

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L. (2016). Upaya meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan pemecahan masalah matematika Peserta Didik SMP Negeri 4 Sipirok kelas VII melalui pendekatan matematika realistik (PMR). *EKSAKTA : Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran MIPA*, 1(1).
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arti, Y., & Ikhsan, J. (2020). The profile of Junior High School students' critical thinking skills and concept mastery level in local wisdom based on outdoor learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1440(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1440/1/012105>
- Astini, Sari, N. K. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Lembaga Penjaminan Mutu STKIP Agama Hindu Amlapura*. 11(2), 13-25.
- Atika, A., Kosim, K., Sutrio, S., & Ayub, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.381>
- Dasopang, A. M. (2017). Kajian Ilmu - Ilmu Keislaman. *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*, 333.
- Efendi, D. I., & Ekayati, I. A. S. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Terhadap Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Pros. SNasPPM*, 1(1), 28-32.
- Fay, D. L. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp Sebagai Media Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik (Studi Kasus Di Mi Ma'arif Ngrupit. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11).
- Gonzalez, M, A., Martin, M. E., Liams, C, et al. (2015). *Teaching and learning physics with smartphones. Journal of Cases on Information Technology*, 17, 32.
- Hardian, Robby. (2019). Pengembangan Mobile Edugame Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Aritmatika Dasar Peserta Didik SD Kelas 4 dan 5. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(2) 98-108. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v2i2.311>
- Harun, S. (2022). Pembelajaran di Era 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 0(0).
- Hastjarjo, T. Dicky. 2019. "Rancangan Eksperimen-Kuasi." *Buletin Psikologi* 27(2):187. doi: 10.22146/buletinpsikologi.38619.
- Hidayati, N. A., Waluyo, H. J., Winarni, R., & Suyitno. (2020). Exploring the implementation of local wisdom-based character education among indonesian higher education students. *International Journal of Instruction*, 13(2). <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13213a>
- Ismanto, E., Melly N., & Pratama, B (2017). Pemanfaatan *Smartphone Android* sebagai Media Pembelajaran bagi Guru SMA Negeri 2 Kota Pekanbaru. *JURNAL Untuk Mu negeRI*. (1)1: halaman 42.

- Juwita, E. P., Budimansyah, D., & Nurbayani, S. (2015). Peran Media Sosial Terhadap Gaya Hidup Peserta Didik. *Sosietas*, 5(1). <https://doi.org/10.17509/sosietas.v5i1.1513>
- Khamdani, A. (2010). *Olahraga Tradisional Indonesia*. Klaten: PT. Mancanan Jaya Cemerlang.
- Krisna, D., Gunarhadi, G., & Winarno, W. (2020). Development of Educational Comic with Local Wisdom to Foster Morality of Elementary School Students: A Need Analysis. *International Journal of Educational Methodology*, 6(2). <https://doi.org/10.12973/ijem.6.2.337>
- Kurniawan, I. S., & Hidayat, T. (2017). Aplikasi *Smartphone* Dalam Pembelajaran Biologi.
- Mardhiyah, H. R., Aldriani, N. S., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntunan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Pendidikan*, Vol.12.1. Februari 2021, 32.
- Mia Nurkanti, Iwan Setia Kurniawan, Devi ayumayangsari, dan Handi Sugandi. (2020). “Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT) Dan Permainan Himpimpa Pada Materi Sel”. *Science Education And Application Journal* (SEAJ) 2(1).
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c).
- Nisa, E. K., Koestiari, T., Habibulloh, M., & Jatmiko, B. (2018). Effectiveness of guided inquiry learning model to improve students' critical thinking skills at senior high school. *Journal of Physics: Conference Series*, 997(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/997/1/012049>
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1).
- Nurrohman, A. (2021). Analisis edugame berbasis android sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. *SINASIS (Seminar Nasional Sains)*, 2(1).
- Pashler, H., McDaniel, M., Rohrer, D., & Bjork, R. (2008). Learning styles concepts and evidence. *Psychological Science in the Public Interest, Supplement*, 9(3). <https://doi.org/10.1111/j.1539-6053.2009.01038.x>
- Pratiwi, Endah, W. (2022). “Efektivitas Aplikasi *Ethmo-Edugames* untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Peserta Didik Kelas X pada Materi Ekosistem”. Skripsi. Bandung. Universitas Pasundan.
- Pustikayasari I. M. (2019). Grup WhatsApp Sebagai Media Pembelajaran. *Widya Genitri : Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu*, 10(2), 53-62. <https://doi.org/10.36417/widyagenitri.v10i2.281>
- Rijal, S., & Bachtiar, S. (2015). Hubungan antara Sikap, Kemandirian Belajar, dan Gaya Belajar dengan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik. *JURNAL BIOEDUKATIKA*, 3(2). <https://doi.org/10.26555/bioedukatika.v3i2.4149>

- Rosad, A. M. (2019). Implementasi pendidikan karakter melalui manajemen sekolah. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 5(02), 173-190.
- Sakat, A. A., Mohd Zin, M. Z., Muhamad, R., Ahmad, A., Ahmad, N. A., & Kasmoo, M. A. (2012). Educational technology media method in teaching and learning progress. *American Journal of Applied Sciences*, 9(6). <https://doi.org/10.3844/ajassp.2012.874.878>
- Setiawan, E. B., & Ramdany, A. T. (2019). Membangun Aplikasi Android, Web Dan Web Service. In *Bandung: Informatika*. Rosad, A. M. (2019). Implementasi pendidikan karakter melalui manajemen sekolah. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 5(02), 173-190.
- Setiawan, E. B., & Ramdany, A. T. (2019). Membangun Aplikasi Android, Web Dan Web Service. In *Bandung: Informatika*.
- Setyosari, Punaji. (2016). Metode Penelitian dan Pengembangan. Jakarta: Prenadamedia Group
- Sugiyono. (2012). Statistik Untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta R&D. Jurnal Bandung: Alfabeta
- Syachtiyani, W.R., & Novi, T. (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Peserta didik Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2 (1), 90-101.
- Toharudin, U., Kurniawan, I. S., & Darta, D. (2021). Persepsi Mahapeserta didik Mengenai Pembelajaran dalam Jaringan Selama Pandemi COVID-19. *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 13(1), 1-10.
- 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). <https://doi.org/10.12973/EU-JER.10.1.199>