

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, A. F. *et al.* (2019). Sikap Kerjasama melalui Permainan Bentengan Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 7(2), 104. <https://doi.org/10.20961/kc.v7i2.36332>
- Akhiruddin, *et al.* (2020). Teori dan Implementasi. In *Jurnal Teori dan Implementasi* (Vol. 11).
- Amri, U. *et al.* (2021). Perencana Pengembang Dan Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2025–2031. Retrieved from <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/751>
- Ananda, R. (2019). Merancang Aplikasi Media Pembelajaran Tematik Kelas Iv Di Sd Negeri 101746 Kelumpang Berbasis Dekstop. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Anni, R. (2016). Pengaruh Disiplin Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD Gugus AA. Maramis Kendal. Retrieved from <http://lib.unnes.ac.id/28595/>
- Ardiana, R. (2022). Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.65>
- Astari, F. W., & Sudarmilah, E. (2019). Belajar Fotosintesis dengan Edugame berbasis Android. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 19(2), 74–80. <https://doi.org/10.23917/emitor.v19i2.7984>
- Aulia, R., & Sontani, U. T. (2018). Pengelolaan Kelas Sebagai Determinan Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 9. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11759>
- Chuang, Y.-T. (2014). Increasing Learning Motivation and Student Engagement through the Technology- Supported Learning Environment. *Creative Education*, 05(23), 1969–1978. <https://doi.org/10.4236/ce.2014.523221>
- Dwita, K. *et al.* (2018). Pengaruh Home Visit dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa di SDIT Harapan Bunda Purwokerto. *Jurnal Ekonomi, Bisnis, Dan Akuntansi (JEBA)*, 20, 1–15.
- Fahira, A. *et al.* (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), 171. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1199>
- Fajri, Z., & Aini, Q. (2023). Efektifitas Pembelajaran Kooperatif Melalui Permainan Tradisional “ Bentengan ” Pada Anak Usia Dini Di Tk Dharma Wanita Insani Probolinggo. 9(1), 468–479. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4634/http>
- Fanny, A. M. (2019). Pengaruh Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pgsd Pada Mata Kuliah Konsep Ips Lanjut. *Inventa*, 3(1), 130–

135. <https://doi.org/10.36456/inventa.3.1.a1815>
- Farida Payon, F. *et al.* (2021). Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas III SD. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 2(02), 53–60. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v2i02.397>
- Febriani, C. (2017). Pengaruh Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. 5(1), 11–21.
- Hafis, M., & Meliasari, R. (2021). Analisis Penggunaan Aplikasi pada Smartphone sebagai Media Pembelajaran. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(8), 740–747. <https://doi.org/10.54371/jiip.v4i8.339>
- Hardani, *et al.* (2020). Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif. In Repository.Uinsu.Ac.Id.
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>
- Herawati. (2018). Memahami Proses Belajar. *Jurnal.Ar-Raniry.Ac.Id*, IV(1), 28–46. Retrieved from <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/download/4515/2974>
- Herman, H. *et al.* (2017). Penerapan Media Aplikasi Education Games Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak di Taman Kanak-Kanak. *Seminar Nasional LP2M UNM*, 2(1), 481–486.
- Hidayat, T. *et al.* (2019). Kajian Permainan Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 59. <https://doi.org/10.33603/dj.v6i2.2111>
- Hijrah, M. A. *et al.* (2020). Game Edukasi Berbasis Android Pada Materi Himpunan. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 17. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2296>
- Ismanto, E. *et al.* (2017). Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Sma Negeri 2 Kota Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 1(1), 42–47. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v1i1.33>
- Ismoko. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Motorik Anak. *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Motorik Anak*, 15(1), 165–175. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/196255896.pdf>
- Kale, F. *et al.* (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>
- Kartini, N. E. *et al.* (2022). Telaah Revisi Teori Domain Kognitif Taksonomi

- Bloom dan Keterkaitannya dalam Kurikulum Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7292–7302. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3478>
- Kawuryan, S. P. *et al.* (2017). Evaluation on Thematic Learning in the Primary School. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 1(2), 88–100. <https://doi.org/10.21831/jk.v1i2.13035>
- Kurniawan, & Hidayat, T. (2017). Aplikasi Smartphone Dalam Pembelajaran Biologi. <https://doi.org/10.31227/osf.io/tgyjm>
- Kurniawan, I. S., & Survani, R. (2017). Integration of Ethno-Pedagogy To Develop. (6), 20–27.
- Kusuma, R. S. (2018). Peran Sentral Kearifan Lokal dalam Peningkatan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Pedagogik*, 05(02), 228–239. Retrieved from <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/pedagogik/article/download/385/283>
- Kuswantoro, E. N. T. *et al.* (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>
- Lyesmaya, D. *et al.* (2020). Local wisdom value’s-based literacy education learning model in elementary school. *Journal of Physics: Conference Series*, 1470(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1470/1/012030>
- Mahmudi, I. *et al.* (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. 2(9), 3507–3514.
- Malik, A., & Chusni, M. (2018). Pengantar Statistika Pendidikan Teori dan Aplikasi. Deepublish, 167.
- Maryana, I. M. *et al.* (2019). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Deret Bilangan di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 9(2), 19. <https://doi.org/10.23887/jjpm.v9i2.19890>
- Mastanora, R. (2018). Dampak Tontonan Video Youtube Pada Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, I(2), 47–57.
- 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>
- Meri & Mustika. (2022). Peran Guru Dalam Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 105(4), 200–208. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Muliana, R. D., & Arusman. (2022). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>
- Mutiaramses, M. *et al.* (2021). Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*,

- 6(1), 43–48. <https://doi.org/10.23969/jp.v6i1.4050>
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Nisa, A. *et al.* (2015). Efektivitas Penggunaan Modul Terintegrasi Etnosains Dalam Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa. *USEJ - Unnes Science Education Journal*, 4(3), 1049–1056.
- Paramita, R. W. D. *et al.* (2021). Metode Penelitian Kuantitatif.
- Romadhona, T. (2011). A “missing” family of classical orthogonal polynomials. *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical*, 44(8), 1–3. <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>
- Rondiyah, S. *et al.* (2021). Permainan Tradisional Pasaran Media Edukasi Dalam Membentuk Karakter Anak. 1–5.
- Rukminingsih, *et al.* (2020). Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53).
- Saefiana, S. *et al.* (2022). Teori Pembelajaran dan Perbedaan Gaya Belajar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 150–158. <https://doi.org/10.33487/mgr.v3i1.3976>
- Saimima, F. *et al.* (2022). Peningkatan Penguasaan Materi Cahaya Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Search , Solve , Create , And Share (SSCS) Pada Peserta Didik Kelas VIII. 1(2), 22–30.
- Saputra, H. D. *et al.* (2018). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 18(1), 25–30. <https://doi.org/10.24036/invotek.v18i1.168>
- Saputri, D. A. R. *et al.* (2022). Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Pembelajaran Berbasis Gender Sosial Inklusi pada Peserta Didik Kelas V. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 1735–1742. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2083>
- Setiawan, A. *et al.* (2017). Kontribusi Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Analisis Matematika Jurusan Teknik Sipil FT-UNP. *Journal of Civil Engineering and Vocational Education*, 5(2), 2201–2205.
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 386–397. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>
- Sinambela, L. P. (2014). Metode Penelitian Kuantitatif. <https://news.ge/anakliisporti-aris-qveynis-momava>.
- Siyoto, S., & Sodik, A. M. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*.
- Soimah, I. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap

- Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa. *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 5(1), 38. <https://doi.org/10.30738/natural.v5i1.2559>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif Dan R&D*. In Bandung: Alfabeta (Vol. 3).
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*, 308.
- Sukarismanti, S., & Samsudin, S. (2021). Integrasi Kearifan Lokal dalam Bahan Ajar Antropolinguistik sebagai Upaya Penguatan Pemahaman dan Karakter Mahasiswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3339–3349. Retrieved from <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1253>
- Sunarno, M. D. (2020). Peningkatan Perolehan Hasil Belajar Mendengarkan Penjelasan Dari Nara Sumber Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Cycle Learning Siswa Kelas 5 C Slb Negeri Sampang. *Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan*, VII(1), 59–67. Retrieved from <https://ejurnalkotamadiun.org/index.php/JIPP/article/view/455/413>
- Suranto, & Seftiana. (2017). Penerapan Kebijakan Full Day School terhadap Hasil Belajar Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan, 2017(Snp)*, 181–189.
- Suyanto, & Gio, U. P. (2017). *Statistika Nonparametrik dengan SPSS, Minitab, dan R*.
- Syamsuriyanti, S., & Sukirno, S. (2018). Determinant factors of teacher's professionalism. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 2(1), 56–67. <https://doi.org/10.21831/jk.v2i1.10588>
- Toharudin, U. *et al.* (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>
- 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.
- Turmuzi, M. *et al.* (2022). Systematic Literature Review: Etnomatematika Kearifan Lokal Budaya Sasak. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 397–413. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1183>
- Wati, N. N. K., & Dewi. (2021). Analisis Pembelajaran Daring Berbasis Ethno-edutainment untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Stahnmpukuturan*, (September), 1–11.
- Wati, S. (2020). Peran Guru Kelas Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPA Melalui Pembelajaran Berbasis Etnosains. *Integrated Science Education Journal*, 1(2), 46–50. <https://doi.org/10.37251/isej.v1i2.78>
- Winarni, D. S. *et al.* (2020). Pengembangan Game Edukasi Science Adventure Untuk Meningkatkan Keterampilan pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 91–100.

<https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14462>

- Winda & Noor, F. A. (2016). Hubungan Hasil Belajar dan Tingkat Berfikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*. ISSN: 2442-3041., 2(3), 191–200. Retrieved from <https://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/math/article/view/49>
- Wiratmoko. (2023). Penerapan Metode Permainan Tradisional Bentengan dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Jaring-jaring Makanan pada Pembelajaran IPAS SD Kelas 5 SDN Oro-oro Ombo 02 Batu Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 2(1), 1–18. Retrieved from <https://jurnal.widyahumaniora.org>
- Witado, I., & Marhalim. (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.
- Yusransal, *et al.* (2022). Peningkatan Hasil Belajar IPA pada Tema Panas dan Perpindahan melalui Model Pembelajaran Take and Give di Kelas V SD Negeri Reudeup Kabupaten Aceh Barat. *Jurnal Guru Kita*, 6(3), 309–324.
- Zulfira, V. *et al.* (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di SMA Negeri 1 Batang Hari. *Biodik*, 5(3), 273–285. <https://doi.org/10.22437/bio.v5i3.8418>