

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, A., & Narbuko, C. (2009). *Metodelogi Penelitian*. Jakarta: Bumi. Aksara.
- Arikunto, S. (2007). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan. Edisi Revisi. Cetakan ketujuh*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Burnette, E. (2009). *Hello, Android: Introducing Google's Mobile Development Platform (second Edition)*. Dallas, Texas: The Pragmatic Bookshelf.
- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi Belajar.edisi II*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Evans, j., & Roderick, j. (2017). *Adverse Childhood Experiences: Breaking the Generational Cycle of Crime: Turning Understanding into Action: Summary Report*. Public Health Wales NHS Trust.
- Fitriana, Nuriza. 2019. "Penerapan Model Pembelajaran." *Pai* 5(2):87–92.
- Hamzah, H. (2012). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Hermawan, S. (2011). *Mudah Membuat Aplikasi Android*. Penerbit Andi.
- Hess, S. (2014). Digital Media and Student Learning: Impact of Electronic Books on Motivation and Achievement. *New England Reading Associatiion Journal*, 35-39.
- I S Kurniawan<sup>1,4</sup> \*, F S Tapilow<sup>1,2</sup>, T Hidayat<sup>1,2</sup>, and W Setiawan<sup>1, 3</sup>. 2018. "Can Smartphone Be Used to Support Learning?" 3: 12–16.
- Jamaluddin, Gusty, S., Nurmiati, Muliana, Oris Krianto Sulaiman, N. L., & Jamaludin, d. (2020). *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19*. Yayasan Kita Menulis.
- Jayul, Achmad, and Edi Irwanto. 2020. "Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani Di Tengah Pandemi Covid-19." *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi* 6(2):190–99.
- Joyce, B., & weil, M. (1980). *Models of Teaching, 3rd Edition*. Prentice Hall.
- Kasdiyanti S, Annisa. 2019. "Jurnal PAJAR ( Pendidikan Dan Pengajaran )." *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran) Volume 3 Nomor 1 Januari 2019 / ISSN Cetak : 2580 - 8435 | ISSN Online : 2614 - 1337* 3:782–90.
- Muhyidin, Asep. 2020. "Pemertahanan Nilai-Nilai Budaya Lokal Dalam Pembelajaran Sastra Di Sekolah."

- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran - Sebuah Pendekatan Baru* . Jakarta: Referensi (GPS Press Group).
- Nurkanti M, Kurniawan IS, Mayangsari DA, Suganda H. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Teams *Games* Tournament (TGT) dan Permainan Himpimpa pada Materi Sel. *Sci Educ Appl J*. 2020;2(1):12. doi:10.30736/seaj.v2i1.176
- Nurrita, Teni. 2019. "Development of Circle Learning Media to Improve Student Learning Outcomes." *Journal of Physics: Conference Series* 1321(2):171–87. doi: 10.1088/1742-6596/1321/2/022099.
- Pangestuti, Widi. 2017. "Journal of Physical Education , Sport , Health and Recreations." *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation* 4(2):102–8.
- Prasetyo, Yogo D., Resti Yektyastuti, Attus Solihah, Jaslin Ikhsan, Kristian H. Sugiyarto, and Makalah PENDAMPING Penelitian dan Kajian Konseptual Mengenai Pembelajaran Sains Berbasis Kemandirian Bangsa. 2015. "SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN SAINS " Pengembangan Model Dan Perangkat Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi " Magister Pendidikan Sains Dan Doktor Pendidikan IPA FKIP UNS PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KIMIA BERBASIS AND." (November):252–58.
- Prayitno, E. (1989). *Motivasi Dalam Belajar*. Jakarta: P2LPTK.
- Radita, Nira. 2018. "Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Pada Materi Teori Graph." *Journal of Mathematics Education, Science and Technology* 3(1):33–45.
- Rahmawati, Mega, and Edi Suryadi. 2019. "Guru Sebagai Fasilitator Dan Efektivitas Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4(1):49. doi: 10.17509/jpm.v4i1.14954.
- Sardiman. (2018). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sardiman, A. M. (1990). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design A Book of Lenses*. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers.

- Slavin, R. (2009). *Educational Psychology Theory and Practice*. Boston: Pearson.
- Sudarisman, Suciati. 2015. "Memahami Hakikat Dan Karakteristik Pembelajaran Biologi Dalam Upaya Menjawab Tantangan Abad 21 Serta Optimalisasi Implementasi Kurikulum 2013." *Florea*.
- Sudjana, N. (2004). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugihartono. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sukirman, D. d. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Sundari, F. (2017). Peran Guru Sebagai Pembelajar dalam Memotivasi Peserta Didik Usia SD. *Prosiding Diskusi Panel Pendidikan "menjadi Guru Pembelajar.", 3*.
- Suryabrata. (2002). *Prosedur Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Syahputra, Fajar, Mesran Mesran, Ikhwan Lubis, and Agus Perdana Windarto. 2018. "Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Guru Berprestasi Kota Medan Menerapkan Metode Preferences Selection Index (Studi Kasus : Dinas Pendidikan Kota Medan)." *KOMIK (Konferensi Nasional Teknologi Informasi Dan Komputer) 2(1):147–55*. doi: 10.30865/komik.v2i1.921.
- Uno, H. B. (2009). *Teori Motivasi & Pengukuran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan Edisi Baru*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wagiran. 2011. "Pengembangan Model Pendidikan Kearifan Lokal Dalam Mendukung Visi Pembangunan Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta 2020 (Tahun Kedua." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Vol III No 3*.
- Yunus, A. (2013). *Permainan Rakyat DIY*. Yogyakarta: Depdikbud.