

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2017). "Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran" *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1 (1).
- Ahmad, S. (2014). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Kencana Prenada Media Group.
- Arikunto, S. (2014). Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik. PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). Media Pembelajaran. Rajawali Pers.
- Aurora, P.I., & Simanihuruk, L. (2024). "Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis Aplikasi Canva Pada Siswa Kelas IV SDN 104231 Batang Kuis" *IJEB: Indonesian Journal Education Basic*, 2 (2), 240-247.
- Bikalawan, S.S., dkk. (2024). "Media Pembelajaran Flash Card dalam Pendidikan Jasmani Meningkatkan Keterampilan Gerak Lokomotor Siswa" *Jurnal Tantangan*, 57, 80-87.
- BSNP. (2006). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kerangka Dasar. Pusat Kurikulum.
- Cahyani, M.R. (2021). Skripsi. Pengembangan Model Gerak Dasar Lokomotor, Non Lokomotor, dan Manipulatif Untuk Kelompok Usia Dini. FKIP: Universitas Lampung.
- Damanik, D.W.P.S. (2021). Tor-Tor Somba: Proses Transmisi Tari pada Masyarakat Simalungun. UPT Perpustakaan ISI: Yogyakarta.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2015). Strategi Belajar Mengajar. Rineka Cipta.
- Febriyanti, A. (2023). Skripsi. Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III SD/MI. FTIK: IAIN Metro.
- Gandamana, A., & Nst, S.A.R. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Berbasis Scientific Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas IV DI SDN 060912 Medan Denai T.A 2020/2021" *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera*, 18 (1), 36-45.
- Hayya, A.R. (2023). Skripsi. Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Materi Bentuk Dan Fungsi Bagian Tumbuhan Siswa Kelas IV SDN Lirboyo 1 Kota Kediri. FKIP: UN PGRI Kediri.
- Marlina. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Miraningsih, N.K., dkk. (2024). "Pembelajaran Tari Tortor Somba dengan Metode Drill dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas X di SMA Negeri 2 Abiansemal" *PENSI*, 4 (2), 116-125.
- Mulyatiningsih, E. (2018). Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Bandung: Rosadakarya.

- Nisa, N.C. (2023). Skripsi. Pengembangan Media Flash Card Pada Pembelajaran IPS di SD Negeri 4 Metro Pusat. FTIK: IAIN Metro.
- Purba, F.A. (2016). "Makna Simbolik Tor-Tor Sombah dalam Upacara Adat Kematian Sayur Matua pada Masyarakat Suku Batak Simalungun" *Greget: Jurnal Kreativitas dan Studi Tari*, 15 (2), 167-179.
- Rosyid, M.Z., Sa'diyah, H., & Septiana, N. (2020). Ragam Media Pembelajaran. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Rusmayana, T. (2021). Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Pandemi Covid 19. Widina Bhakti Persada.
- Sania, F.N., dkk. (2025). "Pengembangan Media Flashcard Berbasis Kearifan Lokal Kota Palembang Materi Makananku, Budayaku Kelas II SD" *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10 (2), 494-503.
- Shafa, I., dkk. (2022). "Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar" *Jurnal Basicedu*, 6 (2), 2754-2761.
- Sinaga, A.R.C., dkk. (2025). "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Flash Card Comic Kelas IV SDN 060872 Medan" *Jurnal Tematik*, 14 (2), 139-145.
- Sudaryono, Gaguk M., & Wardani, R. (2013). Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan. Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Alfabeta.
- Supriyaddin, dkk. (2024). "Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Flash Card untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas V" *Jurnal Evaluasi dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1 (2), 57-63.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Remaja Rosdakarya.
- Utami, K. (2020). Skripsi. Pengembangan Model Aktivitas Jasmani melalui Permainan Sirkuit untuk Mengembangkan Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor Siswa Kelas Bawah. UNY.
- Wibowo, dkk. (2015). Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah (Konsep, Strategi, dan Implementasi). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widiyawanto, D.S., & Angin, L.M.P. (2025). "Pengembangan Media Pembelajaran Bhinneka Boardgame (BhinBo) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Keberagaman Budaya Kelas IV SDN 101912 Pagar Merbau" *JIPDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5 (4), 3772-3790.
- Zannah, D.H. (2024). Skripsi. Nilai-nilai Kearifan Lokal Tarian Tor-tor Naposo Nauli Bulung Sebagai Sumber Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Etnopedagogi. FTIK: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Zahar, A. (2023). Skripsi. Tingkat Pemahaman Peserta Didik Kelas V Tentang Gerak Lokomotor, Non Lokomotor, dan Manipulatif pada Gerak Dasar Permainan Sepak Bola di SD Negeri Ngetal Kapanewon Seyegan. UNY.



THE
Character Building
UNIVERSITY