

DAFTAR PUSTAKA

- Adyani, L., Agustini, R., & Raharjo. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbantuan Media Animasi Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya*, 4(2), 648–657.
- Aini, B. O., Ayu, K. C., & Siswati, S. (2019). Pengembangan Game Puzzle Sebagai Edugame Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Matematika Siswa SD. *JTAM | Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 3(1), 74. <https://doi.org/10.31764/jtam.v3i1.768>
- Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, H., & H, N. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Anshori, S. (2019). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 2(1), 88–100.
- Ardianingsih, A., Lusiyana, D., & Rahmatudin, J. (2020). Penerapan Pembelajaran Realistic Mathematic Education Berbasis Etnomatematika Untuk Meningkatkan Hots Matematik Siswa. *M A T H L I N E Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(2), 148–161. <https://doi.org/10.31943/mathline.v4i2.117>
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arlianda, D. N., Triyogo, A., & Egok, A. S. (2022). Pengembangan Media Permainan Tradisional Congklak pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1837–1844.
- Armandita, P. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Pembelajaran Fisika Di Kelas Xi Mia 3 Sma Negeri 11 Kota Jambi Analysis the Creative Thinking Skill of Physics Learning in Class Xi Mia 3 Sman 11 Jambi City. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 10(2), 129. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v10i2.17906>.
- Budi, T., & Izzati, N. (2021). Analisis Tingkat Berpikir Kreatif Mahasiswa dalam Memecahkan Soal Matematika Ditinjau Dari Keaktifan Kelas Daring. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 5(2), 149–155. <https://doi.org/10.24036/jep/vol5-iss2/597>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8242/4081>
- Elizabeth, A., & Sigahitong, M. M. (2018). Pengaruh Model Problem Based

- Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik SMA. *Prisma Sains : Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram*, 6(2), 66–76. <https://doi.org/10.33394/j-ps.v6i2.1044>
- Fahlevi, R., & Yuliani, A. (2021). Pengembangan Game Edukasi Cermat Berbasis Android Untuk Meningkatkan Keterampilan Problem Solving Siswa Sma Pada Materi Barisan. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(5), 1191–1204. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i5.1191-1204>
- Faresta, R. A., Anggara, W., Mandiri, T. A., & Septiawan, A. (2020). Pengembangan Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Berbasis Pendekatan Konflik Kognitif. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 1(2). <https://doi.org/10.29303/goescienceedu.v1i2.55>
- Febrianti, Y., Djahir, Y., & Fatimah, S. (2016). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik dengan Memanfaatkan Lingkungan pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 6 Palembang. *Jurnal Profit*, 3(1), 121–127. <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jp/issue/view/591>
- Fitriani, A. (2019). Implementasi Pembelajaran Yang Efektif Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 45. <https://doi.org/10.29240/jpd.v3i1.624>
- Fitriyah, A., & Ramadani, S. D. (2021). Pengaruh Pembelajaran STEAM Berbasis PjBL (Project-Based Learning) terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Berpikir Kritis. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 10(1), 209–226.
- Hadyansah, D., Septiana, R. A., & Budiman, A. (2021). *Permainan Tradisional Sebagai Nilai-Nilai Kearifan Lokal*. 3, 42–46.
- Hanifah, N. (2014). Perbandingan Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Butir Soal Dan Reliabilitas Tes Bentuk Pilihan Ganda Biasa Dan Pilihan Ganda Asosiasi Mata Pelajaran Ekonomi. *SOSIO E-KONS*, 6(1), 41–55.
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).
- Himmah, E. F., Handayanto, S. K., & Kusairi, S. (2021). Potensi Berpikir Kreatif Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(1), 50–54.
- Kale, F., Situmorang, R. P., & Hastuti, S. P. (2021). Development of Mobile Learning-based Edugame on Respiratory System Material to Improve Students' Digital Literacy. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 11(2), 151–160. <https://doi.org/10.30998/formatif.v11i2.6237>
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>

- Khotimah, S. K. S. H. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran, Inovasi di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2149–2158. <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/857>
- Ki'i, A. O., & Egidius, D. (2020). Simulasi Phet Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Model Pembelajaran Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Fisika Mahasiswa. *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 360–367. <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.294>
- Kurniawan, I. S., & Survani, R. (2018). Integrasi Etnopedagogi dalam Mengembangkan Model Pembelajaran Biologi. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 6(1), 15. <https://doi.org/10.29210/119200>
- Kuswanto, E. N. T., Rahman, T., & Munadzar, A. F. (2021). Game “Roro Jonggrang” Sebagai Media Belajar Untuk Mengenalkan Cerita Rakyat. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 5(1), 33–38. <https://doi.org/10.36040/jati.v5i1.3379>
- Mahfi, F. K., Marzal, J., & Saharudin, S. (2020). Pengembangan Game Edutainment Berbasis Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Berorientasi Pada Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 39. <https://doi.org/10.36709/jpm.v11i1.9901>
- Mardhiyana, D., & Sejati, E. O. W. (2016). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1(1), 672–688.
- Masykhur, M. A., & Risnani, L. Y. (2020). Pengembangan Dan Uji Kelayakan Game Edukasi Digital sebagai Media Pembelajaran Biologi Siswa Sma Kelas X Pada Materi Animalia. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 11(2), 90. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v11i2.3276>
- Megawati. (2016). *Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Dan Simulasi Permainan Tradisional Nusantara Berbasis Android* [UIN Alauddin Makasar]. <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/626/1/SKRIPSI MEGAWATI - TEKNIK INFORMATIKA.pdf>
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017a). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi Siti. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 79–83. <https://doi.org/10.35438/e.v8i1.221>
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017b). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology IJCET*, 6(2), 79–83. <https://doi.org/10.35438/e.v8i1.221>
- N, S. A. (2021). *Efektifitas Aplikasi Ethno-Edugames Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa*. Universitas Pasundan.

- Naafi', M., & Irawan, R. J. (2022). STUDI LITERATUR : EFEKTIVITAS MODIFIKASI DALAM PERMAINAN TRADISIONAL PADA EKSISTENSI PERMAINAN ANAK ERA GENERASI Z Muhammad Naafi ' Roy Januardi Irawan. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 10(1), 129–136.
- Noval, M. (2018). Modul Tema 10 : Reproduksi dan Hidup Sehat. In *Biologi Paket C setara SMA/MA Kelas XI* (p. 64). Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan- Ditjen Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat-Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Novita, R., & Ramlah. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kratif Siswa Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (Spldv) Berdasarkan Kemampuan Awal. *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan ...*, 8(2), 159–167.
- Nurindah, & Kasman. (2021). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Akademika*, 10(01), 1–12. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1311>
- 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>
- Nurlela, L. dkk, Ismayanti, E., Samani, M., Suparji, & Buditjahjanto, I. G. P. A. (2015). *Strategi Belajar Berpikir Kreatif*. Penerbit Ombak.
- Nurrohman, A. (2021). Analisis edugame berbasis android sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. *SINASIS (Seminar Nasional Sains)*, 2(1), 247–254. <http://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinasis/article/view/5349>
- Pane, B., Najoran, X., & Paturusi, S. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1), 1–9.
- Perdima, E. F., & Kristiawan, M. (2021). Nilai-nilai Karakter pada Permainan Tradisional Hadang di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5342–5351. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1640>
- Priyani, N. E., & Nawawi, N. (2020). Pembelajaran Ipa Berbasis Ethno-Stem Berbantu Mikroskop Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Di Sekolah Perbatasan. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 99–104. <https://doi.org/10.24176/wasis.v1i2.5435>
- Putri, M. D., Rahmat, A., & Sanjaya, Y. (2021). Penerapan Teknik Chunking untuk Mengendalikan Beban Kognitif Intrinsik Siswa SMA Pada Pembelajaran Sistem Reproduksi Manusia Implementation of Chunking Technique to Control the Intrinsic Cognitive Load in Senior High School Students of Human Reproductive. *Proceding Biology Education Conference*, 18, 25–29.
- Riduwan (2012). Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian', in Skala

Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung.

- Sadikin, A., & Hakim, N. (2019). Interactive Media Development of E-Learning in Welcoming 4 . 0 Industrial Revolution On Ecosystem Material for High School Students Pengembangan Media E-Learning Interaktif Dalam Menyongsong Revolusi Industri 4 . *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 5(2), 131–138.
- Sanusi, A. M., Septian, A., & Inayah, S. (2020). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dengan Menggunakan Education Game Berbantuan Android pada Barisan dan Deret. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), 511–520. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i3.866>
- Setiawan, M. A. (2017). *Belajar dan pembelajaran* (Issue Februari 2017). Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sonjaya, A. R., Arifin, Z., & Pratiwi, R. A. (2021). Revitalisasi Permainan Tradisional Sebagai Wahana Peredam Permainan Digital Pada Anak. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 15(1), 385. <https://doi.org/10.52434/jp.v15i1.1173>
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta R&D. In *Alfabeta, CV* (Issue April). Alfabeta, CV.
- Suparman, & Husen, D. N. (2015). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Penerapan Model Problem Based Learning. *Bioedukasi Universitas Khairun*, 3(2), 367–372.
- Talakua, C., & Elly, S. S. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Mobile Learning terhadap Minat dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Kota Masohi. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(1), 46–57. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i1.8061>
- Toharudin, U., & Kurniawan, I. S. (2017). Sundanese Cultural Values of Local Wisdom: Integrated to Develop a Model of Learning Biology. *International Journal of Sciences: Basic and Applied Research (IJSBAR)*, 32(1), 29–49.
- 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*, 10(1), 199–209. <https://doi.org/10.12973/EU-JER.10.1.199>
- Utami, T., & Mulyani. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair and Share (TPS) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik Kelas VII pada Materi Segitiga di MTs Negeri Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Hipotenusa*, 1(1), 33–39. <http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/6377/>
- Wahyuni, S. (2018). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Biologi Siswa Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 14 Pekanbaru Tahun Ajaran 2016/2017. *MENARA Ilmu Vol. XII Jilid II No.80 Februari 2018, XII(80)*, 137–145.

- Wati, N. N. K., & Dewi, N. P. C. P. D. (2021). Analisis Pembelajaran Daring Berbasis Ethno-Edutainment Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya Ke-2*, 2(1), 1–11. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/dharmaacarya>
- Witado, I., Studi, P., Informatika, T., Teknik, F., Bengkulu, U. M., Pendahuluan, I., Agusyahbana, F., Niswah, F. Z., Eka, R., Pranoto, P., & Enggardini, A. A. (2021). Penerapan Linear Congruent Method Sebagai Media Pembelajaran Reproduksi Remaja Berbasis Android Untuk Pembelajaran Biologi. *SAINTIK: Jurnal Sain Informatika, Sistem Dan Teknologi Informasi*, 1(1), 13–17.
- Yuniartin, T., & Muhtarom, M. (2019). Nilai-Nilai Edukatif Dalam Permainan Tradisional Pada Masyarakat Lokal Di Sumedang. *Tatar Pasundan : Jurnal Diklat Keagamaan*, 13(1), 58–70. <https://doi.org/10.38075/tp.v13i1.34>
- Zulfira, V., Anggereini, E., & Sadikin, A. (2019). The Effect of Application of Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament (TGT) on Biology Learning Outcomes on Biodiversity Materials At the Batang Hari 1 High School Pengaruh Penerapan Model Pembelaj. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 5(3), 273–285.