

DAFTAR PUSTAKA

- Afit Muhammad Lukman, Diki Aryanto. 2019. "Aplikasi Mobile Memiliki User Interface Dengan Mekanisme Interaksi Unik Yang Disediakan Oleh Platform Mobile . Aplikasi Mobile Juga Telah Dirancang Khusus Untuk Platform Mobile (Misalnya IOS , Android , Atau Windows Mobile)." *Evolusi* 7(2):58–65.
- Aini, Baiq Olatul, Khaerunnisa Cantika Ayu, and Siswati Siswati. 2019. "Pengembangan Game Puzzle Sebagai Edugame Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Matematika Siswa SD." *JTAM / Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika* 3(1):74. doi: 10.31764/jtam.v3i1.768.
- Amanaturrahmah, Isna, and Ahmad Fauzan. 2019. "Analisis Capaian Kompetensi Kognitif Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Kurikulum 2013 Subtema Keseimbangan Ekosistem." *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman* 10 (2): 113. <https://doi.org/10.31942/mgs.v10i2.3104>.
- Andrian, Dwi, and Nur Irmawati. 2022. "Perancangan Aplikasi Game Edukasi Nama Kendaraan Animasi Multimedia Untuk Anak-Anak Kelompok." *Jurnal Tera* 2(1):79–88.
- Anita Adesti, and Siti Nurkholimah. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Sosiologi." *Edutainment : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kependidikan* 8(1):27–38. doi: 10.35438/e.v8i1.221.
- Arifudin, Opan, Imanudin Hasbi, Eka Setiawati, Ma"sumah, Supeningsih, Anik Lestarinigrum, Agus Suyatno, Umiyati, Fitriana, Yenda Puspita, Agung Nugroho Catur Saputro, Minhatul Ma"arif, Rini Harianti, and Nur Ahmad Hardoyo Sidik. 2021. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG.
- Arikunto Suharsimi. 2013. "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik." *Jakarta: Rineka Cipta* 172.
- Aripin Ipin. 2018. "Konsep Dan Aplikasi Mobile Learning Dalam Pembelajaran Biologi." *Jurnal Bio Educatio* 3 (April 2018): 01–09.
- Arisanti, Wa Ode Lidya, Wahyu Sopandi, and Ari Widodo. 2017. "Analisis Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sd Melalui Project Based Learning." *EduHumaniora / Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* 8(1):82. doi: 10.17509/eh.v8i1.5125.

- D, Darmawan. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Rosada Karya.
- Darnawati, Darnawati, Jamiludin Jamiludin, La Batia, Irawaty Irawaty, and Salim Salim. 2019. "Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline." *Amal Ilmiah : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1(1):8. doi: 10.36709/amalilmiah.v1i1.8780.
- Dewi, Silviana, Indra Safari, and Yogi Akin. 2013. "Pengaruh Permainan Modifikasi Bebentengan Terhadap Gerak Dasar Jalan Cepat Pada Siswa Sekolah Dasar." 131–40.
- ENDANG KOMARA. 2018. "Penguatan Pendidikan Karakter Dan Abad 21." *SIPATAHOENAN: South-East Asian Journal for Youth, Sports & Health Education* 4(1):17–26.
- Ernawati, Reni, Uus Toharudin, Yusuf Ibrahim, and Ida Yuyu Nurul Hizqiyah`. 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. doi: 10.36989/didaktik.v2i1.40.
- Fahira, Annisa. 2022. "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Di Youtube Dan Aplikasi Edukasi Pada Smartphone Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Anak Usia Dini." *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini* 4(1):171. doi: 10.35473/ijec.v4i1.1199.
- Hidajahturrokhmah, Nuryenny, Diani Retno Kemuning, Endah Puji Rahayu, Paulo Abril Araujo, Rodlyan Ahsani Taqwim, and Septiana Rahmawati. 2018. "Sosialisasi Hiv Atau Aids Dalam Kehamilan Di Rt 27 Rw 10 Lingkungan Tirtoudan Kelurahan Tosaren Kecamatan Pesantren Kota Kediri." *Journal of Community Engagement in Health* 1 (1): 14–16. <https://doi.org/10.30994/10.30994/vol1iss1pp16>.
- Hidayat, Naufal Restu, Encep Sudirjo, and Anin Rukmana. 2018. "Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Bebentengan Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Lari Sprint." *SpoRTIVE* 3 (1): 381–90.
- Hastjarjo, T. Dicky. 2019. "Rancangan Eksperimen-Kuasi." *Buletin Psikologi* 27(2):187. doi: 10.22146/buletinpsikologi.38619.
- Juliana. 2019. "Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Penanaman Nilai Sosial Siswa Di Smk Negeri 2 Kabupaten Gowa Skripsi." (July):1–23.
- Jusuf, H. 2016. "Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal TICOM* 5(1):1–6.
- Kuswanto, Joko, and Ferri Radiansah. 2018. "Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI." *Jurnal*

Media Infotama 14(1). doi: 10.37676/jmi.v14i1.467.

- Laily, Idah Faridah. 2014. "Hubungan Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Kemampuan Memahami Soal Cerita Matematika Sekolah Dasar." *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching* 3(1). doi: 10.24235/eduma.v3i1.8.
- Lestari, I. N. A. 2023. "Penerapan Model Project Based Learning Dengan Pendekatan Steam (Science Technology Engineering Art Mathematics) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Energi Dalam Sistem Kehidupan Di Kelas Vii Mts Ummatan Wasathan Ptr."
- Mufida, Asita Al, and Ari Widodo. 2021. "Analisis Kedalaman Dan Keterkaitan Antar Konsep Pada Pembelajaran IPA Di Masa Pandemi." *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 7(2):116–27. doi: 10.21831/jipi.v7i2.40887.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Vol. 58.
- Munir. 2017. *Pembelajaran Digital*.
- Nurita, Tutut, An Nuril, Maulida Fauziah, Dyah Astriani, Enny Susiyawati, and Universitas Negeri Surabaya. 2022. "Meningkatkan Penguasaan Konsep Mahasiswa Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing." *Proceeding Seminar Nasional IPA XII* 340–47.
- Nurkanti, Mia, Iwan Setia Kurniawan, Devi Ayu Mayangsari, and Handi Suganda. 2020. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Teams Games Tournament (TGT) Dan Permainan Hompok Pada Materi Sel." *Science Education and Application Journal* 2(1):12. doi: 10.30736/seaj.v2i1.176.
- Pratama, Frandy, Firman Firman, and Neviyarni Neviyarni. 2019. "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1 (3): 280–86. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i3.63>.
- Pristiwanti, D., B. Badariah, S. Hidayat, and R. S. Dewi. 2022. "Pengertian Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4(6):1707–15.
- R, Musdalifah. 2019. "Pemrosesan Dan Penyimpanan Informasi Pada Otak Anak Dalam Belajar." *Jurnal Pendidikan* 17(2).
- Rahmah, Siti, Lia Yuliati, and Edy Bambang Irawan. 2017. "Penguasaan Konsep Ipa Pada Siswa Sekolah Dasar." *Prosiding Seminar Nasional PS2DMP ULM* 3 (1): 35–40.
- Sari, Dhany Efit. 2019. "Quizlet: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Generasi Milenial." *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial* 29 (1): 9–15. <https://doi.org/10.23917/jpis.v29i1.8150>.
- Samwil, Muzakkir, and Said Fadhlain. 2021. "Pembelajaran Pada Masa Covid-19 Di Kluet Tengah Dan Kluet Timur." *Jurnal Sosiologi Agama Indonesia (JSAI)* 2(3):145–56. doi: 10.22373/jsai.v2i3.1540.

- Talakua, Calvin, and Cenhya Victorin Maitimu. 2020. "Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Smartphone Untuk Mengembangkan Sikap Peduli Lingkungan Peserta Didik." *Biodik* 6(3):392–401. doi: 10.22437/bio.v6i3.10006.
- Tashia. 2017. "Evolusi Dan Klasifikasi Permainan Elektronik Di Indonesia." *Aptika.Kominfo.Go.Id* 1–12.
- Toharudin, Uus, Iwan Setia Kurniawan, and Dahlia Fisher. 2021. "Sundanese Traditional Game „Bebentengan" (Castle): Development of Learning Method Based on Sundanese Local Wisdom." *European Journal of Educational Research* 10(1):199–209. doi: 10.12973/EU-JER.10.1.199.
- Wahyu, Slamet, and Dwi Laksono. 2020. "PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KECAMATAN PUGER KABUPATEN JEMBER"