRA efektif dalam meningkatkan literasi budaya siswa, melatih keterampilan sosial, serta memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Kata Kunci: *Board Games* PAPETRA, Literasi Budaya, Permainan Tradisional, Media Pembelajaran, Model ADDIE.

ABSTRACT

DESIGN OF PAPETRA BOARD GAMES MEDIA IN AN EFFORT TO IMPROVE CULTURAL LITERACY IN GRADE V STUDENTS OF SDN LEBAKGEDE

SRI WULANDARI

2106953

This research is entitled “Designing PAPETRA Board Games Media in an Effort to Increase Cultural Literacy in Grade V Students of SDN Lebakgede.” The purpose of this research is to develop, assess the feasibility, and measure user response to PAPETRA Board Games as a traditional game learning media. Using the ADDIE development model, this research went through the stages of needs analysis, design, development, implementation, and evaluation. The validation results from material, media, and language experts show that this media is “very feasible” to use. The implementation in the fifth grade of SDN Lebakgede received a positive response with a satisfaction level of 95.07%. The conclusion of this study shows that PAPETRA is effective in improving students' cultural literacy, training social skills, and providing an interactive and fun learning experience.

Keywords: PAPETRA Board Games, Cultural Literacy, Traditional Games, Learning Media, ADDIE Model.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR HAK CIPTA.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR.....	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	14
1.1 Latar Belakang Penelitian	14
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	20
1.3 Tujuan Penelitian	20
1.4 Manfaat Penelitian	20
1.5 Batasan Penelitian	21
1.6 Hasil yang Diharapkan.....	22
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	23
2.1 Media Pembelajaran.....	23
2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran.....	23
2.1.2 Tujuan, Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	24
2.1.3 Media Pembelajaran Visual	25
2.1.4 Pengembangan Media Pembelajaran di SD	26
2.2 <i>Board Games</i>	26
2.2.1 Pengertian <i>Board Games</i>	26
2.2.2 Komponen dalam <i>Board Games</i>	27
2.3 Permainan Tradisional	28
2.3.1 Pengertian Permainan Tradisional	28
2.3.2 Klasifikasi Permainan Tradisional	29

2.3.3	Contoh - Contoh Permainan Tradisional	30
2.3.4	Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak	32
2.3.5	Materi Permainan Tradisional di SD Kelas 5	34
2.4	Literasi Budaya	35
2.4.1	Pengertian Literasi Budaya	35
2.4.2	Rendahnya Literasi Budaya	37
2.5	<i>Board Games</i> PAPETRA.....	39
2.5.1	Pengertian <i>Board Games</i> PAPETRA.....	39
2.5.2	Komponen dalam <i>Board Games</i> PAPETRA	40
2.6	Penelitian Relevan.....	43
2.7	Kerangka Berpikir.....	46
BAB III METODE PENELITIAN		48
3.1	Desain Penelitian.....	48
3.2	Prosedur Pengembangan	49
3.2.1	<i>Identify the Problem</i> (Identifikasi Masalah)	49
3.2.2	<i>Describe the Objective</i> (Menjabarkan Tujuan).....	50
3.2.3	<i>Design and Development</i> (Merancang dan Mengembangkan Produk) 50	
3.2.4	<i>Evaluate the Product</i> (Mengevaluasi Produk)	51
3.2.5	<i>Revise the Product</i> (Merevisi produk)	52
3.2.6	<i>Disseminate and Implement the Product</i> (Menyebarkan dan mengimplementasikan produk).....	52
3.3	Partisipan	53
3.4	Populasi dan Sampel	54
3.5	Pengumpulan Data	54
3.6	Instrumen Penelitian.....	55
3.7	Analisis Data	73
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		75
4.1	Hasil Penelitian	75
4.1.1	Proses Rancang Bangun Media <i>Board Games</i> PAPETRA	75
4.1.2	Kelayakan Media <i>Board Games</i> PAPETRA	120
4.1.3	Respon Pengguna Media <i>Board Games</i> PAPETRA.....	123
4.2	Pembahasan Penelitian	129

4.2.1 Proses Rancang Bangun Media <i>Board Games</i> PAPETRA	130
4.2.2 Kelayakan Media <i>Board Games</i> PAPETRA	155
4.2.3 Respon Pengguna Media <i>Board Games</i> PAPETRA.....	159
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	165
1.1 Simpulan	165
1.2 Implikasi.....	166
1.3 Rekomendasi	167
DAFTAR PUSTAKA	169
LAMPIRAN.....	176
RIWAYAT PENULIS.....	236

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran.....	34
Tabel 2. 2 Penelitian Relevan.....	43
Tabel 3. 1 Instrumen Wawancara Guru	56
Tabel 3. 2 Instrumen Wawancara Peserta Didik	58
Tabel 3. 3 Lembar Instrumen Validasi Ahli Materi	60
Tabel 3. 4 Lembar Instrumen Validasi Ahli Media	63
Tabel 3. 5 Lembar Instrumen Respon Peserta Didik	67
Tabel 3. 6 Skala Likert Validasi Ahli Materi dan Media	73
Tabel 3. 7 Skala Likert Respon Pengguna	74
Tabel 4. 1 Garis Besar Program Media	78
Tabel 4. 2 Desain Prototipe Gambar Media	92
Tabel 4. 3 Revisi Desain Prototipe Gambar Media.....	102
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Oleh Ahli Materi	120
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Oleh Ahli Media.....	121
Tabel 4. 6 Hasil Uji Validasi Bahasa	123
Tabel 4. 7 Hasil Uji Respon Peserta Didik	128

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	46
Gambar 3. 1 Prosedur Pengembangan	49
Gambar 4. 1 Pemilihan Gambar Pion	84
Gambar 4. 2 Pemilihan Gambar dalam Cover	84
Gambar 4. 3 Pemilihan Gambar dalam Cover Belakang	85
Gambar 4. 4 Pemilihan Gambar dalam Papain Main.....	85
Gambar 4. 5 Pemilihan Gambar dalam Papain Main.....	86
Gambar 4. 6 Pemilihan Gambar dalam Kartu Main	86
Gambar 4. 7 Pemilihan Gambar dalam Kartu Main	87
Gambar 4. 8 Pemilihan Gambar dalam Kartu Peningat.....	87
Gambar 4. 9 Pemilihan Warna Cover	88
Gambar 4. 10 Pemilihan Warna Kartu Main	89
Gambar 4. 11 Pemilihan Warna Papan Main.....	89
Gambar 4. 12 Pemilihan Warna Buku Petunjuk	90
Gambar 4. 13 Pemilihan Font Cover	90
Gambar 4. 14 Pemilihan Font Buku Petunjuk	90
Gambar 4. 15 Pemilihan Font Kartu Main.....	91
Gambar 4. 16 Pemilihan Font Papan Main	91
Gambar 4. 17 Revisi Desain Prototipe Gambar Media.....	104
Gambar 4. 18 Tampilan Depan Box Papetra	106
Gambar 4. 19 Tampilan Belakang Box Papetra.....	106
Gambar 4. 20 Box Papetra	107
Gambar 4. 21 Gasing.....	108
Gambar 4. 22 Bola Bekel	109
Gambar 4. 23 Kelereng	109
Gambar 4. 24 Congklak	110
Gambar 4. 25 Pionir dan Dadu.....	111
Gambar 4. 26 Koin.....	111
Gambar 4. 27 Buku Petunjuk.....	112
Gambar 4. 28 Kartu Main	113
Gambar 4. 29 Kartu Peningat Permainan Tradisional	114
Gambar 4. 30 Box Kartu Main dan Buku Petunjuk.....	114
Gambar 4. 31 Kartu Petunjuk	115
Gambar 4. 32 Papan Permainan PAPETRA	116
Gambar 4. 33 Papan Permainan Tradisional.....	117
Gambar 4. 34 Tampilan Belakang Papan Permainan Tradisional	118
Gambar 4. 35 Papan Permainan Saat Dilipat	118
Gambar 4. 36 Media PAPETRA.....	119
Gambar 4. 37 Persiapan Memulai Permainan.....	124
Gambar 4. 38 Membuka Box PAPETRA	124
Gambar 4. 39 Membaca Kartu Petunjuk Bermain PAPETRA	125
Gambar 4. 40 Memulai Permainan	125

Gambar 4. 41 Bermain Congklak.....	125
Gambar 4. 42 Bermain Bola Bekel	126
Gambar 4. 43 Menjawab Pertanyaan	126
Gambar 4. 44 Bermain Kelereng	126
Gambar 4. 45 Bermain Gasing.....	127
Gambar 4. 46 Membaca Buku Petunjuk	127
Gambar 4. 47 Mengambil Koin Emas.....	127

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing.....	176
Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Melakukan Penelitian	177
Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	178
Lampiran 4 Lembar Validasi dan Uji Ahli Materi.....	179
Lampiran 5 Lembar Validasi dan Uji Ahli Media	182
Lampiran 6 Lembar Validasi dan Uji Ahli Bahasa.....	184
Lampiran 7 Lembar Wawancara Guru.....	185
Lampiran 8 Lembar Wawancara Peserta Didik	186
Lampiran 9 Lembar Angket Respon Pengguna	198
Lampiran 10 Modul Ajar	210
Lampiran 11 Bahan Ajar.....	215
Lampiran 12 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	219
Lampiran 13 Instrumen Penelitian dan Rubrik Penilaian	224
Lampiran 14 Dokumentasi Kegiatan	230
Lampiran 15 Buku Bimbingan Skripsi	234
Lampiran 16 Form Perbaikan Skripsi	235

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, B. S., Sudaryanti, S., & Muthmainah, M. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33–39. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31375>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Desyandri, D. (2018). Nilai-Nilai Kearifan Lokal untuk Menumbuhkembangkan Literasi Budaya di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 27(1), 1–9. <https://doi.org/10.17977/um009v27i12018p001>
- Direktorat Pelindung Kebudayaan. (2022). Daftar Hasil Penetapan Warisan Budaya Takbenda Tahun 2013-2022 Berdasarkan Wilayah Provinsi. *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Indonesia*. <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/dpk/sebanyak-1728-warisan-budayatakbenda-wbtb-indonesia-ditetapkan/>
- Gymnastiar, A., Nur A'fiani, N., Ramadhan, N. B., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Media Articulate Storyline Untuk Pembentukan Akhlak Terpuji Siswa Kelas Vi Sd. *Al Qalam : Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 16(4), 1241–1248.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Janah, E. F. (2022). Konsep dan Implementasi TPACK pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 348. <https://doi.org/10.20961/jkc.v10i2.65655>
- Karmila, F., Lamadang, P., Tampani, Y., Masita, E., Irianto, S., Diana, Lady, Febri, K., Pratama, F., Rayani, R., De, A., Magalhaes, J., Syamsijulianto, T., Sole, Y. Y. E., & Tahu, F. (2023). *Literasi Budaya*.
- Khairudin, Maulana Iqbalwa, Musda Asmara, Lilis Sahara, Fera Zasrianita, Syukri Hamza, Hadi Winata, Yusi Tasika, Giyarsi, Sinarman Jaya, Ferri Susanto, Wahyu Ziaulhaq, Arif Samsurrijal, & Baihaqi. (2022). Permainan Tradisional Indonesia Sebagai Media Penanaman Nilai Moral Pada Siswa: Sebuah Studi Literatur. *Nusantara Education*, 1(1 SE-Articles), 81–93.
- Nurjannah, A., Apriliya, S., & Mustajin, A. (2020). Perencanaan pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional sebagai Afirmasi Literasi Budaya di SD.

- Indonesian Journal of Primary Education*, 4(1), 47–55.
<https://doi.org/10.17509/ijpe.v4i1.25398>
- Pagarra H & Syawaludin, dkk. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Paramita, K. (2022). Analisis Pendapatan Pada Warung Tegal 2000 di Kelurahan Kaliabang Tengah Bekasi Utara. *Bab Ii Kajian Pustaka 2.1*, 12(2004), 6–25.
- Perdima, F. E., & Kristiawan, M. (2021). Nilai-nilai Karakter pada Permainan Tradisional Hadang di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5342–5351.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1640>
- Pratiwi, A., & Asyarotin, E. N. K. (2019). Implementasi literasi budaya dan kewargaan sebagai solusi disinformasi pada generasi millennial di Indonesia. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 7(1), 65–80.
<https://doi.org/10.24198/jkip.v7i1.20066>
- Prawiyogi, A. G., Sadih, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Ramadhan. (2022). *Vol. 27, No. 1, April 2022*. 27(1).
- Setiawati, W., & Lestari, P. (2023). Literasi Budaya Dan Kewarganegaraan Dalam Penguatan Nilai Nasionalisme Melalui Pembelajaran IPS Di SMP Kebon Dalem Semarang. *Sosiolium*, 5(1), 7–15.
- Supriyono, A. (2018). Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu. In *Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa*.
- Using Board Games To Teach Socioscientific Issues on Biological Conservation and Economic Development in*. (2021). 634–645.
- Wulandari, M., Sari, S. A., Saputra, R. D., Nugroho, R. H., & Mustangin, M. (2023). Gerakan Peningkatan Pengetahuan Budaya Berbasis Permainan Board Game Bagi Anak Sekolah Dasar Di Rumah Belajar Bintang Kecil Kota Samarinda. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4), 2972–2978.
- Yulita, R. (2017). Permainan tradisional anak Nusantara. In *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Zulkhi, M. D., & Jannah, M. (2022). Perbandingan Permainan Modern dan Permainan Tradisional Terhadap Muatan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Research*, 2(2), 42–46.
<https://doi.org/10.37251/jber.v2i2.196>
- Abdullah, A., Sesrita, A., & Kholik, A. (2024). Pembentukan Karakter Anak Melalui Penggunaan Permainan Tradisional Sondah: Studi Literatur. *Al-Kaff: Jurnal Sosial ...*, 2(4), 450–457. <https://ojs.unida.ac.id/al->

kaff/article/view/14798

- Adi, B. S., Sudaryanti, S., & Muthmainah, M. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33–39. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31375>
- Adolph, R. (2016). 済無No Title No Title No Title. 1–23.
- Agnia, A. S. G. N., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2021). Pengaruh Kemajuan Teknologi terhadap Pembentukan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9331–9335.
- Ananng Fathoni. (2023). *Media dan Pendekatan Pembelajaran di Era Digital* (Vol. 01).
- Anyan, Kwintiana, B., Haetami, A., Safar, M., Sa'idah, S., & Fradi, J. (2023). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Professional. *Jurnal Informasi Dan Teknologi*, 5(1), 132–142. <https://doi.org/10.37034/jidt.v5i1.292>
- Ari Sujarwadi, Dinie Anggraeni Dewi, & Rizky Saeful Hayat. (2024). Pentingnya Literasi Budaya Dan Kewarganegaraan Pada Siswa Sekolah Dasar Di Era Globalisasi. *Sintaksis : Publikasi Para Ahli Bahasa Dan Sastra Inggris*, 2(1), 127–135. <https://doi.org/10.61132/sintaksis.v2i1.280>
- Asih, S. W., & El-Yunusi, M. Y. M. (2024). Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(1), 150. <https://doi.org/10.31000/ceria.v13i1.10604>
- Aulia, L. R., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Mengenal Indentitas Nasional Indonesia Sebagai Jati Diri Bangsa untuk Menghadapi Tantangan di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8549–8557.
- Bate'e, A. K., Derana Laoli, J., Rasti, D. S., & Wijaya Lase, I. (2023). Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *C.E.S.2023 Confrence Of Elementary Studies*, 48.
- Budoya, C. M., Kissake, M. M., & Mtebe, J. S. (2019). Instructional design enabled Agile Method using ADDIE Model and Feature Driven Development method Christian Misobi Budoya , Mussa M . Kissake and Joel S . Mtebe. *Ijeduct*, 15(1), 35–54.
- Cahya, R. S. I., Nuryani, P., & Anasta, N. D. C. (2022). Rancangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Ekopedagogi Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Tema 9 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 41–50.
- Cahyo Nugroho, M. K., & Hendrastomo, G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X.

- Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 12(2), 59. <https://doi.org/10.26418/j-psh.v12i2.48934>
- Damayanti, S. N., Tiaraningrum, F. H., Nurefendi, J., & Lestari, E. Y. (2023). Pengenalan Permainan Tradisional untuk Melestarikan Budaya Indonesia. *Jurnal Bina Desa*, 5(1), 39–44. <https://doi.org/10.15294/jbd.v5i1.41045>
- Djolo, C. C. (2020). Analisis Peralatan Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional (Studi Kasus di Museum Negeri Mpu Tantular). *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 8(3), 9–24.
- Eviota, J. S., & Liangco, M. M. (2020). Jurnal Pendidikan MIPA. *Jurnal Pendidikan*, 14(September), 723–731.
- Fadhila, N. A., Setyaningsih, N. W., Gatta, R. R., & Handziko, R. C. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Model Addie Pada Materi Struktur Dan Fungsi Jaringan Tumbuhan Sma Kurikulum 2013. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 13(1), 1. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v13i1.5298>
- Fadhilah, A., & Rinjani, D. (2024). Perancangan Game Pengenalan Mata Kuliah Multimedia Sebagai Media Promosi Program Studi Pendidikan Multimedia. *Journal of Animation and Games Studies*, 10(1), 13–26. <https://doi.org/10.24821/jags.v10i1.8573>
- Firdayanti, R. N. (n.d.). *Jurnal riset*. 66–75.
- Fitriani, R., & Dewi, D. A. (2021). Membangun Karakter Generasi Muda Melalui Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Di Tengah Arus Globalisasi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 514–522. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.367>
- Hadapiningrani, R. K., & Ds, M. (n.d.). *Perancangan Board Game Perang Gerilya Jenderal Soedirman Untuk Anak Sd Usia 10-13 Tahun Sebagai Media Edukasi Sejarah*.
- Handayani, V., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Untuk Meningkatkan Jiwa Nasionalisme. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 811–816. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i2.2096>
- Helvana, N., & Hidayat, S. (2020). Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Anak. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 253–260. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i2.25623>
- Hemaliawati, S. (2023). Penggunaan Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar IPA Di SMK. *Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengelatan Alam*, 1(4), 69–77. <https://doi.org/10.59581/konstanta.v1i4.1497>
- Hidayat, F., Rahayu, C., Barat, K. B., Nizar, M., Coblong, K., & Bandung, K. (2021). *MODEL ADDIE (ANALYSIS , DESIGN , DEVELOPMENT , IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ADDIE (ANALYSIS , DESIGN , DEVELOPMENT , IMPLEMENTATION AND EVALUATION) MODEL IN*

ISLAMIC EDUCATION LEARNING. 28–37.

- Ibrahim, F., Hendrawan, B., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Tasikmalaya, U. M., Tasikmalaya, K., Barat, P. J., & Ibrahim, F. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 1(2), 102–108.
- Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Iskandar, M. F., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Pentingnya Literasi Budaya dalam Pendidikan Anak SD: Sebuah Kajian Literatur. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), 785–794. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i1.723>
- Kemendikbud. (2016). *Rencana Strategis Kemendikbud 2020-2024*. 1–23.
- Kemendikbud. (2020). *Cp Atp Pendidikan Pancasila Fase B*. Energy for Sustainable Development: Demand, Supply, Conversion and Management.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2022). Materi Pendukung Literasi Budaya Dan Kewargaan. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(1), 3.
- Khamula, O., Tymchenko, O., Vasiuta, S., Sosnovska, O., & Dorosh, S. (2024). Development of Font Selection Method for Text Content in Immersive Technologies. *CEUR Workshop Proceedings*, 3736, 112–128.
- Kurniawan, A. wibowo. (2019). *Penulis: Dr. Ari Wibowo Kurniawan, M.Pd*.
- Mar'atus Sholihah, Hidayatul Bahiroh, & Hadi, M. S. (2019). Penggunaan Media Visual dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *UM Sidoarjo*, 5(172071200049), 480–486.
- Mumpuni, A., Azizah, S., Rahma, S. A., Utami, D., Indah Safitri, N., Aswat Tiana, F., Kartika Putri, D. A., & Aditya Pratama, A. (2022). Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Peserta Didik di Sekolah Dasar. *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 3(01), 8–14. <https://doi.org/10.46772/jamu.v3i01.748>
- Muruganantham., G. (2015). Developing Of E-Content Package By Using ADDIE Model. *International Journal of Applied Research*, 1(3), 52, p 52–54. <http://www.allresearchjournal.com/vol1issue3/PartB/pdf/67.1.pdf>
- Nurfafhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan* (R. Awahita (ed.)). CV Jejak.
- Nurhasnawati. (2011). Model-Model Pembelajaran Konstrutivisme. *An-Nida'*, 36(2), 273.
- Nurjannah, A., Apriliya, S., & Mustajin, A. (2020). Perencanaan pembelajaran

- Berbasis Permainan Tradisional sebagai Afiriasi Literasi Budaya di SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(1), 47–55. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v4i1.25398>
- Nurlia Djafar, & Novianty Djafri. (2024). Penanaman Literasi Budaya dan Kreativitas Melalui Pembelajaran Tari Tradisional Di SMP 1 Kabila Bone Sebagai Bentuk Objek Pemajuan Kebudayaan Daerah Kawasan Teluk Tomini. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan*, 1(2), 08–22. <https://doi.org/10.62951/prosemnasipi.v1i2.27>
- Poltak, A. (2021). *Badan Statistik Budaya*. Badan Pusat Statistik.
- Prayitno, H. J., Rahmawati, F. N., Intani, K. I. N., & Pradana, F. G. (2022). Pembentukan Karakter Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.46843/jmp.v1i1.261>
- Purnama, S. (2010). Elemen Warna Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam. *AI-Bidayah*, 2(1), 113–129. <https://www.neliti.com/id/publications/284641/elemen-warna-dalam-pengembangan-multimedia-pembelajaran-agama-islam>
- Rahmadhani, D. D., Putri, I. C., Putri, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Salah Satu Pemanfaatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4904–4912. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1574>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2005). Developmental research methods: Creating knowledge from instructional design and development practice. *Journal of Computing in Higher Education*, 16(2), 23–38. <https://doi.org/10.1007/BF02961473>
- Rizky, T. L., & Purnomo, H. (2021). *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD Pendahuluan Secara umum minat siswa dalam pembelajaran sangat penting untuk diperhatikan . Minat yang ada dalam diri .* 7(2), 118–126.
- Sabara, E., & Wahrini, R. (2021). Desain Media Visual Pada Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring). *SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN 2021 “Penguatan Riset, Inovasi, Dan Kreativitas Peneliti Di Era Pandemi Covid-19,”* 230–238. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/download/25245/12626>
- Shoimah, R. N. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Konkrit Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Dan Pemahaman Konsep Pecahan Mata

- Pelajaran Matematika Siswa Kelas Iii Mi Ma'Arif Nu Sukodadi-Lamongan. *MIDA : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 3(1), 1–18. <https://doi.org/10.52166/mida.v3i1.1836>
- stefen, agustina tyas asri hardini. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Visual untuk Meningkatkan. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(November), 5127–5133.
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. 14.
- Sugiyono, D. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Takbenda, W. B. (n.d.). *Pengakuan dunia terhadap warisan budaya*.
- Ummah, M. S. (2019). ETIKA DAN KEAMANAN DALAM PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Wahyu, A., & Rukiyati. (2022). Permainan tradisional sebagai media alternatif stimulasi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(2), 109–120. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/51524>
- Wati, E. M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi Menggunakan Adobe Flash Cs6 Untuk Siswa Kelas Xi Multimedia Di Smk N 1 Bantul. *Universitas Negeri Yogyakarta*. [https://eprints.uny.ac.id/60830/1/Elisa Meida Wati_14520241025_Naskah Skripsi.pdf](https://eprints.uny.ac.id/60830/1/Elisa_Meida_Wati_14520241025_Naskah_Skripsi.pdf)
- Widodo, P., & Lumintuarso, R. (2017). Pengembangan model permainan tradisional untuk membangun karakter pada siswa SD kelas atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 183. <https://doi.org/10.21831/jk.v5i2.7215>
- Wulandari, M., Sari, S. A., Saputra, R. D., Nugroho, R. H., & Mustangin, M. (2023). Gerakan Peningkatan Pengetahuan Budaya Berbasis Permainan Board Game Bagi Anak Sekolah Dasar Di Rumah Belajar Bintang Kecil Kota Samarinda. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4), 2972–2978.
- Yusri, A. A., Zainal, M. Z., & Ismail, I. M. (2024). Pembelajaran Berasaskan Permainan dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Melayu: Suatu Tinjauan Literatur. *Jurnal Antarabangsa Alam Dan Tamadun Melayu*, 12(1), 15–26. <https://doi.org/10.17576/jatma-2024-1201-02>