

DAFTAR PUSTAKA

- A. Kamaruddin, S. (2012). Character Education and Students Social Behavior. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 6(4). <https://doi.org/10.11591/edulearn.v6i4.166>
- Agustina, L. (2016). Upaya meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan pemecahan masalah matematika siswa SMP Negeri 4 Sipirok kelas VII melalui pendekatan matematika realistik (PMR). *EKSAKTA: Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran MIPA*, 1(1).
- Aljena, S. C., Andari, K. D. W., & Kartini, K. (2020). Pengaruh Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo*, 1(2).
- Appleton, R., Williams, J., Juan, N. V. S., Needle, J. J., Schlieff, M., Jordan, H., Rains, L. S., Goulding, L., Badhan, M., Roxburgh, E., Barnett, P., Spyridonidis, S., Tomaskova, M., Mo, J., Harju-Seppänen, J., Haime, Z., Casetta, C., Papamichail, A., Lloyd-Evans, B., ... Johnson, S. (2021). Implementation, Adoption, and Perceptions of Telemental Health during the COVID-19 Pandemic: Systematic Review. In *Journal of Medical Internet Research* (Vol. 23, Issue 12). <https://doi.org/10.2196/31746>
- Aprianti, K. (2022). Efektivitas Aplikasi Ethno-EduGames Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas Xi Pada Materi Sistem Imun Di Ma Darul Ma'arif (Doctoral Dissertation, Fkip Unpas).
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arti, Y., & Ikhsan, J. (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). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1440/1/012105>
- Atika, A., Kosim, K., Sutrio, S., & Ayub, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.381>
- Ausubel, D. P., & Piaget, J. (1968). Ausubel ' s Learning Theory. *Fakultas Pendidikan*.
- Dalma, M. A. (2021). Implementasi : Pengertian, Tujuan dan Contoh. In *Dosen Pintar*.
- Efendi, D. I., & Ekayati, I. A. S. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Terhadap Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Pros. SNasPPM*, 1(1), 28-32.
- Effendi, R. (2017). Konsep Revisi Taksonomi Bloom Dan Implementasinya Pada

Pelajaran Matematika Smp. *JIPMat*, 2(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1483>

- Harun, S. (2022). Pembelajaran di Era 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 0(0).
- Hastjarjo, T. Dicky. 2019. "Rancangan Eksperimen-Kuasi." *Buletin Psikologi* 27(2):187. doi: 10.22146/buletinpsikologi.38619.
- Hidayati, N. A., Waluyo, H. J., Winarni, R., & Suyitno. (2020). Exploring the implementation of local wisdom-based character education among Indonesian higher education students. *International Journal of Instruction*, 13(2). <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13213a>
- Juwita, E. P., Budimansyah, D., & Nurbayani, S. (2015). Peran Media Sosial Terhadap Gaya Hidup Siswa. *Sosietas*, 5(1). <https://doi.org/10.17509/sosietas.v5i1.1513>
- Khamdani, A. (2010). Olahraga Tradisional Indonesia. Klaten: PT. Mancanan Jaya Cemerlang.
- Krisna, D., Gunarhadi, G., & Winarno, W. (2020). Development of Educational Comic with Local Wisdom to Foster Morality of Elementary School Students: A Need Analysis. *International Journal of Educational Methodology*, 6(2). <https://doi.org/10.12973/ijem.6.2.337>
- Kurniawan, I. S., & Hidayat, T. (2017). Aplikasi Smartphone Dalam Pembelajaran Biologi.
- Kurniawan, M. R., & Risnani, L. Y. (2021). Pengembangan Game Edukasi Digital Dan Implementasi Pada Pembelajaran Biologi Materi Plantae Siswa Sma Kelas X. *Bioedukasi (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 12(1), 1-16.
- Laksana, D. N. L., & Wawe, F. (2015). Penggunaan Media Berbasis Budaya Lokal Dalam Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*. <https://doi.org/0000-0003-4695-5403>
- Malau, E. P., & ES, A. J. (2018). Aplikasi Edugame Menggunakan Linear Congruent Method Dan Algoritma Flood Fill. *Jurnal Teknik Informatika UNIKA Santo Thomas*, 3(1), 26-32.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c).
- Nisa, E. K., Koestiari, T., Habibulloh, M., & Jatmiko, B. (2018). Effectiveness of guided inquiry learning model to improve students' critical thinking skills at senior high school. *Journal of Physics: Conference Series*, 997(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/997/1/012049>

- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1).
- Nurkanti, M., Kurniawan, I. S., Mayangsari, D. A., & 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), 12-21.
- Nurrohman, A. (2021). Analisis edugame berbasis android sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. *SINASIS (Seminar Nasional Sains)*, 2(1).
- Pashler, H., McDaniel, M., Rohrer, D., & Bjork, R. (2008). Learning styles concepts and evidence. *Psychological Science in the Public Interest, Supplement*, 9(3). <https://doi.org/10.1111/j.1539-6053.2009.01038.x>
- Pemerintah Indonesia. 2003. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (sisdiknas), Jakarta.
- Prasetyo, Y. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran: Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Larning.
- Rijal, S., & Bachtiar, S. (2015). Hubungan antara Sikap, Kemandirian Belajar, dan Gaya Belajar dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *JURNAL BIOEDUKATIKA*, 3(2). <https://doi.org/10.26555/bioedukatika.v3i2.4149>
- Rosad, A. M. (2019). Implementasi pendidikan karakter melalui manajemen sekolah. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 5(02), 173-190.
- Sakat, A. A., Mohd Zin, M. Z., Muhamad, R., Ahmad, A., Ahmad, N. A., & Kasmu, M. A. (2012). Educational technology media method in teaching and learning progress. *American Journal of Applied Sciences*, 9(6). <https://doi.org/10.3844/ajassp.2012.874.878>
- Setiawan, E. B., & Ramdany, A. T. (2019). Membangun Aplikasi Android, Web Dan Web Service. In *Bandung: Informatika*.
- Sriyadi, S. (2019). The Correlation of Salaries and Teacher Performance in Madrasah Ibtidaiyah level. *MUDARRISA: Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 11(2). <https://doi.org/10.18326/mdr.v11i2.204-216>
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jurnal Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta R&D*. Jurnal Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Jurnal Bandung: Alfabeta
- Syachtiyani, W.R., & Novi, T. (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil

- Belajar Peserta didik Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2 (1), 90-101.
- Toharudin, U., Kurniawan, I. S., & Darta, D. (2021). Persepsi Mahasiswa Mengenai Pembelajaran dalam Jaringan Selama Pandemi COVID-19. *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 13(1), 1-10.
- 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). <https://doi.org/10.12973/EU-JER.10.1.199>
- Trianto. (2009). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif. In *Jakarta: Kencana Prenada Media Group*.
- Tusriyanto, T. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Terpadu Berbasis Budaya Lokal di SD Kota Metro. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1). <https://doi.org/10.32332/elementary.v6i1.2206>
- Wilatika, cacan firman. (2015). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap kesehatan dan perilaku remaja. *Jurnal Obstretika Scientia*, 3(2).
- Yordan, A. P., Achmad, B., & Teodora, I. (2019). *Development of Education Game Based on Local Wisdom Religion Lessons in Paud in Semarang City*. <https://doi.org/10.2991/icesre-18.2019.62>