

DAFTAR PUSTAKA

- Adtiali, F. (2022). *EFEKTIFITAS APLIKASI ETHNO-EDUGAMES UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP SISWA KELAS XII PADA MATERI PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN DI MAN 1 CIANJUR*. Bandung: FKIP UNPAS.
- Aprianti, K. (2021). *EFEKTIVITAS APLIKASI ETHNO-EDUGAMES UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS XI PADA MATERI SISTEM IMUN DI MA DARUL MA'ARIF*. Bandung: FKIP UNPAS.
- Ardianti, S. D., Wanabuliandari, S., & Kanzunudin, M. (2019). Implementasi Pembelajaran Berbasis Ethno-edutainment untuk Meningkatkan Karakter Cinta Tanah Air Siswa Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9 (2).
- Daeng, Mewengkang., & Kalesaran. (2017). Penggunaan Smartphone dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado. In *Acta Diurna* (Vol. VI. No.1).
- Hakiky, F. (2011). *Pengukuran Kinerja Goodreads Application Programming Interface (API) pada Aplikasi Mobile Android (Studi Kasus untuk Pencarian Data Buku)*. Bandung: Jurusan Teknik Informatika Institut Teknologi Bandung.
- Halimah Khaerani, S., Dwi Utami, S., & Mursali, S. (2020). PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN IPA BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA. In *JOURNAL of Banua Science Education E* (Vol. 1, Issue 1).
- Husna, G. A. (2022). *EFEKTIFITAS APLIKASI ETHNO-EDUGAMES UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATERI EKOSISTEM DI MA DARUL MAARIF* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Hutauruk, P., & Simbolon Surel, R. (2018). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN ALAT PERAGA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV SDN NOMOR 14 SIMBOLON PURBA. In *SEJ (School Education Journal)* (Vol. 8, Issue 2).
- Iswinarti. (2017). *PERMAINAN TRADISIONAL: PROSEDUR DAN ANALISIS MANFAAT PSIKOLOGIS*.
- Jamila, Ahdar., & Emmy, N. (2021). Problematika Guru dan Siswa dalam Proses Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di UPTD SMP Negeri 1 Parepare. In *Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya* (Vol. 3, No. 2).
- Juansyah, A. (2015). Pembangunan aplikasi child tracker berbasis assisted-global positioning system (a-gps) dengan platform android. In *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1-8.
- Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. (2011). PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA STIMULASI ASPEK PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI. In *Jurnal Penelitian PAUDIA* (Vol. 1, Issue 1).
- Kurniawan, M. R., & Risnani, L. Y. (2021). Pengembangan Game Edukasi Digital Dan Implementasi Pada Pembelajaran Biologi Materi Plantae Siswa Sma Kelas X. in *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i1.3759>

- M Widiya, El. S. S. (2021). *Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Kearifan Lokal Kelas Tinggi di sekolah Dasar*.
- Maharani Anak Agung Putri, & Widhiasih Luh Ketut Sri. (2016). RESPON SISWA TERHADAP UMPAN BALIK GURU SAAT PELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SD SARASWATI 5 DENPASAR. *Jurnal Bakti Saraswati*, 05(02).
- Mahariyanti E, & Hadi S. (2020). Efektivitas Penggunaan Blended Learning dengan Platform Quipper School terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Biologi Kelas XI MIPA di SMAN 2 Selong. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6.
- Malau, E. P., & ES, A. J. (2018). Aplikasi Edugame Menggunakan Linear Congruent Method Dan Algoritma Flood Fill. In *Jurnal Teknik Informatika UNIKA Santo Thomas*, 03(479), 26–32. <http://103.76.21.184/index.php/JTIUST/article/view/242>
- Maryanto. (2017). *Organ Gerak Hewan dan Manusia*. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013.
- Mutia. (2021). *CHARACTERISTICS OF CHILDREN AGE OF BASIC EDUCATION*.
- Meilani, D., & Aiman, U. (2020). Implementasi pembelajaran abad 21 terhadap hasil belajar IPA peserta didik dengan pengendalian motivasi belajar. In *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(1), 19-24.
- Nuraeni, A. S., & Nur, L. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Bebenangan Berbasis Socratic Method Terhadap Peningkatan Karakter Humanity Siswa di Sekolah Dasar. In *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(02), 324-330.
- 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. In *Science Education and Application Journal*, 2(1), 12-21.
- Nurrohman, A. (2021). Analisis Edugame Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. In *SINASIS (Seminar Nasional Sains)*, 2(1). <http://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinasis/article/view/5349>
- Pratama, F., Firman, F., & Neviyarni, N. (2019). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar ipa di sekolah dasar. In *Edukatif: jurnal ilmu pendidikan*, 1(3), 280-286.
- Qiptiyyah, M. (2020). PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKN MATERI KEDUDUKAN DAN FUNGSI PANCASILA MELALUI METODE JIGSAW KELAS VIII F MTs NEGERI 5 DEMAK. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(1).
- Safitri, L., & Basuki, S. (2020). ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI TEXT CHATTING BERBASIS ANDROID WEB VIEW. In *Insan Pembangunan Sistem Informasi dan Komputer (IPSIKOM)*, 8(2).
- Sari, Afita. (2021). *EFEKTIVITAS APLIKASI ETHNO-EDUGAMES UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA*. Bandung, Universitas Pasundan.
- Sulianto, J., Purnamasari, V., & Febriarianto, B. (2019). LOGO Jurnal Pengaruh Model Pembelajaran Think-Pair-Share terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V (Lima) Materi Organ Tubuh Manusia dan Hewan A R T I C L E I N F O. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 124–131. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>

- Sundayana, R. (2015). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Cet.3. 978-602-289-008-9.
- Syahputra, E. (2018). *PEMBELAJARAN ABAD 21 DAN PENERAPANNYA DI INDONESIA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN SOFTWARE PREZI MELALUI PENDEKATAN BLENDED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SMP/MTs* View project *Development of Learning Devices Oriented Problem Based Learning to Increase Student's Combinatorial Thinking in Mathematical Problem Solving Ability* View project. <https://www.researchgate.net/publication/331638425>
- Toharudin, U., Setia, I., & 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>
- Ulumudin Ikhaya, et al. 2019. *KAJIAN PEMANFAATAN PENILAIAN HASIL BELAJAR KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN PUSAT PENELITIAN KEBIJAKAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN 2019 DALAM MENINGKATKAN MUTU PEMBELAJARAN*. Jakarta. Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wahyuni, Eka Budi. (2022). *IMPLEMENTASI APLIKASI ETHNO-EDUGAMES UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS X PADA MATERI EKOSISTEM*. Bandung: Universitas Pasundan.
- Wibowo, W. A. (n.d.). *IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL JAMURAN DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI PAUD DELIMA BANDAR LAMPUNG* SKRIPSI Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana (SI) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Oleh.
- Winarni, D. S., Naimah, J., & Widiyawati, Y. (2020). *PENGEMBANGAN GAME EDUKASI SCIENCE ADVENTURE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILANPEMECAHAN MASALAH SISWA*. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 91–100. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14462>
- 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.