

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, A., Mardiyani, E., & Nawawi, I. (2018). Aplikasi Komputer dan Smartphone Berbasis Android untuk Menangani Reservasi Hotel pada Citi Smart Hotel - BSD. *Teknik Komputer AMIK BSI*, 64-70.
- Adita, A., & Risnani, L. Y. (2017). Persepsi Dan Kebutuhan Siswa SMP Dan Guru IPA Terhadap Game Edukasi Di Kota Purwokerto. *Pros. Seminar Pend.IPA Pascasarjana UM*, 13-18.
- Afrilianti, S. (2021). *EFEKTIVITAS APLIKASI ETNO-EDUGAMES UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA*. Bandung: Respository Unpas.
- Afrilianti, S. (2021). EFEKTIVITAS APLIKASI ETNO-EDUGAMES UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA. *UNIVERSITAS PASUNDAN, instutional repositories & scientific journals*.
- Alfarisi, G., & Tawafak, R. M. (2020). General View about Games based Learning: Literature Review. *scitepress.org*, 139-145.
- Anggramayeni, A., Yolida, B., & T. Marpaung, R. R. (2018). Efektivitas Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Bioterdidik*, 1-11.
- Arief, A., & Lestari, F. S. (2019). UPAYA TAMAN MUDA IBU PAWIYATAN YOGYAKARTA DALAM MELESTARIKAN BUDAYA TRADISIONAL MELALUI KESENIAN KARAWITAN. *Jurnal PGSD Musi, Vol. 2, No. 1*, 50-60.
- Asmuni. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Peadagogy : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 281-288.
- Asriansyah, & Almy, M. A. (2018). Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Melestarikan Budaya Bangsa Melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 82-88.

- Boyle, S. (2011). Teaching Toolkit: An Introduction to Games based learning. *UCD TEACHING AND LEARNING*, 1-9.
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Islam IQ (Ilmu Al-qur'an) Volume 3 No. 01. ISSN : 2338-4131*, 123-140.
- Dube, B. (2020). Rural Online Learning in the Context of COVID-19 in South Africa: Evoking an Inclusive Education Approach . *REMIE Multidisciplinary Journal of Educational Research*, 135-157.
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 496-503.
- Hasanah, A., Lestari, A. S., Rahman, A. Y., & Danil, Y. I. (2020). Analisis Aktivitas Belajar Daring Mahasiswa Pada Pandemi COVID-19. *uin.sgd.ac.id*, 1-9.
- Hermawan, H. (2019). *PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ORAY-ORAYAN TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK TUNAGRAHITA RINGAN DI SLB C SUKAPURA KOTA BANDUNG* . Bandung: Repository.upi.edu.
- Hijrah, M. A., Risnasari, M., Arif, M., Cahyani, L., & Aini, N. (2019). GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID PADA MATERI HIMPUNAN. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran (JDPP)*, 18-28.
- 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.
- Huang, R., Liu, D., Yang, J., & Wang, H. (2020). Handbook on Facilitating Flexible Learning During Educational Disruption: The Chinese Experience in Maintaining Undisrupted Learning in COVID-19 Outbreak. *Smart Learning Institue of Beijing Normal University*, 1-43.

- Irhandayaningsih, A. (2020). Pengukuran Literasi Digital Pada Peserta Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID-19. *ANUVA: Jurnal Kajian budaya, perpustakaan dan budaya*, 231-240.
- Komariah, S., & Asyahidda, F. N. (2020). Decrease or Increase: Analysis of the Existence of Local Wisdom as the Core of Education in the Technology Era. *4th Asian Education Symposium (AES 2019)*, 207-210.
- Kurniawan, I. S., & Survani, R. (2017). Integrasi Etnopedagogi dalam Mengembangkan Model Pembelajaran Biologi. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 15-24.
- Megawanti, P., Megawati, E., & Nurkhafifah, S. (2020). PERSEPSI PESERTA DIDIK TERHADAP PJJ PADA MASA PANDEMI COVID-19. *Jurnal Pendidikan Sains*, 75-82.
- Meri, D., & Agreini, R. (2021). PERSEPSI SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN DARING PADA MASA PANDEMI PADA TAHUN AJARAN 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora (KAGANGA)*, 158-165.
- Michel, H. (2016). Characterizing Serious Games Implementation's Strategies: Is Higher Education the New Playground of Serious Games? *Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS)*, 818-826.
- Mustarin, A., & Wiharto, M. (2021). Persepsi mahasiswa terhadap penggunaan program e-learning berbasis LMS pada Mata Kuliah Teknologi Budidaya Perikanan. *Journal of Library, Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian UNM*, 249-253.
- Novianti, P. R., & Giwangsa, S. F. (2018). ANALISIS PERMAINAN ORAY-ORAYAN TERHADAP ASPEK PERKEMBANGAN ANAK. *JURNAL LENSEA PEDAS*, 73-78.
- Nugraha, A. F., & Hidayat, D. (2021). Persepsi Masyarakat Mengenai Peraturan Larangan Mudik Selama Covid-19. *Jurnal Communicology*, 84-97.

- Ramadhan, A. F., Putra, A. D., & Surrahman, A. (2021). APLIKASI PENGENALAN PERANGKAT KERAS KOMPUTER BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY (AR). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 24-31.
- Rosali, E. S. (2020). AKTIFITAS PEMBELAJARAN DARING PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI JURUSAN PENDIDIKAN GEOGRAFI UNIVERSITAS SILIWANGI TASIKMALAYA. *GEOGRAPHY SCIENCE EDUCATION EXPLORED JOURNAL (GEOSEE)*, 21-29.
- Sarwono, S. W., & Meinarno, E. A. (2014). *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sekarini, A. P. (2019). PERSEPSI PESERTA DIDIK DAN GURU IPA TERHADAP PENGGUNAAN GAME EDUKASI. *Jurnal Pendidikan Sains*, 35-40.
- Setiaji, D. (2017). PEMBELAJARAN LAGU ORAY BUNGKA DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK USIA DINI. *Early Childhood : Jurnal pendidikan* .
- Sholikhah, A. (2016). STATISTIK DESKRIPTIF DALAM PENELITIAN KUALITATIF. *KOMUNIKA*, 345-350.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Toharudin, U., Kurniawan, I. S., & Darta. (2021). Persepsi Mahasiswa Mengenai Pembelajaran dalam Jaringan Selama Pandemi COVID-19. *Titian Ilmu : Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 1-10.
- Toharudin, U., Kurniawan, I. S., & Fisher, D. (2021). Sundanese Traditional Game 'Bebentengan' (Castle): Development of Learning Method Based On Sundanese Local Wisdom. *European Journal of Educational Research*, 199-209.
- Wilson, A. (2020). PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN DARING (ONLINE) MELALUI APLIKASI BERBASIS ANDROID SAAT

PANDEMI GLOBAL. *JOURNAL UNINDRA, SAP (SUSUNAN ARTIKEL PENDIDIKAN)*, 66-72.

Yazid, T. P., & Ridwan. (2017). PROSES PERSEPSI DIRI MAHASISWI DALAM BERBUSANA MUSLIMAH. *Jurnal An-nida'*, 193-201.

Yuliani, W. (2018). METODE PENELITIAN DESKRIPTIF KUALITATIF DALAM PERSPEKTIF BIMBINGAN DAN KONSELING. *QUANTA*, 86-87.

Zirawaga, V. S., Olusanya, A. I., & Maduku, T. (2017). Gaming in Education: Using Games a a Support Tool to Teach History. *Journal of Education and Practice. Vol.8, No. 15*, 55-64.

Zufli, A., Kusumaningsih, D., Sukarno, & Astuti, A. P. (2021). PERSEPSI SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN TEKS ANEKDOT SECARA DARING. *BAHTERA : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 15-30.

Zuliyanti, P., Sukirwan, S., & Yuhana, Y. (2021). Persepsi Siswa SMA Terhadap Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Matematika Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*.