

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson & Krathwohl. (2010). Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Asesmen Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arifin, Zainal. (2011). Konsep dan Model Pengembangan Kurikulum. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ariyani, F. (2020). *Values of character education in Nyirok tradition of Negara Batin customary community and its implications in the local wisdom and ethics education course. Journal of Progressive Education*, 10(1), 38-46.
- Dimiyati & Mudjiono. (2013). Belajar & Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Herdiana., Asnifatima, A., & Listyandini, R. (2020). HUBUNGAN ADIKSI SMARTPHONE TERHADAP PERSEPSI PRODUKTIVITAS KERJA KARYAWAN PT CITRA ABADI SEJATI TAHUN 2019. 3(4).
- Budiana, H., Sjafirah, N., & Bakti, I. (2015). PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM PEMBELAJARAN BAGI PARA GURU SMPN 2 KAWALI DESA CITEUREUP KABUPATEN CIAMIS. Dharmakarya: Jurnal Aplikasi Ipteks untuk Masyarakat, 4(1).
<https://doi.org/10.24198/dharmakarya.v4i1.9042>
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. Jurnal Lingkar Widya Swara, 1(4), 104-117.
https://juliwi.com/published/E0104/Paper0104_104-117.pdf
- Faturrohman, A., Anda, J., & Asep, M. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game Android untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X MIPA pada Materi Kingdom Animalia. Jurnal Ilmu Alam Indonesia. 10(10).
- Fitrianiingtyas, A., & Radia, A. H. (2017). PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI MODEL DISCOVERY LEARNING SISWA KELAS IV SDN GEDANGANAK 02. Mitra Pendidikan, 1(6), 708–720.

- Haug, S., Castro, R. P., Kwon, M., Filler, A., Kowatsch, T., & Schaub, M. P. (2015). *Smartphone use and smartphone addiction among young people in Switzerland*. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(4), 299–307. <https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.037>
- Hikam, A.R. (2012). Pengembangan Game Edukasi Visual Novel Berbasis Pembangunan Karakter Pada Materi Pelestarian Lingkungan. Universitas Negeri Semarang.
- Intan Trivena Maria Daeng, Mewengkang, N. N., & Kalesaran, E. R. (2017). Penggunaan *Smartphone* Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado Oleh. E-Journal “Acta Diurna,” 6(1), 1–15.
- 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. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/25276/3/NADIA%20ISTIQQOMAH-FITK.pdf>
- Khamdani. (2010). *Olahraga Tradisional Indonesia*. Singkawang: PT. Maraga Boneo Tarigas.
- Kim, Sangkyun, Kibong Song, Barbara Lockee, & John Burton. (2018). *Gamification in Learning and Education*. Springer International Publishing AG.
- Koriaty, S. & Muhammad, D. A. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 7 Pontianak. *Jurnal Edukasi*. 14 (2): 279.
- Maharani, A.A.P., & Widhiasih, L.K.S. (2016). Respon Siswa Terhadap Umpan Balik Guru saat Pelajaran Bahasa Inggris di SD Saraswati 5 Denpasar. *Jurnal Bakti Saraswati*. 5(2):88-92.
- Malau, E. P., & ES, A. J. (2018). *Aplikasi Edugame Menggunakan Linear Congruent Method Dan Algoritma Flood Fill*. *Jurnal Teknik Informatika UNIKA Santo Thomas*, 03(479), 26–32. <https://103.76.21.184/index.php/JTIUST/article/view/242>
- Marsal, A., & Hidayati, F. (2017). Pengaruh Smartphone Terhadap Pola Interaksi Sosial Pada Anak Balita Di Lingkungan Keluarga Pegawai

- Uin Sultan Syarif Kasim Riau. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 3(1), 78–84.
- Mukhibat, M., & Effendi, M. (2020). *Strengthening of national identity through personality development based on ethno-pedagogy at higher education*. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 24(4), 2548–2559. <https://doi.org/10.37200/IJPR/V24I4/PR201362>
- Mulyani, Novi. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Mulyani, Sri. (2013). *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Langengsari Publishing.
- Novaliendry, Dony. (2013). “APLIKASI GAME GEOGRAFI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF (STUDI KASUS SISWA KELAS IX SMPN 1 RAO).” *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, 6(2).
- Nugraha, A.D., Binadja, A., & Supartono. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Reaksi Redoks Bervisi SETS Berorientasi Konstruktivistik. *Journal of Innovative Science Education*, 2(1):27-34.
- Nurkanti, Mia., Iwan Setia Kurniawan, Devi Ayumayangsari, & 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). <http://dx.doi.org/10.30736/seaj.v2i1.176>
- Pane, B., Najoran, X., & Paturusi, S. (2017). Rancang Bangun Aplikasi *Game* Edukasi Ragam Budaya Indonesia. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1), 1–9.
- Rachman, H. (2012). *Game Edukasi*. Yogyakarta: Andi Offset
- Ramdiah, S., Abidinsyah, A., Royani, M., Husamah, H., & Fauzi, A. (2020). *South Kalimantan local wisdom-based biology learning model*. *European Journal of Educational Research*, 9(2), 639-653. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.2.639>
- Rasyid, M., Azis, A.A, & Saleh, A.R. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Konsep Sistem Indera Pada Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi*. 7(2):71.

- Reza, Majid. (2020). Indikator Penguasaan Konsep (*Concept Mastery*).
- Sagala. (2012). Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Afabeta
- Saputra, I.K.R., Pudjawan, K., & Tastra, I.D.K. (2017). Pengembangan Multimedia Interatif Berbasis Game Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IV DI SD Mutiara Singaraja Tahun Pelajaran 2017/2018. Jurnal *Edutech Undiksha*, 5(2), 160-167.
- Toharudin, U., & Kurniawan, I. S. (2019). *Learning models based Sundanese local wisdom : Is it effective to improve student's learning outcomes ? Journal of Physic: Conference Series*, 1157, 1-6. <http://dx.doi.org/10.1088/1742-6596/1157/2/022069>
- 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), 199–209. <https://doi.org/10.12973/EU-JER.10.1.199>
- Tusriyanto. (2020). *Pengembangan model pembelajaran terpadu berbasis budaya lokal di SD kota Metro [Development of integrated learning model based on local culture in elementary School kota Metro]. Elementary*, 6 (1), 59-72.
- Warisan Budaya Takbenda Indonesia. (2018). Benteng. <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id/?newdetail&detailCatat=8939>
- Widodo, A. S. (2019). Peran Internet dalam Meningkatkan Jumlah Pekerja Lepas di Indonesia. *Nyimak: Journal of Communication*, 3(2), 191. <http://dx.doi.org/10.31000/nyimak.v3i2.1811>
- Yaumi, Muhammad. (2013). Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran. Jakarta: Kencana
- Yusa & Manickam, M.B.S. (2016). Buku Siswa Aktif dan Kreatif Belajar Biologi 1. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Zhou, Molly. Brown, David. (2017). *Educational Learning Theories: 2nd Edition. Galileo, University System of Georgia. Galileo Open Learning Materials*.