

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, B.O., *et al.* (2019). Pengembangan *Game Puzzle* Sebagai *Edugame* Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Matematika Siswa SD. *Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika (JTAM)*, 3(1), 74-79.
- Ananda, Rusydi & Fadhli, Muhammad. (2018). *Statistik Pendidikan Teori dan Praktik dalam Pendidikan*. Medan. CV. Widya Puspita.
- Anggita, G.M., Siti, B.M., Mohammad, A.A. (2018). Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa. *Jurnal of Sport Science and Education (JOSSAE)*, 3(2), 55-59.
- Aprianti, Kirani. (2022). *Efektivitas Aplikasi Ethno-Edugames Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas XI Pada Materi Sistem Di MA Darul Ma'Arif*. Skripsi (S1) Prodi Pendidikan Biologi, FKIP UNPAS.
- Arikunto, Suharsimi. (2003). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Ed. Revisi, cet.4. Jakarta. Cumi Aksara.
- Astari, F. W., Sudarmilah, E. (2019). Belajar Fotosintesis dengan Edugame Berbasis Android. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 19(02), 74-80.
- Budiastuti, Dyah. Agustinus, Bandur. (2018). *Validitas Dan Reliabilitas Penelitian*. Jakarta. Mitra Wacana Media.
- Budiyono, Setiadi. (2013). *Anatomi Tubuh Manusia*. Bekasi: Laskar Aksara.
- Campbell, N.A., Reece, J. B., *et al.* (2008). *Biologi*. Edisi kedelapan. Terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Day, James & Doug Bonn. (2011). Development of the Concise Data Processing Assessment. *Physical Review Special Topics – Physics Education Research*, 7(01), 1-14.
- Djamaludin, A, Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan: CV Kaffah Learning Center.
- Fajarwati, Yasinta E., Gregorius A.N. (2021). Buku Pedoman Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Empati Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 437-446. <http://dx.doi.org/10.23887/jippg.v4i3>.
- Fitri, D.W., Ahdi Wirman. (2019). Efektivitas Permainan Bentengan terhadap Perkembangan Sosial Anak di Taman Kanak-kanak Jannatul Ma'wa Padang. *Jurnal Caksana-Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 12-21.

- Greipl, S., Korbinian Moeller, & Manuel Ninaus. (2020). *Potential and limits of game-based learning*. *Int. J. Technology Enhanced Learning*, 2(4), 363-389.
- Guyton & Hall. (2006). *Textbook of Medical Physiology*. Edisi 12. Amerika Serikat: Elsevier.
- Hardani, et.al. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta. CV. Pustaka Ilmu Group.
- Hasbiyati, Haning. (2020). Analisa Efektifitas Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Smartphone* Pada Peningkatan Hasil Belajar Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(1), 10-14. <https://doi.org/10.31849/bl.v7i1.4034>.
- Hermawan, D.Pet al. (2017) Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Berjenis Puzzle, RPG dan Puzzle RPG Sebagai Sarana Belajar Matematika. *JUTI: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 15(2), 195-205.
- Hutapea, R.H. (2019). Instrumen Evaluasi Non-Tes dalam Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif dan Psikomotorik. *Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen Kontekstual*, 2(2), 151-165.
- Julianus, E., Eka W.H., & Heni, S. 2020. Permainan Tradisional Berbasis Android. *Jurnal Informatika dan Sains (JISA)*, 3(1), 21-25.
- Kpolovie, P.J., Andy, I.J., Tracy, O. (2014). *Academic Achievement Prediction: Role of Interest in Learning and Attitude towards School*. *International Journal of Humanities Social Sciences and Education (IJHSSE)*, 1(11), 73-100.
- Kuncoro, P.A.D, Fauzi, A. (2022). Pelatihan Aplikasi Komputer Dasar Untuk Meningkatkan Kualitas SDM Pada Dinas Komunikasi Informatika Persandian Dan Statistik Kabupaten Teluk Bintuni. *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 3(5), 553-563. <https://doi.org/10.31933/jemsi.v3i5.991>.
- Kurniawan, I.S., et al. (2018). *Can smartphone be used to support learning?*. *International Conference on Mathematics and Science Education*, 3, 12-16.
- Lestari, D.G., Irawati, H. (2020). *Literature Review: Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Dan Motivasi Siswa Pada Materi Biologi Melalui Model Pembelajaran Guided Inquiry*. *BIOMA*, 2(2), 51-59.
- Malik, Adam. & Minan Chusni. (2018). *Pengantar Statistika Pendidikan Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta. Deepublish.
- Masnukho. (2022, September). *Lebih Baik dari Games Online, Ini Manfaat dari Permainan Tradisional Bentengan*. Diakses dari <https://www.kaskus.co.id/thread/632bbb4adc33dc30c62bbc2f/lebih-baik-dari-games-online-ini-manfaat-dari-permainan-tradisional-bentengan/>

- 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), 12. <https://doi.org/10.30736/seaj.v2i1.176>.
- Mayhew, J., Brijmohan, Pandya. (2022, Februari). *Ultrastruktur Kulit*. Diakses dari <https://teachmeanatomy.info/the-basics/ultrastructure/skin/Mulyana>, Y., Lengkana, A.S. (2019). *Permainan Tradisional*. Bandung: SALAM INSAN MULIA.
- Mulyani, S. (2013). *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Langengsari Publishing
- Muslihatun, A., et al. (2019). Pemanfaatan Permainan Tradisional Untuk Media Pembelajaran: Congklak Bilangan Sebagai Inovasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal pengabdian Masyarakat*, 15(1), 14-22.
- Naimah, J, D.S. Winarni, Y. Widyawati. (2019). Pengembangan *Game* Edukasi *Science Adventure* Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 91-100. <http://doi.10.24815/jpsi.v7i2.14462>.
- Nori, Resky J. (2021). *Penggunaan Dan Pemanfaatan Smartphone di Kalangan Siswa Jurusan TKJ SMK GKST Poso*. Tesis Sarjana (S1) Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, FTI Universitas Kristen Satya Wacana.
- Nurrohman, A. (2021). Analisis Edugames berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Sains*, 2(1), 247-254.
- Nuryadi, et.al. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta. Sibuku Media.
- Panova, T., Xavier, C. (2018). *Is Smartphone Addiction Really An Addiction?*. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(2), 252-259.
- Purba, Yoel Octobe et.al. (2021). *Teknik Uji Instrumen Penelitian Pendidikan*. Bandung. Widina Bhakti Persada
- Purnamasari, A.W, et al. (2014). Aplikasi M-Learning pada Platform Android. *MERPATI*, 2(2), 167-178.
- Purwanto. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas Dan Reliabilitas Penelitian Ekonomi Syariah*. Magelang. StaiaPress.
- Rais, M., Muhammad R. (2018). Pembelajaran Interaktif *Edu-Game* Pengenalan Profesi Berbasis Android Pada Siswa Paud. *Jurnal Psikologi & Konseling* :

Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling, 4(1), 38-46.
<http://dx.doi.org/10.26858/jpkk.v4i1.3645>.

- Ramansyah, W. 2015. Pengembangan *Education Game (Edugame)* Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 2(1), 1-9.
- Retnawati, Heri. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian (Panduan Peneliti, Mahasiswa, dan Psikometrian)*. Yogyakarta. Parama Publishing.
- Rokhim, D.A, Nora, Sari, A.P, & Rokayah, D.Y. (2022). "Implementation Of Hy-Bon Edugame Based on Gender of Students' Learning Interest in Hydrocarbon." *Jurnal Pembelajaran Kimia*, 7(2), 73-79.
- Rukminingsih, *et.al.* (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta. Erhaka Utama.
- Sajidan, Baedhowi, dkk. (2018). *Peningkatan Proses Pembelajaran Dan Penilaian Pembelajaran Abad 21 Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran SMK*. Jakarta. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Saputra, A.W, (2016). *Aplikasi Permainan Tradisional Indonesia "Bentengan" Berbasis Android*. Tugas Akhir Prodi Teknik Informatika, FTI UIL.
- Saputra, Y.A, (2018, Januari). Bentengan. Diakses dari alamat <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id/?newdetail&detailCatat=8939>.
- Sari, L., Hasbiyati, H. (20). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Smartphone Pada Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bioshell*, 8(2), 58-60. <https://doi.org/10.36835/bio.v8i2.916>.
- Sarwadi, Erfanto, Linangkung. (2014). *Buku Pintar Anatomi Tubuh Manusia*. Jakarta: Dunia Cerdas.
- Setiadi. (2007). *Anatomi Dan Fisiologi Manusia*. Edisi pertama. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Setiawan, M.a, (2017). *Belajar Dan pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Situmorang, K.A., Reza, A.N. (2022). Peningkatan Kemampuan Biomotor Dengan Permainan Tradisional Siswa SMA Negeri 1 Belalau. *Jurnal of Physical Education (JouPE)*, 3(1), 13-16.
- Stronge, James H. & Pamela D. Tucker. (2013). *Handbook on Teacher Evaluation Assessing and Improving Performance*. USA. Routledge.

- Suarmawan, K.A, Meitriana, M.A, Haris, I.A. (2019). Faktor-Faktor Eksternal Yang mempengaruhi Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 3 Singaraja Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(2), 528-539.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung. Alfabeta.
- Suhimarita, J, Susianto, D. (2019). Aplikasi Akuntansi Persediaan Obat Pada Klinik Kantor Badan Pemeriksa Keuangan Perwakilan Lampung. *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi (JUSINTA)*, 2(1), Vol. 2, 24-33.
- Sukardi. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Sukendra, I Komang, I Kadek Surya Atmaja. (2020). *Instrumen Penelitian*. Pontianak. Mahameru Press.
- Suyanto & Prana Ugiana Gio. (2017). *Statistika Nonparametrik Dengan SPSS, Minitab, dan R*. Medan. Usu Press
- Syahza, Almasdi. (2021). *Metodologi Penelitian*. Pekanbaru. UR Press Pekanbaru.
- Syauki, A.Y. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Bebentengan Terhadap Pembelajaran Atletik Sprint. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 10(1), 1-7.
- Tabroni, Syukur, M. Indrayani. (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Bentuk-Bentuk Mobilitas Sosial Kelas VIII-B SMP Negeri 4 Rokan IV Kota Kab. Rokan Hulu Riau. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 261-266.
- Thahir, Rahmatia. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring Berbasis *Google Classroom* terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1936-1944.
- Toharudin, U., Iwan, S.K., & Fisher, D. (2020). *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>.
- Tumulo, T.I, (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Inquiri Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XII SMA Negeri 4 Gorontalo. *Jurnal Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian Magister Pendidikan Nonformal Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo*, 2(2), 437-446.

- Utami, Titik. (2019). *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*. Tesis Sarjana (S1) Prodi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Salatiga.
- Vitaningsih, A.V. (2016). *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. *Jurnal INFORM*, 1(1), 1-8.
- Warda, Anisa & Elok Sudiby. (2018). Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Dalam Implementasi Model Discovery Learning Pada Sub Materi Pemanasan Global. *Journal Pensa*, 06(02), 238-242.
- Witado, I., Marhalim. (2021). Penerapan Linear Congruent Method Sebagai Media Pembelajaran Reproduksi Remaja Berbasis Android Untuk Pembelajaran Biologi. *Jurnal Sains Informatika, Sistem dan Teknologi Informasi*, 1(1), 13-17.
- Yuberti. (2014). *Teori Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan*. BRowonegoro: Anugrah Utama Raharja (AURA).
- Yusnita, A., Wijayanti, S., Putri, A.F. (2017). Implementasi Algoritma *Shuffle Random* Pada *Edugame Magic Time* Berbasis Universal *Windows Platform* (UWP). Skripsi (S1) Prodi Teknik Informatika, STMIK Widya Cipta Dharma.
- Yusuf, B.B. (2018). Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif. *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan*, 1(2), 13-20.