

DAFTAR PUSTAKA

- 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): halaman 74-79. <https://doi.org/10.31764/jtam.v3i1.768>
- Abiyoga, B., Rahmiati. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Perawatan Wajah, Badan (Body Massage) dan Waxing di SMK. *Jurnal Edutech Undiksa*, 9(2): halaman 284 – 290. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.41038>.
- Adtiali, Fahrunnisa. (2022). *Efektifitas Aplikasi Ethno-edugames untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa Kelas XII pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan di MAN 1 Cianjur*. Skripsi (S1). Bandung: FKIP UNPAS.
- Arikunto, S. (2020). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arisanti, W. O. L., Sopandi, W., Widodo, A. (2016). Analisis Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SD Melalui Project Based Learning. *EduHumaniora : Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1): halaman 82-95. <https://doi.org/10.17509/eh.v8i1.5125>.
- Andriani, Y., Riandi. (2015). Peningkatan Penguasaan Konsep Siswa melalui Pembelajaran Argument Driven Inquiry pada Pembelajaran IPA Terpadu di SMP Kelas VII. *Edusains*, 7(2): halaman 114-120. <http://dx.doi.org/10.15408/es.v7i2.1578>
- Azizah, F. A. (2018). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Aplikasi Android Mata Pelajaran Biologi pada Siswa Kelas XI. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 7(3): halaman 239-254.
- Budyono, Setiadi. (2013). *Anatomi Tubuh Manusia*. Bekasi: Laskar Aksara.
- Campbell, N. A., Reece, J. B., et. al. (2018). *Biologi*. Edisi Kedelapan. Terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Desiyanti, A. (2021). *Kajian Implementasi E-Learning Berbasis Aplikasi Whatsapp Terhadap Keefektivan dan Efisiensi Belajar Peserta Didik Dampak Wabah Covid-19 Ranah SD/MI*. Skripsi (S1). Lampung: UIN Raden Intan Lampung.

- Fahira, A., Kusumawardani, R., Khosiah, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran di Youtube dan Aplikasi Edukasi pada Smartphone dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1): halaman 171-179. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1199> .
- Garaika, & Darmanah. (2019). Metodologi Penelitian. Lampung Selatan: CV Hira Tech.
- Hasbiyanti, Haning. (2020). Analisa Efektifitas Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Smartphone pada Peningkatan Hasil Belajar Biologi. *Bio-Lectura: Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(1): halaman 10-14. <https://doi.org/10.31849/bl.v7i1.4034>
- Handayani, Santy. (2019). Penerapan Mikroskop Digital dengan Bantuan Smartphone Android sebagai Media Pembelajaran. *SAP / Susunan Artikel Pendidikan*, 4(1): halaman 46-52. <http://dx.doi.org/10.30998/sap.v4i1.3611>
- Ismanto, E., Novalia, M., Herlandy, P. B. (2017). Pemanfaatan Smartphone Android sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru SMA Negeri 2 Kota Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian Untuk Mu Negeri*, 1(1): halaman 42-47. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v1i1.33>.
- Karakoç, B., Eryılmaz, K., Turan Özpolat, E., & Yıldırım, I. (2022) . *The Effect of Games-Based Learning on Student Achievement: A Meta-Analysis Study. Technology, Knowledge and Learning*, 27(1): halaman 1-16. <https://doi.org/10.1007/s10758-020-09471-5>
- Khasanah, L. A. I. U., Ningrum, I. E., Huda, M. M. (2023). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Berorientasi dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1): halaman 760 – 770. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4539>.
- Khasanah, Hindun. (2020). *Implementasi Bimbingan Karir untuk Meningkatkan Potensi Entrepreneurship Santri di Pondok Pesantren Entrepreneur Al-Mawaddah Kudus*. Undergraduate thesis, IAIN KUDUS.
- Kurniawan, I. S., Hidayat, T. (2017). Aplikasi Smartphone dalam Pembelajaran Biologi. *Bunga Rampai Forum Peneliti Muda Indonesia 2017*, Edisi Utama. Halaman 201-208. Bandung: ITB
- Kurniawan, I. S., & Survani, R. (2018). Integrasi Etnopedagogi dalam Mengembangkan Model Pembelajaran Biologi. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 6(1): halaman 15-24. <https://doi.org/10.29210/119200>

- Laili, Nispul. (2018). *Analisis Penguasaan Konsep Siswa Menggunakan Taksonomi Anderson Materi Listrik Statis dalam Pembelajaran Fisika Kelas XII Di SMA Kabupaten Banyuwangi*. Skripsi (S1). Jember: FKIP Universitas Jember.
- Lukman, A. M., Aryanto, D. (2019). Aplikasi Edukasi Ekosistem Pengenalan Dunia Hewan untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Evolusi: Jurnal Sains dan Manajemen*, 7(2): halaman 58-65. <https://doi.org/10.31294/evolusi.v7i2.6402>
- Muhimmatin, I., & Jannah, I. N. (2021). Aplikasi *Mobile* Berbasis Android sebagai Media Tes *Prior Knowledge* Mahasiswa Biologi. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 7(1): halaman 1-11. <http://dx.doi.org/10.21831/jipi.v7i1.34335>
- Mahardika, B., Nihwan., Buana, A. R. (2021). Revitalisasi Permainan Tradisional dalam Mengenalkan Nilai-nilai Kearifan Lokal-Religius pada Anak. An-Nur: *Jurnal Studi Islam*, 13(2): halaman 193 – 207. <https://doi.org/10.37252/annur.v13i2.145>
- Mayangsari, D. A., Nurkanti, M., Kurniawan, I. S., Suganda, H. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT) dan Permainan Himpimpa pada Materi Sel. *Science Education and Application Journal*, 2(1): halaman 12-21. <https://doi.org/10.30736/seaj.v2i1.176>
- Marlina, M., Utaya, S., Yuliati, Y. (2017). *Penguasaan Konsep IPA Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri (SDN) Penanggungan Malang*. Prosiding TEP & PDS Transformasi Pendidikan Abad 21. Malang Mei 2017.
- Muyaroah, S., Fajartia, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS 6* pada Mata Pelajaran Biologi. *IJCET: Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2): halaman 79 – 83.
- Muzakkir, M. (2021). Pendekatan Etnopedagogi sebagai Media Pelestarian Kearifan Lokal. *Jurnal Hurriah : Jurnal Evaluasi Pendidikan dan Penelitian*, 2(2): halaman 28-39. <https://doi.org/10.5806/jh.v2i2.16>
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(2): halaman 151-172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>

- Nugroho, A. S., Gunansyah, G. (2013). Peningkatan Penguasaan Konsep dengan Model Pembelajaran Konsep dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2): halaman 1-11.
- Nurhaniefa. (2022). *Implementasi Aplikasi Ethno-edugames untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa kelas XI pada Materi Sistem Reproduksi*. Skripsi (S1). Bandung: FKIP UNPAS
- Nurita, T., Fauziah, A. N. M., Astriani, D., Erman, Susiyawati, E. (2022). *Meningkatkan Penguasaan Konsep Mahasiswa Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing*. Prosiding Seminar Nasional IPA XII. Semarang 25 Juni 2022.
- Nurhamidah, S. D., Sujana, A., Karlina, D. A. (2022). Pengembangan Media Berbasis Android pada Materi Sistem Tata Surya untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4): halaman 1318 – 1329. <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.3190>
- Purwanti, S., Putri, R. Z. A. (2021). Pengembangan Modul Berbasis HOTS pada Tema 6 Materi Membandingkan Siklus MakhluK Hidup Kelas IV Sekolah Dasar. *Elementary School (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ke-SD-an)*, 8(1): halaman 155 -160. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i1.1080>
- Rachmat, E. H. (2022). Peningkatan Pemahaman Siswa SMP pada Mata Pelajaran IPA Biologi Materi Sistem Pernafasan Manusia melalui Pembelajaran Kooperatif. *JKPI : Jurnal Kajian Pendidikan IPA*. 2(2): halaman 141-148. <https://dx.doi.org/10.52434/jkpi.v2i2.1809>
- Rahim, Fahmi. (2016). *Game Edukasi Pengenalan Alat Musik Tradisional di Indonesia Berbasis Android*. Skripsi (S1). Makassar: Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Rahmawati, A., Lutfi, A. (2018). The Development of Super Chem Game Oriented Android as Instructional Media Electrolyte and Non Electrolyte. *JCER: Journal of Chemistry Education Research*, 2(1): halaman 1-10. <https://doi.org/10.26740/jcer.v2n1.p1-10>
- Rosidah., Nizaar, M., Muhardini, S., et al. (2022). *Efektifitas Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Power Point untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD*. Seminar Nasional Paedagoria. Mataram 16 Agustus 2022.
- Ruwaida, Hikmatu. (2019). Proses Kognitif dalam Taksonomi Bloom Revisi: Analisis Kemampuan Mencipta (C6) pada Pembelajaran Fiqih di MI Miftahul Anwar Desa Banua Lawas. *Al-Madsrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*

- Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1): halaman 51-76. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v4i1.168>
- Rukminingsih, Adnan, G., Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: Erhaka Utama.
- Sadiqin, I. K., Santoso, U. T., Sholahuddin, A. (2017). Pemahaman Konsep IPA Siswa SMP Melalui Pembelajaran Problem Solving pada Topik Perubahan Benda-Benda di Sekitar Kita. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 3(1): halaman 52-62. <http://dx.doi.org/10.21831/jipi.v3i1.12554>
- Sahusilawane, Stevie. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Penguasaan Konsep (Studi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Ambon). *Jurnal Ilmiah Jendela Pengetahuan*, 9(21): halaman 13-24.
- Saputra, Y. A. (2018, Januari). *Benteng*. Diakses dari alamat <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id/?newdetail&detailCatat=8939>.
- Sarwadi, Erfanto, Linangkung. (2014). *Buku Pintar Anatomi Tubuh Manusia*. Jakarta: Dunia Cerdas.
- Saurina, N., Wahyuningtyas, E., Nasution, B. Y. V. (2016). E-Cling (*Edugames Cinta Lingkungan*) Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Sekolah Dasar. *SCAN: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 9(3): halaman 1-12.
- Setiadi. (2007). *Anatomi Dan Fisiologi Manusia*. Edisi pertama. Yogyakarta.: Graha Ilmu.
- Setiawan, H., Alimi, M. S. F., Alimah, S., *et al.* (2015). Implementing Contextual Biology Game Learning (CBGL) in Digital Era with Pterodovela in Smartphone to Improving Senior High School Student's Abilities in Learning Diversity of Bryophyta and Pterodophyta in Indonesia. *PEOPLE: International Journal of Social Sciences*, 1(1): halaman 197 – 212. <https://doi.org/10.20319/pjss.2015.s11.197212>.
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2020). Statistika Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2014). Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Syahputra, E. (2018). *Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia*. Prosiding Seminar Nasional SINASTEKMAPAN. Medan 2018
- Swandi, A., Saputri, C. E., Arsyad, S. N., Nurwidyayanti., Rizal, A., Irwandi, A., Rahmadhanningsi, S. (2023). Penerapan Gim Edukasi Interaktif berbasis Gdevelop dan Pengaruhnya terhadap Penguasaan Konsep Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Ecosystem*, 23(1): halaman 206-214. <https://doi.org/10.35965/eco.v23i1.2521>.
- Talakua, C., Maitimu, C. V. (2020). Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Smartphone Untuk Mengembangkan Sikap Peduli Lingkungan Peserta Didik. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(3): halaman 392 – 401. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i3.10006>
- Utami, A. D. D., Marini, A., Nurcholida., Sabanil, S. (2022). Penerapan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4): halaman 6855 – 6865. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3365>
- Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif Publisher
- Widoretno, S., Setyawan, D., & Mukhlison, M. (2021). *Efektifitas Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak*. Prodising Transformasi Pembelajaran Nasional (Pro-Trapenas). Agustus 2021.
- Yulianti, A., Ekohariadi. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Jurnal IT-EDU*, 5(1): halaman 527-533.
- Zubaidah, S., *et al.* (2017). *Ilmu Pengetahuan Alam*. Edisi Revisi. Gresik: PT. Temprina Media Grafika.