

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman , H., & Riswaya, A. R. (2014). Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti. *Jurnal Computech & Bisnis*. 8(2), 61-69.
- Agustin, S. (2021, April 07). *Alodokter*. Diambil kembali dari Menimbang Kelebihan dan Kekurangan Suntuk KB : <https://www.alodokter.com/menimbang-kelebihan-dan-kekurangan-suntuk-kb>
- 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.
- Akbar, M. F. (2018). Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*.
- Alamsyah, R., Toenlioe, A. J., & Husna, A. (2018). Pengembangan Vidio Pembelajaran Penyiaran Materi Produksi Program Televisi Untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. 1(3), 230.
- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*. 1(1), 67.
- Amelia, F. (2022, mei 20). *Fakta Mengenai Sel Telur dan Efeknya pada Kehamilan*. Diambil kembali dari Bocah Indonesia: <https://bocahindonesia.com/fakta-sel-telur/>
- Amelia, F. (2022, April 26). *Mengenal Anatomi & Fungsi Sistem Reproduksi Wanita*. Diambil kembali dari Bocah Indonesia: <https://bocahindonesia.com/anatomi-fungsi-sistem-reproduksi-wanita/>
- Anitha. (2019, Mei 22). *Berencana Tubektomi? Pahami Dulu Syarat dan Prosedurnya* . Diambil kembali dari Mommies Daily: <https://mommiesdaily.com/2019/05/22/berencana-tubektomi-pahami-dulu-syarat-dan-prosedurnya>
- 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. (2019). Penerapan Pembelajaran Realistic Mathematic Education Berbasis Etnomatematika Untuk Meningkatkan Hots Matematik Siswa. *MATHLINE Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*.4(2), 148-161.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Audira, R. Z., Yuliati, T., & Handayani, T. (2022). Game Edukasi Sejarah Indonesia Berbasis Android Kelas XI di SMA YKPP Dumai. *Jurnal Teknologi Komputer dan Informasi (JUTEKINF)*, 10(2), 86-94.
- Azis, N. (2023). Analisa dan Pancangan Aplikasi Jasa Transaksi Keuangan Pada PT. Tri Perkasa Garmino. *Jurnal IKRAITH-INFORMATIKA*, 7(2), 66-71.
- Damayanti, Akbar, M. F., & Sulistiani, H. (2020). Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 7(2), 275-282.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gave Media.
- Desidera, B. (2017, Mei 17). *Pakai Kondom Cara Pria Ikut Recanakan Keluarga*. Diambil kembali dari Liputan6: <https://www.liputan6.com/health/read/2954003/pakai-kondom-cara-pria-ikut-rencanakan-keluarga>
- Djamarah, & Zain. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta .
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2006). *Strategi Belajar Mengajar* . Jakarta: Rineka Cipta.
- Elizabeth, J. (2021, Februari 16). *Teratoma Testis* . Diambil kembali dari Alomedika: <https://www.alomedika.com/penyakit/onkologi/teratoma-testis>
- Ezmir. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Fadli, R. (2021, Desember 08). *Sebelum Pakai Kenali Dulu Plus Minus Pil KB*. Diambil kembali dari Halo doc: <https://www.halodoc.com/artikel/sebelum-pakai-kenali-dulu-plus-minus-pil-kb>
- Fifit, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 94.
- Frisca, S., Purnawinadi, I., Ristonilassius, R., Yunding, J., Panjaitan, M., Khotimah, K., . . . Pangaribuan. (2022). *Penelitian Keperawatan*.
- Gumilang, N. A. (2021). *Pengertian Embrio dan Fase Kehamilan Lainnya*. Diambil kembali dari Gramedia: <https://www.gramedia.com/literasi/embrio/>
- Gunanto, S. G. (2016). Penciptaan Permainan Digital Edukatif Berbasis Wawasan Budaya Dan Pendidikan Karakter. *Journal Of Animation and Games Studies*. 1(1), 207-210.
- Hamzah, N. (t.thn.). *Digital Parenting*. Edu Publisher .
- Haryanti, D. Y., & Saputra, S. D. (2019). Instrumen Penilaian Berpikir Kreatif Pada Pendidikan Abad 21. *Jurnal Candrawala Pendas*.

- Hasan, M. (2021). *Media Pembelajaran*. In Tahta Group (Issue Mei).
- Hidayati, Y. (2019). Analysus Of Local Wisdom Toward Environmental Consevation Attitude In Bangkalan Distict : A Preliminary Research. *Jurnal Pena Sains*. 6(1), 52-54.
- Huda, B., & Priyatna, B. (2019). Penggunaan Aplikasi Content Manajement System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-Commerce. *SYSTEMATICS Scientific Journal of Information Systems and Informatics*, 1(2), 81-88.
- Hurd, D., & Jenuings, E. (2009). *Standardized Educational Games Rating*. . Suggested Criteria.
- Idris, M. F. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta DIDik Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Di Seoklah dasar.
- Kartini , K. S., & Putra, I. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4 No. 1 , 14.
- Khalwani , K., & Nurizzati, Y. (2019 ). Pengaruh Penggunaan Media Komunikasi (Smartphone) Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa. *EDUEKSOS : Jurnal Pendidikan Sosial dan Ekonomi*, 8(1), 14-27.
- Khairani, M. (2017). *Psikologi Belajar*. Aswaja Pressindo.
- Khotimah, S. K. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Inovasi Di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Kristanto, A., Mustaji, Mariono, A., Sulistiowati, & Afifah. (t.thn.). Development of education game media for xii multimedia class students in vocational School. *J. Phys.: Conf. Ser.* 1387 012117.
- M, F. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini : Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, Dan Menyenangkan*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Makarim, F. R. (2021, Juli 23). *Sebelum Pasang Kenali Dulu Plus Minus KB IUD*. Diambil kembali dari Halodoc: <https://www.halodoc.com/artikel/sebelum-pasang-kenali-dulu-plus-minus-kb-iud>
- Manurung, A., Halim, A., & Rosyid, A. (2020). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4) , 1274-1290.
- Masykur, M., & Risniani, L. (2020). Pengembangan Dan Uji Kelayakan Game Edukasi Digital Sebagai Media Pembelajaran Biologi Siswa SMA Kelas X Pada Materi Animalia. *Bioedukasi Jurnal Pendidikan Biologi*.

- Miluningtias, S. (2021). Penerapan Game Edukasi Terintegrasi Kearifan Lokal Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal IPA Terpadu*, 4(2), 74-84.
- Mulyani, N. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Munandar, U. (2014). *Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Sekolah : Petunjuk Bagi Para Guru Dan Orang Tua*. Gramedia.
- Mustoip, S. (2018). *Implementasi Pendidikan Karakter*. Surabaya: CV. Jakad Publishing Surabaya.
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). 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.
- Nindita Ardelia. (2021). Implementasi Pembelajaran Abad 21 Pada Mata Pelajaran Biologi Di SMA Negeri Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Inovasi pembelajaran Biologi*.
- Nurin, F. (2022, Oktober 27). *Kontrasepsi Kb Implan Susuk*. Diambil kembali dari Hellosehat: <https://hellosehat.com/seks/kontrasepsi/kb-implan-susuk/>
- Nurkanti , M., Kurniawan, I. S., Mayangsari , D., & Suganda, H. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Teams Games Tournament (TGT) dan Permainan Hompimpa pada Materi Sel. *Science Education and Application Journal*, 2(1), 12.
- Nurrohman, A. (2021). Analisis Edugames Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Sains*, 247.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *FITRAH Jurnal Kajian Ilmi-ilmu Keislaman*.
- Prasetyo, Y. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran: Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning.
- Purba, R. A., Rofiki, I., Purba, S., Purba, P. B., Bachtiar, E., Iskandar, A., . . . Purba, B. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Purwato, I. (2013). Desain Metode Pembelajaran Melalui Anak Tradisional Sebagai Implementasi Pendidikan Karakter. *Penelitian Individu Pada UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta*.
- Putra, W. Z., & Sujatmiko, B. (2020). Studi Literatus Pengaruh Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal IT-EDU*. 5(1), 490.

- Putri, N. H. (2023, April 6). *Kenali Organ Reproduksi Laki-laki dan Fungsinya*. Diambil kembali dari sehatq.com: <https://www.sehatq.com/artikel/organ-yang-masuk-kelompok-reproduksi-laki-laki>
- Quamila, A. (2021, Mei 11). *Kondom Wanita Juga Efektif Cegah Kehamilan Ini Cara Memakainya*. Diambil kembali dari Hello Sehat: <https://hellosehat.com/seks/seks-aman/kondom-wanita/>
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2011). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Rahmawati, S. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Styrobon Terhadap Kreativitas Berpikir Dan Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Pendidikan Sains*.
- Ramadhan, R. A. (2020, Januari 21). *Pengertian Oogenesis*. Diambil kembali dari Utakatikotak: <https://www.utakatikotak.com/Pengertian-Oogenesis/kongkow/detail/17261>
- Ranuharja, F., Ganefri, Fajri, B. R., Prasetya , F., & Samala, A. D. (2021). Development Of Interactive Learning Media Edugame Using ADDIE Model. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*. 14(1), 53-59.
- Riadi, A. (2017). Kompetensi Guru Dalam Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran. *Ittihan Jurnal Kopertais Wilayah XI Klimantan*. 15(8), 52-67.
- Sadikin, A., & Hakim, N. (2019). Interactive Media Development of E-Learning in Welcoming 4.0 Industrial Revolution On Ecosystem Material for High School Student . *Biodik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 2(2), 131-138.
- Sanaky, H., & Faizah. (2013). *Media pembelajaran interaktif-inovatif* . Kaukaba Dipantara.
- Sanusi, A., Septian, A., & Inayah, S. (2020). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dengan Menggunakan Education Game Berbantuan Android pada Barisan dan Deret. *MOSHARAF Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), 511-520.
- Sari, N. L. (2020). *KB Vasektomi* . Diambil kembali dari The Asian Parent : <https://id.theasianparent.com/kb-vasektomi>
- Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani, M. (2019). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), 113.
- Siswono, T. (2008). *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif* . Unesa University Press.
- Slavin, R. (2014). *Cooverative Learning*. Bandung: Nusa Media.

- Sohaluddin, G. (2018, Januari 06). *Tahapan Persalinan Normal yang Penting Diketahui Moms. Ada 4 Tahapan*. Diambil kembali dari Nakita Grid: <https://nakita.grid.id/read/0222853/tahapan-persalinan-normal-yang-penting-diketahui-moms-ada-4-tahapan>
- Sugiyatno, & Hening, D. (2011). Game Edukasi "Ragam Budaya" Sebagai Media Tentang Pakaian Dan Rumah Adat Di Indonesia. *Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi terapan*.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta R&D*. Bandung: Alfabeta .
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta .
- Suryoprayogo. (2009). *Keajaiban Menyusui*. Yogyakarta: Keyword.
- Suyitno, I. (2012). Pengembangan Pendidikan Karakter dan Budaya Bangsa Berwawasan Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Karakter*. 3(1), 1-13.
- Syaodih, N. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Talakua, C., & Elly, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Mobila Learning terhadap Minat dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Kota Masohi. *Biodil : Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 66(1), 46-57.
- Tanjung, A. A., & Mulyani. (2021). *Metodologi Penelitiann : Sederhana, Ringkas, Padat dan Mudah Dipahami*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- 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.
- Triansyah, T. (2018). *Sejarah Smartphone*. Tangerang: STMIK Raharja.
- Tsalis, N. (2018, Februari 2). *Spermatogenesis*. Diambil kembali dari Dictio: <https://www.dictio.id/t/bagaimana-perkembangan-gamet-fase-spermatogenesis>
- Tusriyanto. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Terpadu Berbasis Budaya Lokal di SD Kota Metro. *Journal Of Education and Practice*. 6(1), 59-71.
- Widuri, H. (2013). *Cara Mengolah ASI Eksklusif Bagi Ibu Bekerja*. Yogyakarta: Gosyen Publishing.
- Wiji, R. (2013). *ASI dan Pedoman Ibu Menyusui*. Yogyakarta: Nuha Medika.

- Wiknjosastro, d. (2007). *Ilmu Kebidanan*. Jakarta: Yayasan Bina Pustaka Sarwono Prawirohardjo.
- Wulandari, A., Salsabila, A., Cahyani, K., Nurazizah, T., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Jpurnal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Yunita, P., Bare, Y., & Putra, S. H. (2021). Pengembangan Media Teka-Teki Silang Biologi Berbasis Android Materi Sistem Gerak untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pendidikan Mipa*. 11(2), 158-167.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96.