

DAFTAR PUSTAKA

- Gallahue, D. L., dkk. (2012).** *Understanding Motor Development: Infants, Children, Adolescents, Adults*. New York: McGraw-Hill.
- Lutan, Rusli. (2011).** *Pendidikan Jasmani dan Olahraga: Sebuah Pengantar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Pangrazi, R. P., & Beighle, A. (2019).** *Dynamic Physical Education for Elementary School Children*. USA: Human Kinetics.
- Piaget, J. (1952).** *The Origins of Intelligence in Children*. New York: International Universities Press.
- Siedentop, D., & Tannehill, D. (2017).** *Developing Teaching Skills in Physical Education*. New York: McGraw-Hill Education.
- Sugiyono. (2019).** *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Baharuddin, & Wahyuni, E. N. (2015).** *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Husdarta, J. S. (2011).** *Psikologi Olahraga*. Bandung: Alfabeta.
- Lutan, R. (2001).** *Asas-asas Pendidikan Jasmani: Pendekatan Pendidikan Gerak di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Pangrazi, R. P., & Beighle, A. (2019).** *Dynamic Physical Education for Elementary School Children*. Human Kinetics.
- Samsudin. (2008).** *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI*. Jakarta: Litera.
- Sugiyono. (2017).** *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, A. (2000).** *Dasar-dasar Psikosomatik: Peranan Pendidikan Jasmani dalam Pembentukan Karakter*. Jakarta: Depdiknas.
- Winarno, M. E. (2011).** *Metodologi Penelitian dalam Pendidikan Jasmani*. Malang: Media Cakrawala Utama Press.

Buku & Jurnal Internasional

- Aarseth, E. (2003). Playing research: Methodological approaches to game analysis. *Proceedings of DiGRA 2003 Level Up*.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row. (Landasan Teori Flow)
- Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan. (Landasan Game-Based Learning)
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press. (Relevan dengan Desain Interaktif)
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. Norton. (Landasan Pembelajaran Aktif dan Bermain)
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press. (Landasan Konstruktivisme Sosial)
- Wiggins, G. P., & McTighe, J. (2005). *Understanding by Design*. Association for Supervision and Curriculum Development (ASCD). (Relevan dengan Desain Tematik/Kurikulum)

Jurnal dan Publikasi Nasional/Regional

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada. (Relevan dengan Interaktif)
- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta. (Relevan dengan Pembelajaran Aktif)
- Kosasih, A., & Sumarna, U. (2020). Desain Permainan Edukasi Digital sebagai Penguatan Karakter pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(2), 123-135.
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. PT Raja Grafindo Persada. (Relevan dengan Model Pembelajaran Aktif)
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.

- Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. Norton.
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. PT Raja Grafindo Persada.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wiggins, G. P., & McTighe, J. (2005). *Understanding by Design*. Association for Supervision and Curriculum Development (ASCD).
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.
- Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. Norton.
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. PT Raja Grafindo Persada.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wiggins, G. P., & McTighe, J. (2005). *Understanding by Design*. Association for Supervision and Curriculum Development (ASCD).
- Beaty, J. J. (2013). *Observing Development of the Young Child*. New Jersey: Pearson Education. (Membahas perkembangan motorik dan bahasa anak).
- Gardner, H. (2011). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books. (Dasar pengembangan aktivitas yang melibatkan fisik dan bahasa).
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Buku Panduan Guru Capaian Pembelajaran Elemen Jati Diri untuk PAUD*. Jakarta: Kemendikbudristek.

- Nurani, Y. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks. (Teori tentang pembelajaran tematik dan bermakna).
- Sujiono, B. (2010). *Mengajar dengan Senang: Strategi Pembelajaran Aktif*. Jakarta: PT Indeks. (Panduan menciptakan suasana belajar aktif).
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press. (Teori interaksi sosial dalam pemerolehan bahasa).
- Zubaidah, E. (2004). *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Yogyakarta: UNY Press.
- Hildayah, D. (2019). Penggunaan Media Visual, Auditif, dan Kinestik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 137–146.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475>
- Sari, A. K. (2019). Analisis Karakteristik Gaya Belajar Vak (Visual , Auditorial , Kinestetik) Mahasiswa Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 1(1), 1–12.
- Brown, L. (2019). The Impact of Physical Education on Student Character Development. *Education Quarterly*, 74(2).
- Smith, J. (2020). The Critical Role of Physical Education in Promoting Health and Well-Being. *Journal of Physical Education and Sport*, 20(3).
- Winataputra, U. S. (2018). Landasan pendidikan sekolah dasar. *Universitas Terbuka*, 1-1.
- Suryana, D. (2021). *Pendidikan anak usia dini teori dan praktik pembelajaran*. Prenada Media
- Candra, A. M., & Rahayu, T. S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar*. [Skripsi/Jurnal, sesuaikan dengan sumber aslinya].
- Lubis. (2018). *Metode Pembelajaran dan Peran Pendidik sebagai Fasilitator di Sekolah Dasar*. [Nama Penerbit/Jurnal].

Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.

Suryana. (2021). *Karakteristik Peserta Didik dan Perkembangan Kognitif Operasional Konkret di Sekolah Dasar*. [Nama Penerbit/Jurnal].

Winaputra. (2018). *Tujuan dan Strategi Pendidikan Dasar di Indonesia*. [Nama Penerbit/Jurnal].



Universitas Bina
Dharma

