

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilianti, N.Sylvia. 2021. *Efektivitas Aplikasi Etno-Edugames Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa*. Bandung: Institutional Repositories Scientific Journals Universitas Pasundan. Diakses pada 01 maret 2022.
- Agustina, Wida. Fahriza Noor.2016. *Hubungan Hasil Belajar dan Tingkat Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Matematika*. Banjarmasin: Math Didactic Jurnal Pendidikan Matematika. Vol 2, No.3. 191-200.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.
- Arikunto, suhaesimi. 2010. *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Asep, Jihad dan Haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran* . Yogyakarta : Multi Pressindo.
- Atika, Kosim, Sutrio ,Dkk. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Learning Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis*. Mataram: Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan. Vol 7, No.1.
- Bawono, Yudho. 2007. *Memilih Mainan Buat Si Kecil*. Semarang: Majalah Psikologi Plus. Vol II, No 11.
- Dakhi, Agustin Sukses. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Siswa. Nias : Journal IPTS. Vol 8, No 2.
- Darwis Dasopang, Muhammad. 2017. *Belajar dan Pembelajaran. FITRAH Jurnal Kajian Ilmu- ilmu Keislaman*, Vol 03, No 2. 333-352.

- Effendi, Ramlan. 2017. Konsep Revisi Taksonomi Bloom dan Implementasinya Pada Pelajaran Matematika SMP. Sumatera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika. Vol 2, No.1.72-78.
- Fajar Ramdhan, Aditya. Ade Dwo Putra dan Ade Surahman. 2021. *Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality(AR)*. Lampung: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi(JTSI). Vol, 2 No. 2. 24-31.
- Giyartini, Rosarina. 2014 . *Makna Simbolik Kaulinan Barudak Oray-Orayan*. Tasikmalaya: Jurnal Isbi
- Hasriyati. 2021. *Integrated Learning of Local Culture Through Maccera Siwanua Traditional*. Makkasar : La Geografia Universitas Negeri Makkasar Sulawesi Selatan. Vol 19, No.2.
- Hidayat, Dasrun. (2013). *Permainan Tradisional dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh* : Garut Selatan Jawa Barat. Jurnal Academica Fisip Untad. Vol.05 No. 02
- Hikmatilah, yayang. 2021. *Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Dalam Pembelajaran Berorientasi TPACK Untuk Meningkatkan Kemampuan Analisis Peserta Didik Pada Materi Sistem Saraf*. Repository Unpas. Bandung : Universitas Pasundan.
- Huda, Khoirul. 2020. *Modul Pembelajaran SMA Biologi Ekosistem Kelas X*.
- Iskandar, Akbar dkk.2020. *Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK*, Sumatera : Yayasan Kita Menulis.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia.[Online]. Tersedia di kbbi.kemendikbud.go.id/entri/keefektifan Diakses 28 februari 2022.

- Kanematsu, Hideyuki dan Dana M. Barry. 2016. Chapter 2: “*Theory of Creativity*”
Journal springer.
- Kartini, Ketut Sepdayana. Dan Putra, Nyoman Tri Anindia. 2020. *Respon Siswa Terhadap Perkembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*.
Bali : Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia. Vol 4, No 1. 12-19
- Khobir, Abdul. 2009. *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif*.
Pekalongan: Repository Iain Pekalongan.
- Maharani, A.A.P., dan Widhiasih, L.K.S. 2016. *Respon Siswa Terhadap Umpan Balik Guru Saat Pelajaran Bahasa Inggris Di SD Saraswati 5 Denpasar*.
Jurnal Bakti Saraswati. 5(2):88-92
- Moore, K. D. (2014). *Effective Instructional Strategies From Theory to Practice*.
London: Sage.
- Muhajang, Tatang. Monica Desiria Pangestika. 2018. *Pengaruh Literasi Informasi Terhadap Efektivitas Belajar Siswa*. Bogor: Pedagonal Jurnal Ilmiah Pendidikan Vol 2, No.2. 15-22.
- Muhaqiqin dan Rikendry.2021. *ALT+F: Aplikasi Pencarian Lawan Tanding Futsal Berbasis Mobile Android*. Lampung: Ejournal Undana. Vol 9, No.1.81-877.
- Nasution, Mardinah Kalsum. *Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa*. 2017. Banten : Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan. Vol 11, No 1.
- Noviati, Pupung Rahayu.dan Sendi Fauzi Giwangsa.2018. *Analisis Permainan Oray-Orayan Terhadap Aspek Perkembangan Anak*. Sumedang: Jurnal Lensa Pendas. Vol 3, No. 2. 73-78.

- Nurbudiyani, Iin. 2013. *Pelaksanaan Pengukuran Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Pada Mata Pelajaran Ips Kelas III SD Muhammadiyah Palangkaraya*. Palangkaraya : Anterior Jurnal, Vol 13 No 1, Hal 88 – 93
- Nurhasanah S, Sobandi A. 2016. *Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa*. Bandung: Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran.
- Pangestuti, Widi. 2017. “*Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*”. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*.
- Purwanto, Ngalim. (2004). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Puspita, Ryan Dewi. 2019. *Etnopedagogik dalam Kaulinan Oray-Orayan*. Sumedang : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 3 , No 1.
- Putra, Dian Wahyu. Nugroho, A.Prasita. Puspitarini, Erri Wahyu. 2016. *Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*. Pasuruan : Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan. Vol 1, No.1. 46-58.
- Rahmawati, Mega. Edi Suryadi. 2019. *Guru Sebagai Fasilitator dan Efektivitas Belajar Siswa*. Bandung: Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran. Vol 4, No. 1. 49 - 54.
- Rianto, Niko. Adi Sucipto. Rakhmat Dedi Gunawan. 2021. *Pengenalan Alat Musik Tradisional Lampung Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android*. Lampung: Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA). Vol 2, No.1. 64-72.
- Rijal, Syamsu dan Bachtiar Suhaedir. 2015. *Hubungan antara Sikap, Kemandirian Belajar, dan Gaya Belajar dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa*. Sengkang : Jurnal BIOEDUKATIKA Vol. 3 No. 2 , hal 15-20

- Riyani, Rizki. Syafdi Maizora. Hanifah. 2017. *Uji Validitas Pengembangan Tes Untuk Mengukur Kemampuan Pemahaman Relasional Pada Materi Persamaan Kuadrat Siswa Kelas VIII SMP*. Bengkulu : Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah(JP2MS). Vol 1, No 1.60-65.
- Rohani.2019. *Media Pembelajaran*. Sumatrera: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Selvi Handayani, Eka. Hani Subakti. 2021. *Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*. Samarinda : Jurnal Basicedu. Vol 5, No. 1. 151 - 164.
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor - faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Sudijono, Anas. (2009). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Rajagrafindo.
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA.
- Suharyati, Eny Dwi. (2013). *Fasilitas Pendidikan Berbasis Teknologi Informasi Terhadap Efektivitas Belajar Mahasiswa Pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman Di Samarinda*. E-journal Ilmu Administrasi. Vol 1. No. 2.Hlm. 740.
- Sumantri, Moh. Syarifi, *Strategi Pembelajaran*. 2015. Depok : PT. Rajagrafindo.
- Sundayana, R. (2018). *Statistika Penelitian Pendidikan*.
- Supardi. 2013. *Sekolah Efektif, Konsep Dasar dan Praktiknya*. Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada

- Suryabrata. 2002. *Prosedur Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Syachtiyani, Wulan Rahayu. Novi trisnawati.2021. *Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19*. Surabaya : Prima Magistra Jurnal Ilmiah Pendidikan. Vol 2, No.1.90-101.
- Syah, M. 2009 *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Tobias, Sigmund. Fletcher, Dexter J, dkk. 2014. *Game-Based Learning*. New York : Handbook of Research on Educational Communications and Technology. 486-503.
- Vera Pingkan, Laura. Dwi Fajar Saputri. Nurssaniah. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android Beraturan Kearifan Lokal pada Pembelajaran Fisika di Kelas X SMA Negeri 09 Pontianak*. Pontianak: Jurnal Pendidikan Sains dan Aplikasi(JPSA). Vol 4, No.1.20-24.
- Vitaningsih, Anik Vega. 2016. *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Surabaya : Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi. Vol 1, No. 1. 70.
- Widiastuti, Nelly Indriani. dan Irawan setiawan. 2012. *Membangun Games Edukasi Sejarah Walisongo*. Bandung : Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA). Vol 1, No.2.
- Widiawati, Ririn. Henny Dwi Koeswanti.2021. *Pengembangan Games Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar*. Salatiga: JURNAL BASICEDU Universitas Kristen Satya Wacana. Vol 5,No.2.1027-1038.

Wilantika, Cancan Firman. 2015. *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Kesehatan dan Perilaku Remaja*. Rangkasbitung: Ejournal La Tansa Mashiro