

DAFTAR PUSTAKA

- Abuddin Nata. (2009). *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*. Kencana.
- Agustina, W., & Noor, F. (2016). *Hubungan hasil belajar dan tingkat berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran Matematika*. 191–200.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.
- Arikunto, S. (2015). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.
- Dewi, E. R. (2018). Metode Pembelajaran Modern Dan Konvensional Pada Sekolah Menengah Atas. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 2(1), 44. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v2i1.5442>
- Game, P., Berbasis, E., Sebagai, S., Berorientasi, P., Kemampuan, P., & Kreatif, B. (2020). *Pengembangan Game Edutainment Berbasis Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Berorientasi Pada Kemampuan Berpikir Kreatif*. 11(1), 39–50.
- Hendikawati, P., Zuhair, M., & Arifudin, R. (2019). Keefektifitas Media Pembelajaran Berbasis Android terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kemandirian Belajar. *Prisma*, 2, 917–927.
- Joko, P. (2017). *Efektivitas Model Pembelajaran TGT (Teams Game Tournament) Berbantuan Game Edukasi Berbasis Android Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jepang Siswa SMA PGRI 1 Pati*. u niversitas Negeri Semarang.
- Khairunnisa, I. S. J. (2020). Analisis Metode Pembelajaran Komunikatif Untuk Ppkn Jenjang Sekolah Dasar. *Elementary School Education Journal*, 1(1), 1–7.
- Khusniyah, N. L., & Hakim, L. (2019). EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN BERBASIS DARING: SEBUAH BUKTI PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan*, 17(1), 19–33.
- Megawati. (2016). *RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN DAN SIMULASI PERMAINAN TRADISIONAL NUSANTARA BERBASIS ANDROID*. UIN Alaudin Makassar.
- Nurkanti, M., Kurniawan, I. S., Mayangsari, D. A., & Suganda, H. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Teams Games Tournament (TGT) dan Permainan Hompok pada Materi Sel. *Science Education and Application Journal*, 2(1), 12. <https://doi.org/10.30736/seaj.v2i1.176>
- Nurseto, T. (2011). *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik – Tejo Nurseto*. 19–35.
- Rohani. (2019). *Diktat Media Pembelajaran*.

- Siregar, R. N., Mujib, A., & Karnasih, I. (2020). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pendekatan Matematika Realistik Increasing Students' Creative Thinking Abilities Through*. 4(1), 56–62.
- Siswa, P. B., Luh, N., & Ekayani, P. (2017). *PENTINGNYA PENGGUNAAN MEDIA*. March.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan r & d)*.
- Sundayana, R. (2018). *Statistika Penelitian Pendidikan*.
- Syahputra, E. (2018). Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional SINASTEKMAPAN*, 1(March), 1276–1283. https://www.researchgate.net/publication/331638425_PEMBELAJARAN_ABAD_21_DAN_PENERAPANNYA_DI_INDONESIA/link/5c847e51458515831f96f565/download
- Tresnaasih, I. (2020). *SISTEM PENCERNAAN PADA MANUSIA*.
- Vitianingsih, A. V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Inform*, 1(1), 1–8.
- Widiastuti, N. I. (2012). Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo. *Komputa : Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 1(2), 41–48. <https://doi.org/10.34010/komputa.v1i2.60>
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100>

