

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, W. A., & Yusipa, A. (2018). Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 06(01), 43-59.
- Afandi, A., Susanto, R., & Sucipto, A. (2022). *Permainan Dan Olahraga Tradisional*. Sumatera Barat:Insan Cendekian Mandiri.
- Anyang, Y. T., Azwar, Noor, M., Muslim, I, A., Budiman, & Ibrahim, S. (1982). *Permainan Anak-Anak Daerah Kalimantan Barat*. Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Direktorat Sejarah Dan Nilai Tradisional.
- Ardiyanto, A. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Wujud Penanaman Nilai Karakter Anak Usia Dini. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 173-176.
- Arga, H. S., Nurfurqon, F. F, & Wulandari, M. A. (2020). *Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran IPS SD*. Purwakarta: Tre Alea Jacta Pedagogie.
- Arifin, M., Saehu, U. A., Rahayu, E., Nasution, I. S., Jamila., Wahyuni, S., Taufik, R., Samidi, Dachi, S. W., & Sitepu, T. (2020). *Modul Kurikulum Pembelajaran*, Medan: Umsu PRESS.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Satuan Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Eva, S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook pada Mata Pelajaran Informatika Kelas XI SMA PGRI 3 Tayan Hulu*. Disertai Doktor pada Fakultas Pendidikan MIPA dan Teknologi IKIP-PGRI Pontianak: tidak diterbitkan.
- Farhana, I. (2022). *Merdekakan Pikiran Dengan Kurikulum Merdeka*. Bogor:Linda Bestari.

- Fitri, A. Z., & Haryanti, N. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang: Madani Media.
- Hammar. R. k. R., (2017). *Penataan Ruang Berbasis Kearifan Lokal*. Yogyakarta:Calpulis.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*. Malang: Literasi Nusantara.
- Hartini, Y. S., Lefanska, A. B. P., Ursia, A. A., Prasetyo, D. A. B., Sugiharto, B. (2022). *Prosiding Seminar Nasional Sanata Dharma Berbagi*. Yogyakarta: SANATA DHARMA UNIVERSITY PRESS.
- Herawati, S. N., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan Modul Elektronik (*E-Modul*) Interaktif pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 181-191.
- Hermawan, Y. C., Juliani, W. I., & Widodo, H. (2020). Konsep Kurikulum Dan Kurikulum Pendidikan Islam. *Jurnal MUDARRISU*, 10(1), 34-44.
- Hertiansyah, H. K. (2018). *Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik*. Disertai Doktor pada Fakultas Teknik Jakarta: tidak diterbitkan.
- Hidayat. E. S. (2023). *Refleksi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Berbasis Pancaniti*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Hidayatullah, M. S., & Rakhmawati. L. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook Maker* Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Di SMK Negeri 1 Sampang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 05(01), 83-88.
- Hilda, Sismulyasih, N., Wati, T. I., & Afifah. T. F. (2023). *Media Pembelajaran SD*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Iswinarti. (2017). *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Kemendikbud. (2021). *Kemendikbud Luncurkan Program Sekolah Penggerak*.
- Kemendikbud. (2022). *Dimensi, Elemen, dan Subelemen (Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka)*.

- Kemendikbud. (2021). *Panduan Pengembangan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*.
- Khuloqo, I. E., & Istaryatiningtias. (2022). *Modul Pembelajaran Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Palu: Feniks Muda Sejahtera.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Laili, I. (2019). Efektivitas pengembangan e-modul project based learning pada mata pelajaran instalasi motor listrik. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 306-315.
- Manalu, J. B., Sitohang, P., & Turnip, N. H. H. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *PROSISING PENDIDIKAN DASAR*, 1(1), 80-86.
- Mangundjaya. W. L. (2019). *Kearifan Lokal, Budaya dan Pemimpin Perubahan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Martin, R., & Simanjourang. M. M. (2022). Pentingnya Peranan Kurikulum yang Sesuai dalam Pendidikan di Indonesia. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR*, 1(1), 125-134.
- Minggil. (2023). *Pengembangan media Flipbook Inventarisasi Tumbuhan Paku (Pteridophyta) di Kawasan Air Terjun Riam Tinggi Kabupaten Landak untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains (KPS)*. Disertai Doktor pada Fakultas Pendidikan MIPA dan Teknologi IKIP-PGRI Pontianak: tidak diterbitkan.
- Mulyana, Yusep. (2019). *Permainan Tradisional*. Bandung: Salam Insan Mulia.
- Mulyaningsih, N. N., & Saraswati. D. L. (2017). Penerapan Pembelajaran *DigitalBook* dengan *Kvisoft Flipbook Maker*. *JPF*, V(I), 25-32.
- Najamuddin, F., Wahrini. R., & Arwadi, F. (2021) Pengembangan Elektronik Modul (E-Modul) Interaktif Sebagai Sumber Belajar Elektronik Dasar Program Studi Pendidikan Voksional Mekatronika FT-UNM. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 100-108.
- Pingge, H. D. (2017). Kearifan Lokal dan Penerapannya di Sekolah. *Jurnal Edukasi Sumba*, 01(02).128-135. Rahayu, S., Yanuarsari, R., Suwandana, C.,

- Romansyah, R., Farid, M., Supriatna, A., Latifah, E, D., Lisnawati. (2022). *Kebijakan dan Kinerja Birokrasi Pendidikan*. Makassar: Tohar Media
- Rahmi, L. (2018). Perancangan E-Modul Peraktik dan Instalasi Personal Komputer Sebagai Media Pembelajaran Siswa SMK. *Jurnal Ta'dib*, 21(2) 105-111
- Safitri, I. (2015). Pengembangan *E-Modul* Dengan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik Berbantuan *Flipbook Maker* Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VII SMP". *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 6(2), 1-10.
- Saidah, K., Aka. K. A., & Damariswara, R. (2020). *Nilai-Nilai Kearifan Lokal Masyarakat Indonesia dan Implementasinya dalam Pendidikan Sekolah Dasar*. Banyuwangi: LPPM Institut Agama Islam Ibrahimy Genteng.
- Santoso, & Nurmalina, R. (2017). Perencanaan dan Pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa Menggunakan *Smart Card* Guna Pengembangan Kampus Cerdas (Studi Kasus Politeknik Negeri Tanah Laut). *Jurnal Integrasi*, 9(1), 84-91.
- Sari, I. L. N. I. (2021). *Pengembangan E-modul Berbentuk Flipbook Pada Materi Polusi Mata Pelejaran IPA SMK Kelas X*. Disertai Doktor pada Fakultas Tabiyah dan Ilmu Keguruan: tidak diterbitkan.
- Sari, M. H. N., Mona. S., Handiana, C. M., Ulya. N., Suriati, I., Kartikasari, M. N. D., Yunita, P., Handayani, R., & Reffita, L. I. (2022). *Metodologi Penelitian Kebidanan*. Padang: Global Eksekutif Teknologi.
- Sawitri, E. R. (2022). *Model Discovery Learning Berbantuan Komik Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Silahunudin. (2014). Kurikulum Dalam Perspektif Pendidikan Islam (Antara Harapan Dan Kenyataan). *Jurnal Mudarrisuna*, 4(2), 331-355.
- Siregar, A., & Siregar, D, I. (2021). Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Sistem Informasi*, 2(1), 114-126.
- Soekamto, H., & Handoyo, B. (2021). *Perencanaan Pembelajaran Geografi*. Madiun: Bayfa Cendekia Indonesia.

- Sukariyadi, I. T. (2022). *Manajemen Kurikulum*. Madiun: Pena Persada.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pariwisata*. Bandung: ALFABETA.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 171-185.
- Sumargo, B. (2020). *Teknik Sampling*. Jakarta Timur: UNJ PRESS.
- Valentino, D. E., & Hardiansyah, M. J. (2020). Perancangan Video *Company Profile* Hotel deJava Bandung. *TEMATIK- Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 7(1), 1-20.
- Wafi, A. (2017). Konsep Dasar Kurikulum Pendidikan Agama Islam. *Edureligia- Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 133-139.
- Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. (2018). Perkembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* Materi Himpunan”. *Jurnal Matematika*, 1(2), 147-156.