

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, B. A. (2019). Pengembangan Game Puzzle Sebagai Edugame Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Matematika Siswa SD. *Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika (JTAM)*.
- Arif, M. (2016). PENGEMBANGAN GAME ADUKASI INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN KOMPOSISI FOTO DIGITAL KELAS XI SMK NEGERI 1 SURABAYA. *Jurnal IT-EDU*.
- Arikunto. (2015). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arisanti, E. O. (2016). ANALISIS PENGUASAAN KONSEP KETEMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA SD MELALUI PROJECT BASED LEARNING. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Ariyanto, L. A. (2019). Pengembangan Android Apps Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VII. *EDUMATIKA : Jurnal Riset Pendidikan Matematika*.
- Dahar, R. W. (2011). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Dinas Kebudayaan, J. (2021, october 26). *Bentengan, Permainan Tradisional yang Seru dan Menyenangkan*. Retrieved from <https://dinaskebudayaan.jakarta.go.id>: <https://dinaskebudayaan.jakarta.go.id/disbuddki/news/2021/10/Bentengan-Permainan-Tradisional-yang-Seru-dan-Menyenangkan>
- Ernawati, R., Toharudin, U., Ibrahim, Y., & Hizqiyah, I. (2016). Penerapan Model pembelajaran Aktif-Kooperatif Tipe LSA Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMA Pada Subkonsep Sistem Imun Manusia. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sekolah Dasar*.
- Ghazali, I. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 19*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

- Harmono, H. D. (2020). Validasi Metode Analisis Logam Merkuri (Hg) Terlarut pada Air Permukaan dengan Automatic Mercury Analyzer. *INDONESIAN JOURNAL OF LABORATORY*.
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi*.
- Meltzer, D. (2002). The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gains in Physics. *American Journal of Physics*.
- Nur'aini, I. (2022). PENERAPAN EDUTAINMENT DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL. *Jurnal Tawadhu*.
- Nurkanti, M., Kurniawan, I., Mayangsari, D., & Suganda, H. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Teams Games Tournament (TGT) dan Permainan Hompok pada Materi Sel. *Science Education and Application Journal (SEAJ)*.
- Pratama, U. N. (2017). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID TENTANG DOMAIN TEKNOLOGI PENDIDIKAN. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*.
- Purwanto, N. (2004). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rahmat, F. I. (2018). MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA MELALUI TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT): META ANALISIS. *Manajerial*.
- Rahmawati, M., & Suryadi, E. (2019). Guru Sebagai Fasilitator dan Efektivitas Belajar Siswa. *JURNAL PENDIDIKAN MANAJEMEN PERKANTORAN*.
- Riyowati, B. F. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Ensiklopedia Batik Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Evolusi*.
- Sanaky, M. M. (2021). ANALISIS FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB KETERLAMBATAN PADA PROYEK PEMBANGUNAN GEDUNG ASRAMA MAN 1 TULEHU MALUKU TENGAH. *Jurnal Simetrik*.
- Sari, A. I., & Herawati, M. (2014). APLIKASI ANATEST VERSI 4 DALAM MENGANALISIS BUTIR SOAL. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*.

Silvianita, H. (2022, June 11). <https://www.nesabamedia.com/pengertian-game/>. Retrieved from <https://www.nesabamedia.com/>: [https:// www.nesabamedia.com/pengertian-game/](https://www.nesabamedia.com/pengertian-game/)

Wariyono, S., & M., Y. (2008). *Mari Belajar Ilmu Alam Sekitar* . Jakarta: Pusat Perbukuan.