

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., & Purbawanto, S. (2015). Pemahaman Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Livewire Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X Jurusan Audio Video Di Smk Negeri 4 Semarang. *Edu Elekrika Journal*, 4(1), 38–49. <https://doi.org/10.15294/eej.v4i1.7800>
- Afriyanto, H., Harahap, A., & Azwandi, A. (2018). an *Analysis of Interactional Pattern Between Teacher and Student in SMAN 1 Curup Kota. JOALL (Journal of Applied Linguistics & Literature)*, 3(1), 116–128. <https://doi.org/10.33369/joall.v3i1.6538>
- AArdhani, Y. (2020). Kualitas Butir Soal Penilaian Akhir Tahun Mata Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif Kelas X Teknik Kendaraan Ringan Otomotif Di Smk Muhammadiyah Gamping. *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif*, 3(1), 85–94. <https://doi.org/10.21831/jpvo.v3i1.34917>
- Ardianti, S.Pd., M.Pd., S. D., Wanabuliandari, S., & Kanzunnudin, M. (2019). Implementasi Pembelajaran Berbasis *Ethno-Edutainment* Untuk Meningkatkan Karakter Cinta Tanah Air Siswa Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(2). <https://doi.org/10.24176/re.v9i2.3503>
- Auziah, W., Rahmayantis, M. D., & Pitoyo, A. (2022). Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Negosiasi Menggunakan Model *Cooperative Script* Siswa Kelas X Sma Negeri 4 Kediri. *Wacana : Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajaran*, 6(1), 59–65. <https://doi.org/10.29407/jbsp.v6i1.18327>
- Azijah, S. N. (2019). Etnopedagogi Dalam Kumpulan Cerpen Rak-Rak Gui Kalumpu Kisah Randah Basa Banua (*Etnopedagogy in Collection of Short Stories Rak-Rak Gui Kalumpu Kisah Randah Basa Banua*). *Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pembelajarannya*, 9(1), 28. <https://doi.org/10.20527/jbsp.v9i1.6246>
- B. Molina, N., Djawa Djong, K., Beda Nuba Dosinaeng, W., & Ovaritus Jagom, Y. (2021). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Menyelesaikan Soal *Open Ended*. *Asimtot : Jurnal Kependidikan Matematika*, 3(2), 187–199. <https://doi.org/10.30822/asimtot.v3i2.1374>
- Bayu, D., Putra, A., Retno Adiwaty, M., Pembangunan, U., Veteran, N. ", &

- Timur, J. (2022). Implementasi Pembelajaran Pada Program Studi Independen Bidang Product Management Di Pt. Lentera Bangsa Benerang. *PATIKALA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 474–482. <https://etdci.org/journal/patikala/article/view/521>
- Bella, Y., Suhendri, H., & Ningsih, R. (2019). Peranan Metode Pembelajaran The Power Of Two Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 129. <https://doi.org/10.26486/jm.v3i2.821>
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Sulthoni, S. (2019). Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran)* (Vol. 6, Issue 1). <http://dx.doi.org/10.17977/um031v6i12019p039>
- Dewi, R. K., & Wardani, K. W. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran *Picture and Picture* Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1066–1073. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.511>
- Elviana. (2020). Analisis Butir Soal Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan Program Anates. *Jurnal MUDARRISUNA*, 10(2), 58–74. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/mudarrisuna/article/view/7839/4651>
- Ernaningsih, D., Sada, M., & Namang, H. J. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Di SMP Negeri 1 Maumere. *Jurnal Bios*, 4(1), 34–41. <https://jurnal.ikipmumaumere.ac.id/index.php/bios/article/view/115>
- Febrianingsih, F. (2022). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 119–130. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i1.1174>
- Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum Dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114. <https://doi.org/10.55927/jiph.v1i2.937>
- Fitriani, N., Susilo, D., Charolina, A., Studi Informatika, P., & Sains, F. (2019). Desain Sistem Kamus Istilah Komputer Berbasis Android (Studi Kasus Di Sma Muhammadiyah 4 Kartasura). *Gaung Informatika*, 12(1), 2086–4221.

- <https://doi.org/10.47942/gi.v12i1.322>
- Gustian Sobry, M. (2017). Peran Smartphone Terhadap Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia-JPGI*, 2(2). <http://doi.org/10.29210/02222jpgi0005>
- Hanipah, N. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa MTS Pada Materi Lingkaran. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(1), 80. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v7i1.1316>
- Hasanah, M., & Fitria, Y. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Kognitif IPA pada Pembelajaran Tematik Terpadu. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1509–1517. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.968>
- Himmah, E. F., Handayanto, S. K., & Kusairi, S. (2021). Potensi Berpikir Kreatif Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(1), 50. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i1.14380>
- Imron, I. (2019). Analisa Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Konsumen Menggunakan Metode Kuantitatif Pada CV. Meubele Berkah Tangerang. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 5(1), 19–28. <https://doi.org/10.31294/ijse.v5i1.5861>
- Mahanani, N. L., Rinanto, Y., & Probosari, R. M. (2017). Peningkatan Kemampuan Berpikir Flexibility dan Elaboration Siswa Kelas XII MIPA I melalui Problem Based Learning di SMAN X Surakarta. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains (SNPS)*, 21, 187–192. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snps/article/view/11412>
- Mawarni, A. R. S., & Sumardi, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Everyone Is A Teacher Here* Berbantuan Media Padlet terhadap Hasil Belajar Teks Debat. *KABASTRA: Kajian Bahasa Dan Sastra*, 2(1). <https://doi.org/10.31002/kabasttra.v2i2.253>
- Muzakkir. (2021). Pendekatan Etnopedagogi Sebagai Media Pelestarian Kearifan Lokal. *Jurnal Hurriah: Jurnal Evaluasi Pendidikan Dan Penelitian*, 2(2), 28–39. <https://doi.org/10.5806/jh.v2i2.16>
- Nugroho, A. W., & Ma'arif, S. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi "Marbel Fauna" Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6686–

6694. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3326>
- Nurchahyo, B., & Riskayanto, R. (2018). Analisis Dampak Penciptaan Brand Image Dan Aktifitas Word of Mouth (Wom) Pada Penguatan Keputusan Pembelian Produk Fashion. *Jurnal Nusantara Aplikasi Manajemen Bisnis*, 3(1), 14. <https://doi.org/10.29407/nusamba.v3i1.12026>
- 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>
- Qomariyah, R. S., Maulidya, M., Firdaus, I. I., & Wulandari, W. (2022). Pengembangan Instrumen Tes dan Non Tes Untuk Mengetahui Hasil Belajar Siswa di SDN Klenang Lor 1. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 1(2), 244–249. <https://doi.org/10.47233/jpst.v1i2.342>
- Ramdhani, E. P., Khoirunnisa, F., & Siregar, N. A. N. (2020). Efektifitas Modul Elektronik Terintegrasi Multiple Representation pada Materi Ikatan Kimia. *Journal of Research and Technology*, 6(1), 162–167. <https://journal.unusida.ac.id/index.php/jrt/article/view/152>
- Rofi'ah, F. Z., Fitriyah, D. N., Sutrisno, S., & Umaroh, R. (2023). Pengaruh Koin Prestasi terhadap Prestasi Belajar Siswa Materi Permintaan Maaf Bahasa Indonesia Kelas I di Madrasah Ibtidaiyah. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(5), 3294–3300. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i5.1513>
- Sari, I., & Manurung, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Powtoon Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas Iii Sdn Gudang Tigaraksa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(3), 1015-1024. <https://doi.org/10.47492/jip.v2i3.809>
- Shabrina, N., Darmadi, D., & Sari, R. (2020). Pengaruh Motivasi dan Stres Kerja Terhadap Kinerja Karyawan CV. Muslim Galeri Indonesia. *Jurnal Madani: Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora*, 3(2), 164–173. <https://doi.org/10.33753/madani.v3i2.108>
- Subekti, H., & Qomariyah, D. N. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif: Studi Eksplorasi Siswa Di Smpn 62 Surabaya. *Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains*, 9(2), 242–246.

- <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/38250>
- Sugara, U., & Sugito. (2022). Etnopedagogi: Gagasan dan Peluang Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(2), 93–104. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v7i2.2888>
- Sutiswo, S. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Bebentengan Terhadap Kecepatan Lari Sprint Siswa Sd. *Jurnal Kependidikan Jasmani Dan Olahraga*, 1(2), 29–34. <https://ejournal.stkipnu.ac.id/index.php/JKJO/article/view/48>
- Teni, & Agus Yudiyanto. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kedokan Bunder Kabupaten Indramayu. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 105–117. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i1.73>
- Toharudin, Uus., Iwan Setia Kurniawan, and Dahlia Fisher. (2021). “Sundanese Traditional Game ‘Bebentengan’ (Castle): Development of Learning Method Based on Sundanese Lokal Wisdom.” *European Journal of Educational Research* 10 (1): 199 – 209. doi: 10.12973/EU-JER.10.1.199.
- Tri, M. B. (2020). Perancangan Sistem Informasi Management Siswa Berprestasi Berbasis Android Pada Smk Pgri Rawalumbu. *Jurnal Sains & Teknologi Fakultas Teknik*, X(2), 30–39. <https://unsada.e-journal.id/jst/article/view/85>
- Tulandi, D. A., & Resbal, M. (2022). Efektivitas Pembelajaran Eksploratif Tentang Konsep Dan Proses Fisika Di Permukaan Air Danau Tondano. *Charm Sains: Jurnal Pendidikan Fisika*, 3(3), 29–34. <https://doi.org/10.53682/charmsains.v3i3.159>
- Ulfa, A., Ruzyati, M., San, S. M., & Prayitno, B. A. (2018). Profil kemampuan berpikir kreatif siswa laki-laki dan perempuan di sebuah SMA Negeri Surakarta. *Proceeding Biology Education Conference*, 14(1), 532–540. <https://jurnal.uns.ac.id/prosbi/article/view/32604>
- Viviantini, A. R. dan sahrul S. (2015). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas Vi SDN 6 Kayumalue Ngapa. *Jurnal Sains Dan Teknologi Tadulako*, 4(1), 66–71. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JSTT/article/download/6930/5569>
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi

Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>

Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 527-533. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>

Yuningsih, R., & Wahyuni, S. (2021). Permainan Benteng Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Jorong Cubadak. *Jurnal Tumbuhkembang : Kajian Teori Dan Pembelajaran PAUD*, 8(2), 153–162. <https://doi.org/10.36706/jtk.v8i2.14825>

Zubaidah, S., Mahanal, S., Yuliati, L., Dasna, I. W., Pangestuti, A. A., Puspitasari, D. R., Mahfudhillah, H. T., Robitah, A., Kurniawati, Z. L., Rosyida, F., & Sholihah, M. (2017). Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SMP/MTs Kelas VIII Semester 2. In *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan* (Vol. 53, Issue 9). <https://repositori.kemdikbud.go.id/7019/1/buku%20siswa%20IPA%20semester%202.pdf>