

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.
- Adyani, L., Agustini, R., & Raharjo. (2015). Berbantuan Media Animasi Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya*, 4(2), 648–657.
- AH Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara.
- Al-Khalili, A. A. (2005). *Mengembangkan Kreativitas Anak*. Jakarta: Al-Kautsar
- Appulembang, Y. A. (2017). Norma berpikir kreatif menggunakan Torrance test of creativity thinking untuk anak usia 6-12 tahun. *Provita: Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9(1), 41-57.
- Arif Tiro, M. (1999). *DASAR–DASAR STATISTKA*. Makassar: UNM MAKASSA
- Arsyad, Azhar. (2011). "Media Pembelajaran. Jakarta." *PT RajaGrafindo Persada*.
- 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.
- Aulia, Firda. (2020). "Pengaruh Model Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V Sdn Kampung Bulak 02 Pada Materi Siklus Air."
- 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).
- Bishop, J.C. & Curtis, M. (2005). *Permainan anak-anak zaman sekarang*. Editor: Yovita Hadiwati. Jakarta: PT. Grasindo.

- Bulut, Derman, Yavuz Samur, and Zeynep Cömert. (2022). "The Effect of Educational Game Design Process on Students' Creativity." *Smart Learning Environments*. doi: <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00188-9>.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Dewi, S., Mariam, S., & Kelana, J. B. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif IPA Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Model Contextual Teaching and Learning. *Journal of Elementary Education*, 2(6), 235–239.
- Dharmamulya, S. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Eppink, Andreas. (2013) *The Eppink Model and the Psychological Analysis of a Culture*.
- Garcia, A., Mirra, N., Morrell, E., Martinez, A., & Scorza, D. A. (2015). The Council of Youth Research: Critical Literacy and Civic Agency in the Digital Age.
- Gostoli, S., Cerini, V., Piolanti, A., & Rafanelli, C. (2017). Creativity, bipolar disorder vulnerability and psychological well-being: A preliminary study. *Creativity Research Journal*, 29(1), 63-70.
- Griffith, Martin dan Terry O Calaghan. (2002). *International relation: The Key Concept*. London and New York : Routledg
- 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.
- Handal, B., MacNish, J., & Petocz, P. (2013). Academics adopting mobile devices: The zone of Haythornthwaite (Eds.). *The Sage handbook of e-learning research* (pp. 221-247). London: Sage.
- 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.
- Hidayati, T., & Diana, S. (2019). Students' Motivation to Learn English Using Mobile Applications: The Case of Duolingo and Hello English. *Journal of English Education and Linguistics Studies*, 6(2), 189–213.

- Hssina, B., Erritali, M., Bouikhalene, B., & Merbouha, A. (2014). Edugame an Android Game For Teaching Children. *International Journal of Innovation and Applied Studies*, 1531-1540
- 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).
- Iswinarti. (2017). Permainan tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologi. Malang: UMM Press
- Jasson. (2009). Role Playing Game (Rpg) Maker : Software Penampung Kreativitas, Inovasi, & Imajinasi Bagi Game Designer. Yogyakarta: Cv. Andi Offset.
- Kale, F., Situmorang, R. P., & Hastuti, S. P. (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>
- Kemendikbud. (2016). Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah.
- Komalasari, Neneng. (2015). Permainan Tradisional “Bentengan”. <http://mallakmlsr.blog.upi.edu/2015/10/21/permainan-tradisionalbentengan-2/>.
- Kurniati, Eius. (2016). Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. KENCANA. Jakarta.
- Kusumawati, H. (2017). Buku Siswa Tema 8: Lingkungan Sahabat Kita Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013).
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1).
- Kuswanto, E. N. T., Rahman, T., & Munadzar, A. F. (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>

- Lacksana, I. (2017). Kearifan Lokal Permainan Congklak Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Melalui Layanan Bimbingan Konseling Disekolah. *Satya Widya*, 33(2), 109–116.
- MacCallum, K. and Jeffrey, L. (2009). Identifying discriminating variables that determine mobile learning adoption by educators: An initial study. *Proceedings of ascilite: "Same places, different spaces"*, Auckland 2009.
- Malone, Lepper. (1987). *A Taxonomi of Intrinsic Motivations for Learning*. London: Lawrence Erlbaum Associated.
- 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>
- Megawati. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Pegenalan Dan Simulasi Permainan Tradisional Nusantara Berbasis Android [UIN Alauddin Makasar]. http://repositori.uin-alauddin.ac.id/626/1/SKRIPSI_MEGAWATI_-_TEKNIK_INFORMATIKA.pdf
- Meltzer .(2002) The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: a possible, hidden variable. In *diagnostic pretest scores, Department of physics and Astronomy, Iowa State University, Ames, Iowa 50011, Jurnal Am.J.Physic.*
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Kencana.
- Moma, La. (2015). "Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis untuk Siswa SMP." *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 4, no. 1: 27- 41. <http://dx.doi.org/10.33387/dpi.v4i1.142>
- Mulyani, Novi. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press
- Mulyaningsih, Tri dan Novisita Ratu. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Smp Dalam Memecahkan Masalah Matematika Pada Materi Pola Barisan Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Volume 3 Nomor 1*
- Muqodas, I. (2015). Mengembangkan Berpikir kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 9(2).

- Nugraha, M. (2018). Manajemen kelas dalam meningkatkan proses pembelajaran. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 4(01), 27-44.
- Nugraheni, S., Sugianto, S., & Rusilowati, A. (2019). Implementasi Model Pembelajaran “*Treffinger*” untuk Meningkatkan Berpikir kreatif dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMA. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 8(2), 162-169.
- Nurkanti, M., Kurniawan, I. S., Mayangsari, D. A., & Suganda, H. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Teams Games Tournament (TGT) dan Permainan Hompok 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), 247–254.
<http://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinasis/article/view/5349>
- Nyota, S., & Jacob, M. (2008). Shona traditional children’s games and play: Songs as indigenous ways of knowing. *Journal of Pan African Studies*, 2, (4).
- Pamungkas, A., Subali, B., & Linuwih, S. (2017). Implementasi model pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 3(2), 118-127.
- Pasaribu, T. A. (2018). Challenging EFL Students to Read: Digital Reader Response Tasks to Foster Learner Autonomy. *Teaching English with Technology*, 20(2), 21–41.
- Portelli, P., & Eldred, C. (2016). A quality review of smartphone applications for the management of pain. *British Journal of Pain*, 10(3), 135–140.
<https://doi.org/10.1177/2049463716638700>
- Prana, Indiyah. (2010). Permainan Tradisional Jawa.Klaten : PT Intan Pariwara.
- Prasasti, N. (2018). *Efektivitas permainan tradisional lempungan terhadap berpikir kreatif anak di TK Dharmawanita 02 Blitar* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Prasetyo, A. D., Mubarokah, 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.
- Putra, Z. W., & Sujatmiko, B. (2020). Studi Literatur Pengaruh Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal IT-EDU*, 5(1), 489–496.
- Qomariyah, D. N., & Subekti, H. (2021). Analisis kemampuan berpikir kreatif. *Pensa: e-jurnal pendidikan sains*, 9(2), 242-246.
- 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).
- S.S.Adkins. (2015). "The 2014-2019 Global Edugame Market, Ambient Insight, LLC", Serious Play Conference.
- Salsabila, F. S. (2021). *EFEKTIFITAS APLIKASI ETHNO-EDUGAMES UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF 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, K. P., Neviyarni, S., & Irdamurni, I. (2020). Pengembangan Berpikir kreatif dan Konsep Diri Anak SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 44-50.
- Selwanus, R. A. (2010). Pembelajaran IPS dengan Metode Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa di SD Negeri Naikoten Satu Kota Kupang. Tesis Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya.
- Siagawati, dkk. (2006). Mengungkapkan Nilai-nilai dalam Permainan Tradisional Gobak Sodor. Skripsi (tidak diterbitkan). Surakarta: Fakultas Psikologi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Siswono & Novitasari. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa. *PERSPEKTIF Ilmu Pendidikan*, 71.

- Siswono, Tatag. Y. E. (2008). Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. Surabaya: Unesa University Press.
- Sohibun, S., & Ade, F. Y. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis virtual class berbantuan Google Drive. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 121-129.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sukiman. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Suprihatiningrum, Jamil (2013). Guru Profesional: Pedoman Kinerja, Kualifikasi, & Kompetensi Guru, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Surya, A. P., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2018). Penerapan model pembelajaran project based learning (PjBL) untuk meningkatkan hasil belajar dan berpikir kreatif siswa kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(1).
- Suryani, N & Agung, L. (2012). Strategi Belajar Mengajar. Yogyakarta: Ombak.
- Susilana, R., Si, M., & Riyana, C. (2008). Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian. Surakarta: CV. Wacana Prima.
- Syarifah, I. (2019). *Pengembangan instrumen penilaian untuk mengukur berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah matematika* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- 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.
- Taro, Made. (2002). Bunga Rampai Permainan Tradisional. Dinas Pendidikan dan Provinsi Bali Proyek Peningkatan Mutu

- 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), 199-210.
- Torrance, E. P. (1974). "Torrance Test of Creative Thinking, Verbal Tests Forms a and b (Fgural A&b). Scholastic Service Inc."
- Trianto, (2010). Model Pembelajaran Terpadu, Bumi Aksara.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian persyaratan analisis (Uji homogenitas dan uji normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1).
- Wahyuni, E. B. (2022). *Implementasi Aplikasi Ethno-EduGamess Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Kelas X Pada Materi Ekosistem* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Wardhani, Sri. (2008). Analisis SI dan SKL Mata Pelajaran Matematika SMP/MTs untuk Optimalisasi Mata Pelajaran Matematika. Yogyakarta: PPPPTK
- Wijayanti, R. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1).
- Witado, I., Studi, P., Informatika, T., Teknik, F., Bengkulu, U. M., Pendahuluan, I., Agusyahbana, F., Niswah, F. Z., Eka, R., Pranoto, P., & Enggardini, A. A. (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.
- Wulandari, F. A., Mawardi, M., & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 5 Menggunakan Model Mind Mapping. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 10-16.
- Yamin, Martinis. (2013). Strategi dan metode dalam model pembelajaran. Jakarta: GP Press Group.