

## DAFTAR PUSTAKA

- Astini, Sari, N. K. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Lembaga Penjaminan Mutu STKIP Agama Hindu Amlapura*. 11(2), 13-25.
- Apriliani, Kirani. (2022). “Efektivitas Aplikasi *Ethno-Edugames* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Materi Sistem Imun DI MA Daarul Ma’arif”. Skripsi. Bandung: Universitas Pasundan.
- Baridwan, Zaki. (2010). *Intermediate Accounting*. Yogyakarta. Universitas Gadjah Mada
- Djamaluddin, A & Wardana (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Sulawesi Selatan : CV. KAAFFAH LEARNING CENTER.
- Fay, D. L. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp Sebagai Media Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Di Mi Ma’arif Ngrupit. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11).
- Gonzalez, M, A., Martin, M. E., Liams, C, et al. (2015). *Teaching and learning physics with smartphones. Journal of Cases on Information Technology*, 17, 32.
- Ismanto, E., Melly N., & Pratama, B (2017). Pemanfaatan *Smartphone Android* sebagai Media Pembelajaran bagi Guru SMA Negeri 2 Kota Pekanbaru. *JURNAL Untuk Mu negeRI*. (1)1: halaman 42.
- Istiqomah, Nadia. (2014). “PENERAPAN METODE PERMAINAN TRADISIONAL BEBENTENGAN DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI AKUNTANSI PERUSAHAAN JASA DI KELAS XI IPS 3 SMA N 6 TANGERANG SELATAN”. Skripsi. Jakarta. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Luthfianny. (2021). “Efektivitas Aplikasi *Ethno-edugames* untuk Meningkatkan Berpikir Reflektif Siswa”. Skripsi. Bandung. Universitas Pasundan.

- Mia Nurkanti, Iwan Setia Kurniawan, Devi ayumayangsari, dan Handi Sugandi. (2020). “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT) Dan Permainan Hompok Pada Materi Sel”. *Science Education And Application Journal* (SEAJ) 2(1).
- Mulyani, Sri. (2013). Permainan Tradisional Anak Indonesia. Yogyakarta : Langensari Publishing.
- Ramansyah, Wanda. (2015). PENGEMBANGAN *EDUCATION GAME* (*EDUGAME*) BERBASIS *ANDROID* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Edutic*. Vol 2, No 1. halaman 2-3
- Sorge, Magazine. (2014). Permainan Tradisional, Warisan Sejarah yang Hampir Punah. (<https://www.sorgemagzzom/?p=291>)
- Sugiyono. (2009). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RD. Bandung : Alfabeta.
- Sundayana, R. (2016). *STATISTIKA PENELITIAN PENDIDIKAN*. Bandung : Alfabeta.
- Syarifuddin, et. al., (2019). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling : Telaah Konsep, Teori dan Praktis*. Medan : Perdana Publishing, halaman 2.
- Toharudin, Uus, Iwan Setia Kurniawan, and Dahlia Fisher. (2021). “Sundanese Traditional Game ‘Bebentengan’ (Castle): Development of Learning Method Based on Sundanese Local Wisdom.” *European Journal of Educational Research* 10(1):199–209. doi: 10.12973/EU-JER.10.1.199.
- Unpas, T. P (2022). Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) Mahasiswa. Bandung.
- Pahrul. (2018). DAMPAK PENGGUNAAN *SMARTPHONE* (STUDI PERILAKU SOSIAL SMA NEGERI KECIL PULAU KULAMBING KABUPATEN PANGKEP). Universitas Negeri Makassar.
- Pratiwi, Endah, W. (2022). “Efektivitas Aplikasi *Ethmo-Edugames* untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa Kelas X pada Materi Ekosistem”. Skripsi. Bandung. Universitas Pasundan.

- Pustikayasari I. M. (2019). Grup WhatsApp Sebagai Media Pembelajaran. *Widya Genitri : Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu*, 10(2), 53-62. <https://doi.org/10.36417/widyagenitri.v10i2.281>
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta : Prenadamedia Group.