

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, H., & Riswaya, A. R. (2014). Aplikasi pinjaman pembayaran secara kredit pada bank yudha bhakti. *Jurnal Computech & Bisnis (e-Journal)*, 8(2), 61-69.
- Agata, D. A., Riswanda, J., Chairunnissa, T., & Afriansyah, D. (2018, March). PEMAHAMAN KONSEP. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi* (Vol. 1, No. 1, pp. 86-89).
- Anwar, K. (2021). Urgensi evaluasi dalam proses pembelajaran. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 17(1).
- Ardianti, 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).
- Astuti, L. S. (2017). Penguasaan konsep IPA ditinjau dari konsep diri dan minat belajar siswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(1).
- Aziz, M., & Nurainiah, N. (2018). Pengaruh penggunaan handphone terhadap interaksi sosial remaja di desa Dayah Meunara kecamatan Kutamakmur kabupaten Aceh Utara. *Jurnal Al-Ijtima'iyyah*, 4(2), 19-39.
- Bagod Sudjadi Dkk. 2005. *Biologi Sains dalam Kehidupan 2A*, Jakarta: Yudhistira.
- Dari, Y. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat* (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).
- Darmawan, I. P. A., & Sujoko, E. (2013). Revisi taksonomi pembelajaran benyamin s. bloom. *Satya Widya*, 29(1), 30-39.
- Diah Aryulina Dkk.2007.*Biologi SMA dan MA untuk kelas XI*, Jakarta : Erlangga
- Ernawati, R., Toharudin, U., Ibrahim, Y., & Hizqiyah, I. Y. N. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Aktif-Kooperatif Tipe LSA Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMA Pada Subkonsep Sistem Imun Manusia. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 2(1), 90-109.

- Fareka, S. H., HIMA, L. R., & SAMIJO, S. (2020). *PENGEMBANGAN GAME RPG MAKER MV UNTUK MENUNJANG KREATIFITAS SISWA DALAM BELAJAR MATEMATIKA* (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Fisher, D. (2020). *Sundanese traditional game 'Bebentengan' (castle): Development of learning method based on sundanese local wisdom. European Journal of Educational Research*, 10(1), 199-209.
- Kurniati, E. (2011). Program bimbingan untuk mengembangkan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional. Surakarta: *Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Mandias, G. F. (2017). Analisis pengaruh pemanfaatan smartphone terhadap prestasi akademik mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Klabat. *Cogito Smart Journal*, 3(1), 83-90.
- Muslim, M. (2019). Pengaruh Metode Mind Mapping Bersetting Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 5(1), 318-339.
- Nugraheny, D., & Destiranti, A. (2016). Penerapan edugame interaktif untuk pengenalan pakaian adat nasional Indonesia. *Angkasa: Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi*, 8(1), 137-146.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Nurkanti, M., Kurniawan, I. S., Mayangsari, D. A., & Suganda, H. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT) dan Permainan Himpimpa pada Materi Sel. *Science Education and Application Journal*, 2(1), 12-21.
- Novita, S., Santosa, S., & Rinanto, Y. (2016). Perbandingan kemampuan analisis siswa melalui penerapan model *cooperative learning* dengan *guided discovery learning*. In *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning* (Vol. 13, No. 1, pp. 359-367).
- Oktarina, N. (2021). Pengaruh gadget terhadap komunikasi tatap muka pada remaja di Jorong Sigunanti Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat.

- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Prasetowati, E. N. (2016). *PENINGKATAN PENGUASAAN KONSEP DAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA MELALUI IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI PADA MATERI POKOK LARUTAN PENYANGGA. JURNAL KIMIA DAN PENDIDIKZN KIMIA (JKPK)*, Vol.1 No.1, April 2016.
- Rais, M. (2015). Pengaruh penggunaan multimedia presentasi berbasis prezi dan gaya belajar terhadap kemampuan mengingat konsep. *Jurnal MEKOM (Media Komunikasi Pendidikan Kejuruan)*, 2(1), 10-24.
- Rohani, R. (2020). Media pembelajaran.
- Sitorus, S. A. N. (2022). *Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen Smartphone Bermerk Iphone Dalam Kaitannya Dengan Perederan Iphone Rekondisi Di Kota Pekanbaru (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau)*.
- Sundari, F. S., & Muliawati, Y. (2017). Analisis keterampilan dasar mengajar mahasiswa PGSD. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 26-36.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Zainiyati, H. S. (2010). *Model dan strategi pembelajaran aktif: teori dan praktek dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam*.