

DAFTAR PUSTAKA

- Aminudin. (2013). *Menjaga Lingkungan Hidup dan Kearifan Lokal*. Bandung: Titian Ilmu.
- Amory, A. (2010). Learning to play games or playing games to learn ? A health education case study with Soweto teenagers, *26(6)*, 810–829.
- Ariani, C. (1997). *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Bagong, Suyanto, S. (2006). *Metode Penelitian Sosial Berbagai Alternatif Pendekatan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Campbell, N. A. (2010). *Biology*.
- Devi, A. kris buana. (2017). *Anatomi Fisiologi dan Biokimia Keperawatan*.
- Dimiyati dan mudjiono. (2002). *belajar dan pembelajaran*. Jakarta: rineka cipta dan depdikbud.
- Hurlock, Elizabeth, B. (2006). *psikologi perkembangan*. Jakarta: erlangga.
- Irianto, K. (2004). *Struktur dan Fungsi Tubuh Manusia Paramedis*.
- Irnaningtyas. (2014). *Biologi Untuk SMA/MA kelas XI*.
- Johar, A. (2017). *SPSS Dua Puluh Empat Untuk Penelitian Dan Skripsi*. Elex media.
- m husna, A. (2009). *100+ permainan tradisional indonesia untuk kreativitas, ketangkasan, dan keakraban*. Yogyakarta: penerbit andi.
- Maiga, C., & dkk. (2009). *Learning By Playing*. (Springer, Ed.).

- Maulana, adjie dan. (2006). *pemecahan masalah matematika*. Bandung: UPI PRESS.
- Meidawati. (2013). *Sosiologi Pendidikan*.
- Mulyani, S. (2013). *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing.
- Parker, stave. (2007). *Ensiklopedia Tubuh Manusia*.
- Perrota, C. (2013). *Game Based Learning: Latest Evidence and Future Directions*. National Foundation For Educational Research.
- Priyono, D. (2012). *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: mediacom.
- Ratna, N. K. (2011). *Satra dan Cultural Studies*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rosidi, A. (2009). *Kearifan Lokal dalam Perspektif Budaya Sunda*. Bandung: Kiblat Buku Utama.
- Rostina, S. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Saifuddin, A. bari. (2009). *Panduan Praktis Pelayanan Kesehatan Maternal dan Neonatal*.
- Sistem, & Nasional, P. (2003). *Undang-undang Dasar Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003*. Jakarta: Eko Jaya.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sobry, S. (2014). *Metode & Model-Model Pembelajaran Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Lombok.
- Sudirman, A. . (1996). *INTERAKSI DAN MOTIVASI BELAJAR MENGAJAR*. Jakarta: RAJA GRAFINDO PERSADA.

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Sujarno, & dkk. (2011). *Pemanfaatan Permainan Tradisional Dalam Pembentukan Karakter Anak*. Yogyakarta: BPNB yogyakarta.
- Syaifuddin. (2011). *Anatomi Fisiologi untuk Keperawatan dan Kebidanan Edisi 4*. Jakarta: EGC.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *bermain mainan dan permainan untuk pendidikan anak usia dini*. Jakarta: grasindo.
- Teed, R. (2018). *Game Based Learning*.
- Winataputra, udin s, & Dkk. (2012). *Pembaharuan Pembelajaran di SD*.