

DAFTAR PUSTAKA

- Adita, A., Anggun, B. K., & Listika, Y. R. (2017). Analisis Kebutuhan *Game* Edukasi MIPA. *Jurnal BIOEDUKATIKA*. 5 (2): 86-91.
- Adyani, L., Rudiana, A., & Raharjo. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbantuan Media Animasi Interaktif Berbasis *Game* Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Pendidikan Sains Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya*. 4 (2): 648-657.
- Agustina, C. & Tri, W. (2015). Aplikasi *Game* Pendidikan Berbasis *Android* Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia. *Indonesian Journal on Software Engineering*. 1(1): 1-8.
- Andari, Rafika. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi *Kahoot!* Pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*. 6 (1): 135-137.
- Andrian, Y. & Rusman. (2019). Implementasi Pembelajaran Abad 21 dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*. 12 (1): 14-23.
- Ardiansyah, A.A. & Nana. (2020). Peran Mobile Learning Sebagai Inovasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Di Sekolah. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*. 3 (1): 47-56.
- Ariyanto, M. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model *Scramble*. *Profesi Pendidikan Dasar*. 3 (2): 134-140.
- Arliza, R., Iwan, S., Ahmad, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Materi Budaya Nasional Dan Interaksi Global Pendidikan Geografi. *Jurnal PETIK*. 5 (1): 77-84.
- Asyhari, A. & Helda, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*. 5 (1): 1-13.
- Aziz, M. T. & Tia, S. (2021). Peningkatan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Tradisional Sondah Gunung (Engklek). *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 1 (1): 21-33.
- Chairunnisa, N. F., Indra, Z., & Ibnu, H. (2019). Efektivitas Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Tk Islam Al-Fauza Tahun Ajaran 2018-2019. *Jurnal Utile*. 5 (2): 153-159.
- Citra, C. A. & Brilliant, R. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Game Edukasi Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*. 8 (2): 261-272.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*. 8 (2): 468-470.

- Desvarosa, E. (2016). Penerapan Permainan Tradisional Engklek Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Bina Guna. *Jurnal Handayani (JH)*. 6 (1): 109-116.
- Dewi, N. K. C., dkk. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Siska Berbasis Android. *SINTECH Journal*. 1 (2): 100-107.
- Ependi, U. & Nyimas, S. (2015). Pemanfaatan Teknologi Berbasis Android Sebagai Media Belajar Matematika Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Matrik* . 17 (2): 109-122.
- Fatimah, L. U. & Khairuddin A. (2019). Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda Dan Fungsi Distraktor. *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*. 8 (2): 37-64.
- Faturrohman, A., Anda, J., Asep, M. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Game Android* untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X MIPA pada Materi Kingdom Animalia. *Jurnal Ilmu Alam Indonesia*. 10 (10).
- Gunadi, F. & Luthfyati, N. (2020). Peningkatan Keaktifan Siswa Dan Hasil Belajar Trigonometri Pada Penggunaan *Android* Dengan Aplikasi *Google Classroom*. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*. 3 (2): 22-31.
- Gunawan, W. (2019). Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah. *Jurnal Informatika*. 6 (1): 69-76.
- Hasanah, N., Yusuf, S., & Akhmad, N. (2018). Pengaruh Metode Eksperimen terhadap Pemahaman Siswa tentang Gaya dapat Mengubah Gerak suatu Benda. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 5 (1): 127-139.
- Hastjarjo, T. D. (2019). Quasi-Experimental Design. *Buletin Psikologi*. 27 (2): 187-203.
- Herryance., Handrizal., & Siti, D. F. (2017). Analisis *Algoritma Rabin-Karp* Pada Kamus Umum Berbasis *Android*. *Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika (JURASIK)*. 2 (1): 64-74.
- Hidayat, R., Eko, R., & Suyatmin. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Sondah Untuk Meningkatkan Aktivitas Gerak Lompat Jangkit. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi(Penjaskesrek)*. 6 (2): 21-26.
- Humaira., Sardinah & M. Nasir, Y. (2015). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerangka Manusia Melalui Media Kerangka Manusia dan Media Gambar Siswa Kelas IV SDN Lampeuneurut Aceh Besar. *Jurnal Pesona Dasar*. 3 (3): 60-72.
- Hutauruk, P. & Rinci, S. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Alat Peraga Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Sdn Nomor 14 Simbolon Purba. *SEJ (School Education Journal)*. 8 (2): 121-129.
- Ibrahim, N. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pertanyaan Dari Siswa Pada SMK Negeri 3 Kota Ternate. *EDUKASI-Jurnal Pendidikan*. 15 (1): 680-694.

- Irsa, D., Rita, W., & Sri, P. (2015). Perancangan Aplikasi *Game* Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan *Linear Congruent Method (Lcm)* Berbasis Android. *Jurnal Informatika Globa*. 6 (1): 7-14.
- Istiawan, N. & Herman, K. (2018). Pengaruh Bahan Ajar Myologi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PJKR Pada Mata Kuliah Anatomi. *Jurnal Pendidikan. Jasmani , Olahraga dan Kesehatan*. 2 (1): 13-19.
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*. 10 (1): 48-52.
- Jayusman, I. & Oka, Agus, K. S. (2020). Studi Deskriptif Kuantitatif Tentang Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Artefak*. 7 (1): 13-20.
- Koriaty, S. & Muhammad, D. A. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran *Game* Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 7 Pontianak. *Jurnal Edukasi*. 14 (2): 277-288.
- Kusniyanti, H. & Nicky, S. P. S. (2016). Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*. 9 (1): 9-18.
- Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*. 3 (2): 115-125.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 2 (2): 94-100.
- Lubis, S. P. W. (2017). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII. *Jurnal DEDIKASI*. 1 (2): 169-174.
- Mahariyanti, E. & Samsul, H. (2020). Efektivitas Penggunaan *Blended Learning* dengan *Platform Quipper School* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Biologi Kelas XI MIPA di SMAN 2 Selong. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. 6 (4): 911-920.
- Maryana, S., Candiasa., & Djoko, W. (2018). Pengembangan *Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Deret Bilangan Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*. 9 (2): 19-30.
- Muflihah. (2021). Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Index Card Match* Pada Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 2 (1): 152-160.
- Naimah, J., D. S. Winarni., & Y. Widiyawati. (2019). Pengembangan *Game* Edukasi *Science Adventure* Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*. 7 (2): 91-100.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*. 11 (1): 9-16.

- Nugraha, A. A., Budiarmo, E. & Boenasir. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Pengoperasian Mesin Bubut. *Journal of Mechanical Engineering Learning*. 3 (1): 56-63.
- Nurhasanah, S. & A. Sobandi. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. 1 (1): 128-135.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media *Game* Edukasi *Quiziz* pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. 7 (3): 145-150.
- Nurjani, Y.Y. & Endah, J. (2020). Pengenalan Bentuk Geometri Melalui Metode Bermain Permainan Tradisional Sondah Bagi Anak Usia Dini. *Journal of Sport, Physical Education, Organization, Recreation, Training*. 4 (1): 22-29.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*. 3 (1): 171-187.
- Palevi, M. R., Pipit, A. S., & Intan, A. S. (2020). Ruang Kelas Virtual: Pembelajaran dengan Pemanfaatan Permainan Online Hago. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*. 6 (1): 7-13.
- Pane, B., Xaverius, N., & Sary, P. (2017). Rancang Bangun Aplikasi *Game* Edukasi Ragam Budaya Indonesia. *E-Journal Teknik Informatika*. 12 (1): 1-9.
- Pramuditya, S. A., M. Subali, N., & Dede, S. (2017). *Game* Edukasi RPG Matematika. *EduMa*. 6 (1): 77-84.
- Prihatini, E. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Formatif*. 7 (2): 171-179.
- Putra, D. W., dkk. (2016). *Game* Edukasi Berbasis *Android* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*. 1 (1): 47-58.
- Putri, A. B. U. & Noor, H. (2017). Upaya Melestarikan Permainan Tradisional Engklek melalui Teknologi Digital Interaktif. *Jurnal Rupa*. 2 (2): 77-149.
- Rahman, R. A. & Dewi, T. (2016). Pengembangan *Game* Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*. 13 (1): 184-190.
- Rais, W. (2020). Asumsi Dalam Ilmu. *Jurnal Ekonomi dan Manajemen STIE Pertiba Pangkalpinang*. 6 (1): 74-82.
- Rosidah, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Snowball Throwing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*. 3 (2): 29-36.
- Rozana, S. (2020). Pengaruh Inovasi Permainan Tradisional “Engklek” Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Tk Melati Jl Klambir Psr II Desa Klambir V Kebon Kab. Deli Serdang. *Dosen Fakultas Agama Islam dan Humaniora Universitas Pembangunan Panca Budi*. 13 (1): 42-58.

- Selwyn, Neil. (2011). *Education and Technology Key Issues and Debates*. India: Replika Press Pvt Ltd.
- Sibarani, H. P., Mumu, K. & Yusep, S. (2019). Implementasi *Mobile Learning* Berbasis Aplikasi Smartphone Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknik Pemesinan Bubut. *Journal of Mechanical Engineering Education*. 6 (1): 42-50.
- Sriwahyuni, N. A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IIS SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang. *JPE*. 9 (2): 133-142.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung : IKAPI.
- Surahman, S. & Eko, B. S. (2017). Aplikasi *Mobile Driver Online* Berbasis *Android* Untuk Perusahaan Rental Kendaraan. *ULTIMA InfoSys*. 8 (1): 35-42.
- Sutrisno, V. L. P. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif Smk Di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. 6 (1): 111-120.
- Syafi'i, A., tri, M. & Siti, K. R. (2018). Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek dan Faktor Yang Mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2 (2): 115-123.
- Syaripuddin. (2019). Pemanfaatan *Ethonomatika* Permainan Engklek Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Math Education Nusantara*. 2 (1): 84-89.
- Tamimiya, K. T., Agus, A. G & Pramudya, D. A. P. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis *Sets* Untuk Meningkatkan *Collaborative Problem Solving Skills* Siswa SMP Pada Pokok Bahasan Cahaya. *Jurnal Pembelajaran Fisika*. 5 (4): 392-398.
- Vilmala, B. K. & Mundilarto. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis *Android* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Ditinjau Dari Motivasi. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*. 3 (1): 61-77.
- Vitaningsih, A. V. (2016). *Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal INFORM*. 1 (1): 1-8.
- Widyastuti, L. R., Lina, R. M., & Abdul, R. (2020). Efektivitas Permainan Tradisional Engklek Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal PRIMATIKA*. 9 (1): 19-24.
- Wiranda, U. & Masniladevi. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Materi Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 4 (3): 3045-3051.
- Yakin, R. Q., I Nyoman Putu Suwindra., & I Bagus Putu Mardana. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Gerak-Gerak Lurus Beraturan, Berubah Beraturan, Dan Jatuh Bebas. *JPPF*. 8 (1): 21-30.

- Yulianto, F., Yohana, T. U., & Imam, A. (2018). Game Edukasi Pengenalan Buah-Buahan Bervitamin C Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*. 7 (3): 242-251.
- Yusuf, R. R., M. Fachruddin S., & Nurul, A. Y. B. (2017). Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Menerapkan Pendekatan *Resource Based Learning* Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah*. 1 (1): 73-80.
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 7 (1): 17-23.