

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S., and T. Sutanto. 2015. *Statistika Tanpa Stres*. Jakarta: Transmedia Pustaka.
- Afghani, Dzulfiqar Restu, and Utama. 2020. "Kreativitas Pembelajaran Daring Untuk Pelajar Sekolah Menengah Dalam Pandemi Covid-19." 3(2):70–75.
- Agustiani, Sri. 2021. *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Biologi Pada Materi Ekosistem Kelas X Mas Al-Ittihadiyah Dolok Masihul Tahun Pembelajaran 2020/2021*.
- Ahmadi, Farid, and Hamidulloh Ibd. 2018. *Media Literasi Sekolah*. edited by D. M. Wijayanti. CV. Pilar Nusantara.
- Alwasilah, A. Chaedar. 2022. *Pokoknya Rekayasa Literasi*. Kiblat Buku Utama.
- Arga, Hana Sakura Putu, Faridillah Fahmi, Nurfurqon, and Medita Ayu Wulandari. 2020. *Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran IPS SD*. Tre Alea Jacta Pedagogie.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arti, Y., and J. Ikhsan. 2020. "The Profile of Junior High School Students' Critical Thinking Skills and Concept Mastery Level in Local Wisdom Based on Outdoor Learning." *Journal of Physics: Conference Series* 1440(1):012105. doi: 10.1088/1742-6596/1440/1/012105.
- Aulia, Firda. 2020. "Pengaruh Model Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V Sdn Kampung Bulak 02 Pada Materi Siklus Air."
- Basuki. 2021. *Pengantar Metode Penelitian Kuantitatif*. edited by A. R. Baskara. Media Sains Indonesia.
- Bulut, Derman, Yavuz Samur, and Zeynep Cömert. 2022. "The Efect of Educational Game Design Process on Students' Creativity." *Smart Learning Environments*. doi: <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00188-9>.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gave Meia.

- Duwila, Sartika, Ikram Hamid, and Ariyanti Jalal. 2019. "Peningkatan Kemampuan Representasi Matematis Siswa SMP Pada Materi Diagram Venn Melalui Pendekatan Realistic Matematis Education." *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 8(1):64–80. doi: 10.33387/dpi.v8i1.1366.
- Fitriana, Cut Eka, Maimunah Maimunah, and Yenita Roza. 2021. "Desain Game Edukasi Berbasis Android Pada Materi Transformasi." *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran* 7(2):297. doi: 10.33394/jk.v7i2.3268.
- Frisca, Sanny, I. Gede Purnawinadi, Ristonilassius Ristonilassius, Junaedi Yunding, Mayer Derold Panjaitan, Khotimah Khotimah, Nur Febrianti, Wahyu Hidayat, Anis Laela Megasari, Apri Rahma Dewi, Tutik Herawati, Nilawati Sopotri, Ketut Suryani, Santa Maria, and Pangaribuan. 2022. *Penelitian Keperawatan*. Yayasan Kita Menulis.
- Gulo, W. 2002. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Guntur, Mochamad, Azharani Aliyyatunnisa, and Kartono. 2020. "Kemampuan Berpikir Kreatif, Kritis, Dan Komunikasi Matematika Siswa Dalam Academic-Constructive Controversy (AC)." *Prosiding Seminar Nasional Matematika* 3:385–92.
- Haerunisa, Prasetyaningsih, and Suroso Mukti Leksono. 2021. "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Hots Tema Air Dan Pelestarian Lingkungan." *Edumaspul -Jurnal Pendidikan* 5 No 1:299–308.
- Hamid, Mustofa Abi, Rahmi Ramadhani, Masrul, Juliana, Meilani Safitri, Muhammad Munsarif, Jamaludin, and Janner Simarmata. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hamzah, Nur. 2020. *DIGITAL PARENTING*. EDU PUBLISHER.
- Haqq, Arif Abdul, and Onwardono Rit Riyanto. 2020. *Panduan Praktikum Perencanaan, Pelaksanaan Dan Evaluasi Pembelajaran Matematika*.
- Harinaldi. 2005. *Prinsip Statistik U/Teknik & Sains*. Jakarta: Erlangga.
- Hidayati, Niswatin Nurul. 2020. "Indonesian Traditional Games: A Way to Implant Character Education on Children and Preserve Indonesian Local Wisdom." *Istawa : Jurnal Pendidikan Islam* 5(1):81. doi: 10.24269/ijpi.v5i1.2475.

- Hidayati, Yunin. 2019. "Analysis Of Local Wisdom Toward Environmental Conservation Attitude In Bangkalan District: A Preliminary Research." *Jurnal Pena Sains* 6(1):51. doi: 10.21107/jps.v6i1.5257.
- Huda, Khoirul. 2020. *Modul Pembelajaran SMA BIOLOGI Kelas X*. Direktorat SMA, Direktorat Jenderal PAUD, DIKDAS dan DIKMEN.
- Hurd, Daniel, and Erin Jenuings. 2009. "Standardized Educational Games Rating." *Suggested Criteria*.
- Karman, Joni, Hardi Mulyono, and A. Taqwa Martadinata. 2019. *Sistem Informasi Geografis Berbasis Android Studi Kasus Aplikasi SIG Pariwisata*. Deepublish.
- Kemendikbud. 2021. "Kemendikbud Siapkan Kebijakan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas." Retrieved (<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2021/03/kemendikbud-siapkan-kebijakan-pembelajaran-tatap-muka-terbatas>).
- Kemendikbud RI. 2013. "Permendikbud Nomor 81 A 2013." *Implementasi Kurikulum Kurikulum* (1):1–97.
- Khairani, Makmun. 2017. *Psikologi Belajar*. Cetakan I. YOGYAKARTA: Aswaja Pressindo.
- Khotimah, Siti Kulsum Syifa Husnul. 2021. "Pemanfaatan Media Pembelajaran, Inovasi Di Masa Pandemi Covid-19." *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3(4):2149–58. doi: 10.31004/edukatif.v3i4.857.
- Kim, Sangkyun, Kibong Song, Barbara Lockee, and John Burton. 2018. *Gamification in Learning and Education*. Springer International Publishing AG.
- Kristanto, A., Mustaji, A. Mariono, Sulistiowati, and Afifah. 2022. "Development of Education Game Media for Xii Multimedia Class Students in Vocational School." *Journal of Physics: Conference Series*. doi: 10.1088/1742-6596/1387/1/012117.
- Kurniawan, Iwan Setia, and Rifki Survani. 2018. "Integrasi Etnopedagogi Dalam Mengembangkan Model Pembelajaran Biologi." *Jurnal Konseling Dan Pendidikan* 6(1):15. doi: 10.29210/119200.

- Kusniawati, Rafa Alifya. 2021. *Efektivitas Aplikasi Etno-Edugames Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa*.
- Liswantiani, Ester. 2021. *Pengembangan Modul Permainan Tradisional Untuk Menumbuhkan Karakter Kontrol Diri Anak Usia 9-12 Tahun*.
- M. Fadlillah. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, Dan Menyenangkan*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Manurung, Alberth Supriyanto, Abdul Halim, and Ainur Rosyid. 2020. "Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4(4):1274–90. doi: 10.31004/basicedu.v4i4.544.
- Miluningtias, Siti, and Noly Shofiyah. 2021. "Penerapan Game Edukasi Terintegrasi Kearifan Lokal Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring." *JURNAL IPA TERPADU* 74–84.
- Munandar, Utami. 2014. *Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Sekolah : Petunjuk Bagi Para Guru Dan Orang Tua*. Gramedia.
- Murti, Desy Krisna, Gunarhadi, and Winarno. 2020. "Development of Educational Comic with Local Wisdom to Foster Morality of Elementary School Students: A Need Analysis." *International Journal of Educational Methodology* Volume 6(Issue 2):Pages: 337-343. doi: <https://doi.org/10.12973/ijem.6.2.337>.
- Novaliendry, Dony. 2013. "Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas Ix Smpn 1 Rao)." *JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI & PENDIDIKAN* VOL. 6 NO.
- Noviati, Pupung Rahayu, and Sendi Fauzi Giwangsa. 2018. "Permainan Oray-Orayan Terhadap Aspek Perkembangan Anak." *Jurnal Lensa Pendas* 3(2):73–78.
- Nugraheni, Benedicta Rani, and Gregorius Ari Nugrahanta. 2020. *Kembangkan Toleransi Melalui Permainan Tradisional*. CV. Resitasi Pustaka.
- Nurfadhillah, Septy. 2021. *Media Pembelajaran*. 2nd ed. Tangerang: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Pakpahan, Andrew Fernando, Adhi Prasetio, Edi Surya Negara, Kasta Gurning,

Risanti Febrine Ropita Situmorang, Tasnim Tasnim, Parlin Dony Sipayung, Ayudia Popy Sesilia, Puspita Puji Rahayu, Bonaraja Purba, Muhammad Chaerul, Ika Yuniwat, Valentine Siagian, Gilny Aileen, and Rantung Joan. 2021. *Metodologi Penelitian Ilmiah*. Yayasan Kita Menulis.

Prabowo, Iwan Ady, Hendro Wijayanto, Bramasto Wiryawan Yudanto, and Sapto Nugroho. 2021. *Buku Ajar: Pemrograman Mobile Berbasis Android*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat Universitas Dian Nuswantoro.

Prasetyo, Yogi Agung. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogi Agung Prasetyo.

Purba, Ramen A., Imam Rofiki, Pratiwi Bernadetta Purba Sukarman Purba, Erniati Bachtiar, Akbar Iskandar, Febrianty Febrianty, Yanti Yanti, Janner Simarmata, Dina Chamidah, Dewi Suryani Purba, and Bonaraja Purba. 2020. *Pengantar Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.

Purwanti, Kartika Yuni. 2022. *Game Based Learning Dengan Perfect Number Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sd*.

Puspita, Ryan Dwi. 2019. "Etnopedagogik Dalam Kaulinan Oray-Orayan." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 3 Nomor 1*. doi: ISSN 2549-8371.

Rachman, Andy, Mochamad Yuliadi Purwanto, and Hendro Nugroho. 2019. "Development of Educational Games for The Introduction of Fruits and Vitamins." *Journal of Educational Science and Technology (EST)* 76–81. doi: 10.26858/est.v5i1.8495.

Ratnaningsih, Nani, and Hetty Patmawati. 2015. "Developing Character Based Interactive Learning Media To Facilitate Students' Self-Learning Of Mathematics Capita Selecta." *Prosiding Ictte Fkip UNS* 1.

Riduwan. 2010. *Dasar-Dasar Statistika (P. D. Iswara (Ed.))*. Alfabeta.

Rikatsih, Nindynar, Ria Wuri Andary, Muhammad Shaleh Z, and Lila Pangestu Hadiningrum. 2021. *Metode Penelitian Di Berbagai Bidang*. Bandung: Media Sains Indonesia.

Rusyad, Daniel. 2020. *Kompilasi Permainan Rakyat*. ABQARIE BOOKS.

S, Mahasiswa Pascaasarjana S. 2. UIN Sunan Gunung Djati Bandung. 2020. *Kompilasi Permainan Rakyat*. edited by D. Rusyad. ABQARIE BOOKS.

- Sa'adah, Lailatus. 2021. *Metode Penelitian Ekonomi Dan Bisnis*. LPPM Universitas KH. A. Wahab Hasbullah.
- Salbino, Sherief. 2013. *Buku Pintar Gadget Android Untuk Pemula*. edited by H. Budiman. Lembar Langit Indonesia.
- Samura, Asri Ode. 2019. "Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Matematis Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah." *Journal of Mathematics Education and Science* 5. doi: 2579-6550.
- Sanaky, Hujair AH, and Faizah. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sanusi, Asri Muslim, Ari Septian, and Sarah Inayah. 2020. "Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dengan Menggunakan Education Game Berbantuan Android Pada Barisan Dan Deret." 9(September):511–20.
- Saputra, I. Komang Ragil, Ketut Pudjawan, and I. Dewa Kade Tastra. 2017. "Pengembangan Multimedia Interatif Berbasis Game Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas Iv Di Sd Mutiara Singaraja Tahun Pelajaran 2017/2018." *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*. 5. doi: <http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v5i2.2036>.
- Sarwono, Aris Eddy, and Asih Handayani. 2021. *METODE KUANTITATIF*. edited by N. Prasetyowati. Solo: Unisri Press.
- Setyaningrum, Wahyu, and Nur Hadi Waryanto. 2017. "Media Edutainment Segi Empat Berbasis Android: Apakah Membuat Belajar Matematika Lebih Menarik?" *Jurnal Mercumatika : Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika* 2(2). doi: 10.26486/jm.v2i2.369.
- Siregar, Tiarma Rita, and Hamzuri. 1998. *Permainan Tradisional Indonesia*. Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- Siyoto, Sandu, and M. Ali Sodik. 2015. *DASAR METODOLOGI PENELITIAN*. Literasi Media Publishing.
- Steve Padget. 2012. *Creativity and Critical Thinking for Teachers in Training*. Taylor & Francis.
- Suarim, Biasri, and Neviyarni Neviyarni. 2021. "Hakikat Belajar Konsep Pada

- Peserta Didik.” *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3(1):75–83. doi: 10.31004/edukatif.v3i1.214.
- Sutha, Diah Wijayanti. 2021a. *Biostatistika*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Sutha, Diah Wijayanti. 2021b. *Biostatistika*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Syamsuri, Istimar. 2017. *ESPS Biologi Untuk SMA/MA Kelas X K13N*. Erlangga.
- Tanjung, Ahmad Albar, and Mulyani. 2021. *METODOLOGI PENELITIAN*. SCOPINDO MEDIA PUSTAKA.
- Toharudin, Uus, Iwan Setia, and Dahlia Fisher. 2021. “Sundanese Traditional Game ‘Bebentengan’ (Castle): Development of Learning Method Based On Sundanese Local Wisdom.” *European Journal of Educational Research* 10(1):199–209. doi: 10.12973/eu-jer.10.1.199.
- Torrance, E. P. 1974. “Torrance Test of Creative Thinking, Verbal Tests Forms a and b (Fgural A&b). Scholastic Service Inc.”
- Tusriyanto, Tusriyanto. 2020. “Pengembangan Model Pembelajaran Terpadu Berbasis Budaya Lokal Di SD Kota Metro.” *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 6(1):59. doi: 10.32332/elementary.v6i1.2206.
- Ukhtifillah, Aninda Tasya. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Role Playing Game Education Bermuatan Etnomatematika Berbasis Android Pada Materi*.
- Unaradjan, Dominikus Dolet. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya.
- Undang-Undang. 2003. “Nomor 20 Tahun.” P. Pasal 1.
- Wibowo & Ramadhani. 2019. “Rancang Bangun Game Edukasi Biologi Untuk Peningkatan Pemahaman.” 3(3):349–56. doi: <https://doi.org/10.29207/resti.v3i3.1058>.
- Widhisakti, Aiko Najwakyla. 2021. *Lentera Peradaban*. Caremedia Communication.

Yordan, Adi Pratama, Buchori Achmad, and Indriarti Teodora. 2019. "Proceedings of the 1st International Conference on Education and Social Science Research (ICESRE 2018)." *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. doi: <https://doi.org/10.2991/icesre-18.2019.62>.