

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, R. (2020). *Faktor Penyebab dan Dampak Pencemaran Air*. Retrieved from <https://www.suara.com/tekno/2020/12/04/230526/faktor-penyebab-dan-dampak-pencemaran-air>
- Agustina, L. (2016). Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP Negeri 4 Sipirok Kelas VII Melalui Pendekatan Matematika Realistik (PMR). *EKSAKTA: Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran MIPA*, 1(1), 1–7. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.31604/eksakta.v1i1.%25p>
- Amalia, D. (2024). *Pencemaran Tanah: Pengertian, Penyebab, Dampak, Cara Menanggulangi*. Retrieved from <https://www.studiobelajar.com/pencemaran-tanah/>
- Bagiyono. (2017). Analisis Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Butir Soal Ujian Pelatihan Radiografi Tingkat 1. *Jurnal Widyanuklida*, 16(1), 5. <https://doi.org/10.2307/40202478>
- Daeng, I. T. M., Mewengkang, N. ., & Kalesaran, E. R. (2017). Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado. *E-Journal "Acta Diurna,"* 6(1), 1–15.
- Davemix. (2023). *Eksplorasi Sumber Daya Lautan dan Dampaknya terhadap Kehidupan Laut dan Manusia*. Retrieved from <https://davemix.com/eksplorasi-sumber-daya-lautan-dan-dampaknya-terhadap-kehidupan-laut-dan-manusia/>
- Desiyanti, A. (2021). Kajian Implementasi E-Learning Berbasis Aplikasi Whatsapp Terhadap Kefektifan dan Efisiensi Belajar Peserta Didik Dampak Wabah Covid-19 Ranah SD/MI. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9).
- Effendi, R. (2017). Konsep Revisi Taksonomi Bloom dan Implementasinya pada Pelajaran Matematika SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1483>
- Fitri, M., Kurniawan, I. S., & Aryanti, F. (2023). Aplikasi Ethno-edugames (Bebentengan) Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP. 4(2). Retrieved from <https://doi.org/10.21831/ep.v4i2.63733>
- González, M., González, M., Martín, M. E., Llamas, C., Martínez, Ó., Vegas, J., ... Hernández, C. (2015). Teaching and Learning Physics with Smartphones. *Journal of Cases on Information Technology*, 17(1), 31–50. <https://doi.org/10.4018/JCIT.2015010103>

- Hake, R. (2002). Lessons from The Physics Education Reform Effort. *Conservation Ecology*, 5(2), 28.
- Hardian, R. (2019). Pengembangan Mobile Edugame Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Aritmatika Dasar Siswa SD Kelas 4 dan 5. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(2), 98–108. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v2i2.311>
- Herdiana, Asnifatima, A., & Listyandini, R. (2020). Hubungan Adiksi Smartphone Terhadap Persepsi Produktivitas Kerja Karyawan PT Citra Abadi Sejati Tahun 2019. *Jurnal Mahasiswa Kesehatan Masyarakat*, 3(4).
- Huda, I. (2017). *Hujan Asam dan Dampaknya*. Retrieved from <http://infostudikimia.blogspot.com/2017/02/hujan-asam-dan-dampaknya.html?m=1>
- Husna, G. A., Kurniawan, I. S., & Riandi. (2022). Efektifitas Aplikasi Ethno-Edugames untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Materi Ekosistem di MA Darul Maarif. Retrieved from <https://repository.unpas.ac.id>
- Irfan, M. (2023). *Dampak Perubahan Iklim terhadap Masyarakat Indonesia*. Retrieved from <https://www.kompasiana.com/muhammadirfan5596/65711fcbde948f3d847e12c3/dampak-perubahan-iklim-terhadap-masyarakat-indonesia>
- Juwita, E. P., Budimansyah, D., & Nurbayani, S. (2015). Peran Media Sosial Terhadap Gaya Hidup Siswa. *Jurnal Sosietas*, 5(1). <https://doi.org/10.17509/sosietas.v5i1.1513>
- Khasanah, H. (2020). Implementasi Bimbingan Karir untuk Meningkatkan Potensi Entrepreneur Al-Mawaddah Kudus. *Repository IAIN Kudus*.
- Kurniawan, I. S., & Hidayat, T. (2017). Aplikasi Smartphone dalam Pembelajaran Biologi. Dalam K. Wikantika, F.N. Ariadji, dan P.A.D. Prastiwi. *Bunga Rampai Forum Peneliti Muda Indonesia*. Edisi Pertama. Halaman 201-208. Bandung: ITB.
- Lestari, S. (2018). *Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi*. 2(2), 94–100.
- Malau, E. P., & Julianti, A. (2018). Aplikasi Edugame Menggunakan Linear Congruent Method dan Algoritma Flood Fill. *Jurnal Teknik Informatika UNIKA Santo Thomas*, 03(01), 26–32. Retrieved from <http://103.76.21.184/index.php/JTIUST/article/view/242>
- Maryono, Y. (2017). *Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Yudhistira.
- Maulana, A. H. (2023). *Pengamat Sebut Sektor Transportasi dan Industri Sumbang Polusi Terbesar di Jakarta*. Retrieved from <https://megapolitan.kompas.com/read/2023/08/16/08251081/pengamat-sebut-sektor-transportasi-dan-industri-sumbang-polusi-terbesar>

- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Mulyadi, D. (2015). *Studi Kebijakan Publik dan Kelayakan Publik*. Bandung: Alfabeta.
- Munawaroh, D. A., & Rahmadonna, S. (2023). Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif dengan Metode Ular Tangga Berkelompok pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Epistema*, 4(1), 45–57. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/epistema/article/view/61344>
- Mutiarasari, K. A. (2023). *Polusi Udara: Pengertian, Penyebab dan Cara Pencegahannya*. Retrieved from <https://news.detik.com/berita/d-6745332/polusi-udara-pengertian-penyebab-dan-cara-pencegahannya>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 2(1), 659. Retrieved from <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685>
- 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), 0–6. <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 Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7.
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 6(2).
- Nugraha, I. (2017). *Benarkah Pembukaan Lahan Terjadi Dalam Kawasan TN Sebangau?* Retrieved from <https://www.mongabay.co.id/2017/09/25/benarkah-pembukaan-lahan-terjadi-di-dalam-kawasan-tn-sebangau/>
- Nurdyansyah, & Aini, Q. (2017). Peran Teknologi Pendidikan pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III di MI Ma'arif Pademonegoro Sukodono. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(20).
- Nurillahwaty, E. (2022). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Volume 1*, 81–85.
- Nurkanti, M., Kurniawan, I. S., Mayangsari, D. A., & Suganda, H. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Teams Games Tournament (TGT) dan Permainan Hompok pada Materi Sel. *Science Education and Application Journal*, 2(1), 12. <https://doi.org/10.30736/seaj.v2i1.176>

- Nurrohman, A. (2021). Analisis Edugame Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Sains*, 2(1).
- Prasetyo, Y. A. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Larning*.
- Pustikayasa, 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>
- Rachman, H., & Rusdiansyah, A. (2012). Pengembangan Rancang Bangun Game Edukasi Logistik “Stowagame” Mengenai Penataan Kontainer Di Bay Kapal. *Jurnal Teknik Industri*, 13(1), 67–77. <https://doi.org/10.22219/jtiumm.vol13.no1.67-77>
- Retrani, M. A. (2022). *Taksonomi Bloom dalam Perumusan Tujuan Pelatihan*. Retrieved from <https://www.kompasiana.com/megaastdr/637634263f1dc501552dd742/taksonomi-bloom-dalam-perumusan-tujuan-pelatihan>
- Rijal, S., & Bachtiar, S. (2015). Hubungan antara Sikap, Kemandirian Belajar, dan Gaya Belajar dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Bioedukatika*, 3(2), 15. <https://doi.org/10.26555/bioedukatika.v3i2.4149>
- Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interkatif-Inovatif* (Cet. ke 1). Yogyakarta.
- Sudjana, N. (2013). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). Media Pembelajaran (penggunaan dan pembuatannya). In *Sinar Baru Algesindo* (Cet. 10). Bandung: Penerbit CV.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RD*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sundayana, R. (2016). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suraga, I. (2022). *Mengenal Eutrofikasi: Pengertian, dan Ciri - Cirinya*. Retrieved from <https://www.idntimes.com/science/experiment/ina-suraga/mengenal-eutrofikasi-c1c2>
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>

- Syahputra, E. (2018). Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *E-Journal Prosiding Seminar Nasional Sinastekmapan, Volume I*, 1276–1283.
- 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>
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Unpas. (2024). *Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi Mahasiswa* (Edisi VI). Bandung: Perpustakaan Nasional.
- Utami, S. N. (2022). *Pencemaran Air akibat Blooming Algae*. Retrieved from <https://www.kompas.com/skola/read/2022/06/14/132653169/pencemaran-air-akibat-blooming-algae?page=all>
- Utari, T. S. G. (2021). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Prisma Press Prodaktama.
- Vitianingsih, A. V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran PAUD. *Jurnal INFORM*, 1(1), 1–8.
- Wilatika, C. F. (2015). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Kesehatan dan Perilaku Remaja. *Jurnal Obstretika Scientia*, 3(2), 1–18.