

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, I., & Sopiany, H. M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Android untuk Siswa SD/MI., *87*(1,2), 149–200.
- Ahmad Susanto. (2015). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE: Journal of Sport Science and Education*, *3*(2), 55. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Ariany, R. L., & Al-Ghifari, A. (2018). Penggunaan Software Anates Untuk Validasi Instrumen Tes. *Al-Khidmat*, *1*(1), 73–78. <https://doi.org/10.15575/jak.v1i1.3327>
- Atsusi, H. (2014). *Manfaat Game dari Teknologi*. Bandung: Citra Umbara
- De Angelis, E., G., Pellegrini, A., & Proietti, M. (2023). What makes test programs similar in microservices applications? *Journal of Systems and Software*, *201*, 111674. <https://doi.org/10.1016/j.jss.2023.111674>
- Dimiyati dan Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Haris, I. (2016). Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Sebagai Media Untuk Pengembangan Kemampuan Sosial Dan Moral Anak Usia Dini. *Jurnal AUDI*, *1*(1), 15–20. <https://doi.org/10.33061/ad.v1i1.1204>
- Huda, K. (2016). Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Bermain Benteng-betengan. *Realita Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 153-163.
- Humaidi, H., Qohar, A., & Rahardjo, S. (2021). Respon Siswa terhadap Penggunaan Video Youtube sebagai Media Pembelajaran Daring Matematika. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, *10*(2), 153. <https://doi.org/10.25273/jipm.v10i2.9108>
- Irwanto. (2021). PERANCANGAN MEDIA GAME EDUKASI UNTUK MATA PELAJARAN FISIKA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL WATERFALL DI SMK NEGERI 2 KOTA SERANG. *Jurnal Inovasi Penelitian*, *1*(10), 1–208.
- Kartini, Ketut Sepdyana., Putra, N. T. A. (2020). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID

- TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA Ketut Sepdyana Kartini 1 dan I Nyoman Tri Anindia Putra 2. *Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 3(02), 8–12.
- Kurniati, Euis. 2016. Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. Jakarta: Kencana. Cet.1
- Kurniawan, A. wibowo. (2019). *Olahraga Dan Permainan Tradisional*. Wineka Media. Malang
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Mulyadi, Deddy. 2015. Studi Kebijakan Publik Dan Kelayakan Publik. Bandung : Alfabeta.
- Megahantara, G. (2016). PENGARUH TEKNOLOGI TERHADAP PENDIDIKAN DI ABAD 21. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(August), 128.
- Nana Sudjana. (2013). Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nur, H. (2013). Membangun karakter anak melalui permainan anak tradisiona. *Jurnal Pendidikan Karakter*. III(1). 87-94.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMP N 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*
- Oemar, Hamalik. 2003. Psikologi Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Purwanto, Iwan, "Desain Metode Pembelajaran Melalui Permainan Anak Tradisional Sebagai Implementasi Pendidikan Karakter," Penelitian Individu pada UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2013, Jakarta.
- Putra, R. S., Wijayati, N., & Mahatmanti, F. W. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa.

*Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 11(2), 2009–2018.

- Rasyid, A., Arif, A., & Kurnia, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Game Android untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir kritis Siswa. *Prosiding Seminar Nasional ...*, 16. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/239>
- Reigeluth, C. M., Beatty, B. J., & Myers, R. D. (2016). Instructional-design theories and models: The learner-centered paradigm of education. In *Instructional-Design Theories and Models: The Learner-Centered Paradigm of Education* (Vol. 4). Taylor and Francis. <https://doi.org/10.4324/9781315795478>
- Sabathani, M., & dkk. (2021). Dampak Perubahan Budaya Belajar Di Era Digital. *Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa Dan Sastra (SELASAR) 5, 1*, 80–87. <http://repository.um.ac.id/1163/%0Ahttp://repository.um.ac.id/1163/1/S5002-DAMPAK-PERUBAHAN-BUDAYA-BELAJAR-DI-ERA-DIGITAL.pdf>
- SIMANJUNTAK, M. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 2(2), 103–112. <https://doi.org/10.34012/bip.v2i2.1729>
- Sri Mulyani, E. W. (2018). Dampak Pemanfaatan Aplikasi Android Dalam Pembelajaran Bangun Ruang. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 122–136. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v6n2.p122--136>
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tedi,W. (2015). Perubahan Jenis Permainan Tradisional Menjadi Permainan Modern Anak-Anak Di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadu. *Sociologique, volume 3 No. 4*, 1-17
- Toharudin, U. & Kurniawan, I. S. (2018). Learning models based Sundanese local wisdom: Is it effective to improve student’s learning outcomes?. *Proceeding International Conference on Mathematics and Science Education*. DOI: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>

- 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. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1157/2/022069>
- Ulya, H. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Media. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, I(1)*, 371–376.
- Wahid, F. S., Purnomo, M. A., & Ulya, S. M. (2020). Analisis Peran Guru Dalam Pemanfaatan Lingkungan Sekolah Terhadap Kreativitas Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 2(01), 38–42. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v2i01.247>
- Wiratmoko, D. (2023). PENERAPAN METODE PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA TENTANG JARING-JARING MAKANAN PADA PEMBELAJARAN IPAS SD KELAS 5 SDN ORO-ORO OMBO 02 BATU TAHUN PELAJARAN 2022/2023. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(1), 10–27.<https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-casea-7e576e-1b6bf>
- Wirman, Asdi., & Fitri, W. D. (2019). Efektifitas Permainan Bentengan Terhadap Perkembangan Sosial Anak Di Taman Kanak-kanak Jannatul Ma'wa Padang. *Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Trilogi. Volume 2 No.1*