

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, A. F., Rukayah, R., & Dewi, N. K. (2019). Sikap Kerjasama melalui Permainan Bentengan Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 7(2), 104-112.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada), 10.
- Aryanti, S. T. Nurhaniefa. 2022. Implementasi Aplikasi *Ethno-Edugames* Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Kelas XI Pada Materi Sistem Reproduksi. Dibimbing Oleh Dr. Iwan Setia Kurniawan, M. Pd. Dan Fitri.
- Bella, S. (2019). Pengaruh Model *Resource Based Learning* (Rbl) Disertai Teknik Diagram *Fishbone* Terhadap Keterampilan Proses *Sains* Pada Materi Sistem Peredaran Darah (Studi *Quasi Eksperimen* Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 7 Bandar Lampung Semester Ganjil Tahun Ajaran 2017/2018) (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- 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.
- Efendi, D. I., & Ekayati, I. A. S. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Terhadap Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Prosiding SNasPPM*, 1(1), 28-32.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11
- Fidyawati, Vicky. Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dengan Tugas Pengajuan Soal (*Problem Posing*). Skripsi Tidak Diterbitkan.
- Game 'Bebentengan'(Castle): Development Of Learning Method Based On Sundanese Local Wisdom. European Journal Of Educational Research*, 10(1), 199210.
- Hakiky, L. B. D. (2020). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran *Digital Game Based Learning* Terhadap Motivasi Belajar Dan Keterampilan Gerak Dasar Shooting Bola Basket. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(1), 72-82.

- Hardian, R. (2019). Pengembangan *Mobile Edugame* Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Aritmatika Dasar Siswa SD Kelas 4 Dan 5. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(2), 98-108.
- Indriana Dina, Ragam Alat Bantu Media Pengajaran (Jakarta: PT. Diva Press. 2011), 15.
- Irawan, E., Rusdin, R., Salahudin, S., & Anhar, A. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 8 Sampai 11 Tahun Di Desa Nunggi. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3).
- Klaudius Alfon. (2021, November 13). *Penjelasan Siklus Air, Materi Kelas 5 SD*. Popmama.com; Popmama. <https://www.popmama.com/big-kid/6-9-years-old/alfon/apa-itu-siklus-air-belajar-definisi-proses-dan-jenis-siklus-air?page=all>
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1). Miarso Yusufhadi, Menyemai Benih Teknologi Pendidikan., 458.
- Muqodas, I. (2015). Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(2).
- Nurkanti, M., Kurniawan, I. S., Mayangsari, D. A., & 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), 12-21.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187
- Pamungkas, A., Subali, B., & Linuwih, S. (2017). Implementasi Model Pembelajaran IPA Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 3(2), 118-127.
- Permainan Hompimpa Pada Materi Sel. *Science Education And Application Journal*, 2(1), 12-21.
- Prasasti, N. (2018). Efektivitas Permainan Tradisional Lempungan Terhadap Kreativitas Anak Di TK Dharmawanita 02 Blitar (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Prasetyo, A. D., Mubarakah, L., Pos, J. J. K., & Sidoarjo, K. (2014). Berpikir Kreatif Siswa Dalam Penerapan Model Pembelajaran Berdasar Masalah

Matematika (*Student's Creative Thinking In The Application Of Mathematical Problems Based Learning*). Jurnal Pendidikan Matematika STKIP PGRI Sidoarjo, 2(1), 52

Priangga, Y. S. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi smartphome untuk memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 5(2), 1116-1126.

Rifda Arum. (2022, June 27). *Proses Tahapan Siklus Air serta PenjelasanLengkapnya*. Gramedia Literasi. <https://www.gramedia.com/literasi/siklus-air/>

Romadhona, F. T. (2018). Pengembangan *Edugame* Sebagai Media Pembelajaran *Berbasis Role Play Game* (RPG) Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Tav Di SMKN 3 Surabaya. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 7(2).

Salsabila, F. S. (2021). Efektifitas Aplikasi *Etno-Edugames* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa (*Doctoral Dissertation*, Fkip Unpas).

Sanusi, A. M., Septian, A., & Inayah, S. (2020). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dengan Menggunakan *Education Game* Berbantuan *Android* Pada Barisan Dan Deret. Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika, 9(3), 511-520.

Sari, D. E. (2019). Quizlet: Aplikasi Pembelajaran Berbasis *Smartphone Era* Generasi Milenial. Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial, 29(1), 9-15.

Sari, K. P., Neviyarni, S., & Irdamurni, I. (2020). Pengembangan Kreativitas Dan Konsep Diri Anak SD. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 7(1), 44-50.

Sopa (2013) Perancangan Media Permainan Tradisional *Bebentengan* Melalui Media Boardgame. Diploma Thesis, Universitas Komputer Indonesia.

Sudinar, S. (2013). Perancangan Media Permainan Tradisional *Bebentengan* Melalui Surabaya:UNESA, 2009.

Surya, A. P., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kreatifitas Siswa Kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga. Jurnal Pesona Dasar, 6(1).

Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. Jurnal komunikasi pendidikan, 2(2), 103-114.

- Talakua, C., & Elly, S. S. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Biologi Berbasis *Mobile Learning* Terhadap Minat Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Kota Masohi (*Effect Of The Used Of Biology Learning Media Based On Mobile Learning On Learning Interest And Creative Thinking Ability Of High School Students In Masohi City*) Biodik, 6(1), 46-57.
- 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), 199210.
- Trianto, Model Pembelajaran Terpadu, Bumi Aksara, 2010.
- Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMA. UPEJ Unnes *Physics Education Journal*, 8(2), 162-169.
- Wijayanti, R. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1).
- Zubaida, I., Hufad, A., Hendrayana, A., & Leksono, S. M. (2021). *The Effect Of Traditional Games Bebentengan On Aerobic Capacity And Agility. JUARA: Jurnal Olahraga*, 6(2), 344-349.