

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2022). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Masalah, Pembelajaran Berbasis Proyek Literasi, dan Pembelajaran Inkuiri dalam Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis. *Profesi Pendidikan Dasar*, 37-52.
- Abidin, Z., Hudaya, A., & Anjani, D. (2020). Efektivitas pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi covid-19. *Research and Development Journal of Education*, 131-146.
- Afandi, Junanto, T., & Afriani, R. (2016). Implementasi digital-age literacy dalam pendidikan abad 21 di Indonesia. *In Prosiding SNPS (Seminar Nasional Pendidikan Sains)*, 113-120.
- Afrillianti, S. (2021). *Efektivitas Aplikasi Etno- edugames Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa*. Bandung: Repository Unpas.
- Al- Tabany, T. I. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: KENCANA.
- Alamsyah, R., Sulastri, S., Krisrupianti, L., & Atmadja, A. R. (2019). PENGEMBANGAN APLIKASI GAME PLATFORM HAPPY JUMP: WORLD ADVENTURE. *Jurnal Accounting Information System (AIMS)*, 57-68.
- Aman. (2012). Pengembangan model evaluasi program pembelajaran sejarah di SMA. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 437-456.
- Aulia, C. (2022, March 20). *Struktur bagian dan fungsi tubuh Insecta (serangga)*. Retrieved from Sridianti.com: <https://www.sridianti.com/biologi/struktur-dan-fungsi-tubuh-insecta.html#>
- Caresya, A., Marlina, M., & Elizabeth, T. (2015). APLIKASI EDUGAME “THE CRAZY MONEY” UNTUK PENGENALAN DAN PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID. 1-11.

- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*, 468-468.
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Universitas PGRI Palembang*.
- Fajarini, U. (2014). Peranan Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Karakter . *Sisio Didaktika*, 123-130.
- Giyartini, R. (2014). Makna Simbolik Kaulinan Barudak Oray-Orayan. *Panggung*, 376-386.
- Gusty, S., Nurmiati, Muliana, Sulaiman, O. K., Manuhutu, M. A., Sudarso, A., & Leuwol, N. V. (2020). *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19*. Yayasan Kita Menulis.
- Harefa, D. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match pada Aplikasi Jarak dan Perpindahan. *Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 1-18.
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi*, 187–203.
- Hijrah, M. A., Risnasari, M., Arif, M., Cahyani, L., & Aini, N. (2019). Game Edukasi Berbasis Android Pada Materi Himpunan. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 17-28.
- Hikmatilah, Y. (2021). *Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Dalam Pembelajaran Berorientasi TPACK Untuk Meningkatkan Kemampuan Analisis Peserta Didik Pada Materi Sistem Saraf*. Bandung: Repository Unpas.
- Hssina, B., Erritali, M., Bouikhalene, B., & Merbouha, A. (2014). Edugame an Android game for teaching children. *International Journal of Innovation and Applied Studies*, 1531-1540.

- Imran, A., & Alfianingsih, F. (2021). *FISIOLOGI SERANGGA (Sistem Saraf dan Organ Perasa/Indera, Sistem Endokrin dan Sistem Reproduksi Serangga)*. Makassar: OSF PREPRINT.
- Juanda. (2010). Peranan Pendidikan Formal dalam Proses Pembudayaan. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 1-15.
- Kolin, F. A., Priyayi, D. F., & Hastuti, S. P. (2018). Pengembangan Modul Berbasis Keterampilan Proses Sains (KPS) pada Materi Sistem Organisasi Kehidupan Tingkat Sel. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 163-176.
- Kusuma, R. S. (2018). Peran Sentral Kearifan Lokal Dalam Peningkatan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Pedagogik*, 228-239.
- Mahmudah, I. R., Makiyah, Y. S., & Sulistyaningsih, D. (2019). Profil keterampilan proses sains (KPS) siswa SMA di Kota Bandung. *Diffraction*, 39-43.
- Muakhiri, B. (2014). Peningkatan hasil belajar IPA melalui pendekatan pembelajaran inkuiri pada siswa SD. *Jurnal ilmiah guru caraka olah pikir edukatif*, 51-57.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 9-16.
- Novianti, P. R., & Giwangsa, F. S. (2018). Analisis Permainan Oray-Orayan Terhadap Aspek Perkembangan Anak. *JURNAL LENSA PENDAS*, 73-78.
- Nurkanti, M., Kurniawan, I. S., Mayangsari, D. A., & Suganda, H. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Teams Games Tournament (TGT) dan Permainan Hompimpa pada Materi Sel. *Science Education and Application Journal (SEAJ)*, 12-21.
- Nuroifah, N., & Bachri, B. S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas XI SMA

- Negeri 1 Dawarblandong Mojokerto. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 1-10.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 171-187.
- Nursaidah, A., Nuraeni, E., & Pranata, O. H. (2018). Desain Didaktis Sifat-Sifat Persegi dan Persegi Panjang Berbasis Permainan Tradisional Oray-Orayan di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10-20.
- Nurtamam, M. E., & Sari, A. K. (2012). Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Media Edugames untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN Bancaran I Kabupaten Bangkalan. *Pamator Journal*, 63-70.
- Nurtang, N., Herman, H., & Haris, A. (2019). Keterampilan Proses Sains Fisika Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 24 Bone. *Jurnal Sains dan Pendidikan Fisika*, 53-62.
- Oktavian, R., & Aldya, R. F. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi Di Era Pendidikan 4.0. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 129-135.
- Oviyanti, F. (2016). Tantangan pengembangan pendidikan keguruan di era global. *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 267-282.
- Permana, D. D., & Putra, D. E. (2018). Serangga dan Manusia. 1-53.
- Puspita, R. D. (2019). Etnopedagogik dalam Kaulinan Oray-Orayan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 15-26.
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 15-32.
- Romadhona, F. T. (2018). Pengembangan edugame sebagai media pembelajaran berbasis role play game (RPG) pada mata pelajaran simulasi digital kelas X tav di SMKN 3 surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 101-107.

- Suminah, Gunawan, I., & Murdiah, S. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pendekatan Behavior Modification. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 221-230.
- Supriyono, H., Saputra, A. N., Sudarmilah, E., & Darsono, R. (2014). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Hadis Untuk Perangkat Mobile Berbasis Android. *JURNAL INFORMATIKA* , 907-920.
- Susilo, A., & Sarkowi. (2018). Peran Guru Sejarah Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Arus Globalisasi. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 43-50.
- Susilo, A., & Sarkowi. (2018). Peran Guru Sejarah Abad 21 Dalam Menghadapi Tantangan Arus Globalisasi. *HISTORIA: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 43-50.
- Suyitno, I. (2012). Pengembangan Pendidikan Karakter dan Budaya Bangsa Berwawasan Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1-13.
- Syahputra, E. (2018). Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya Di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional SINASTEKMAPAN (E-Journal)* .
- Winarni, D. S., Naimah, J., & Widiyawati, Y. (2019). Pengembangan game edukasi science adventure untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 91-100.
- Yulianto, D., & Nugraheni, A. S. (2021). Efektivitas pembelajaran daring dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 33-42.
- Yusuf, I., Widyaningsih, S. W., & Purwati, D. (2015). Pengembangan perangkat pembelajaran Fisika Modern berbasis media laboratorium virtual berdasarkan paradigma pembelajaran abad 21 dan Kurikulum 2013. *Pancaran Pendidikan*, 189-200.