

## DAFTAR PUSTAKA

- Adtiali, F. (2022). Efektifitas Aplikasi Ethno-EduGames Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa Kelas Xii Pada Materi Pertumbuhan Dan Perkembangan Di Man 1 Cianjur. Skripsi. Bandung: Universitas Pasundan.
- Agustin, Putri., & Permatasari, R. I. (2020). Pengaruh Pendidikan Dan Kompensasi Terhadap Kinerja Divisi *New Product Development* (NPD) Pada PT. Mayaora Indah Tbk. *Jurnal Ilmiah M-Progress*. 10(2), 174-184.
- Ainur Rokhim, D., Puspita Sari, A., & Yayah Rokayah, D. (2022). *Implementation Of Hy-Bon Edugame Based On Gender Of Students' Learning Interest In Hydrocarbon*. *Jurnal Pembelajaran Kimia OJS*. 7(2), 73–79.
- Ariany, R. L., & Al-Ghifari, A., (2018). Penggunaan Software Anates Untuk Validasi Instrumen Test. *Al-Khidmat: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*. 1(1).
- Ambarumi Munawaroh, D., & Rahmadonna, S. (2023). Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif dengan Metode Ular Tangga Berkelompok pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. 4(1), 2723–8199. <https://doi.org/10.21831/ep.v4i1.61344>
- Aprianti, K. (2022). Efektivitas Aplikasi Ethno-EduGames Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas Xi Pada Materi Sistem Imun Di Ma Darul Ma'arif. Skripsi. Bandung: Univeristas Pasundan.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astari, F. W., & Sudarmilah, E. (2019). Belajar Fotosintesis dengan Edugame berbasis Android. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*. 19(2), 74–80. <https://doi.org/10.23917/emitor.v19i2.7984>
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. 2(1), 586–595. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. Serang: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Aulia, M. A., (2022). Siklus Hidrologi Lengkap Dengan Gambar Dan Penjelasannya. *Online*. Diakses pada link: [https://www.tokopedia.com/blog/siklus-hidrologi-edu/?utm\\_source=google&utm\\_medium=organic](https://www.tokopedia.com/blog/siklus-hidrologi-edu/?utm_source=google&utm_medium=organic)
- Ayu Annisa, N., Rusdiyani, I., & Nulhakim, L. (2022). Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Melalui Aplikasi Game Edukasi Berbasis Android. *Akademika*, 11(01), 201–213. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1939>
- Bauer, P., Kolb, C., & Bastian, J. (2020). Mobile learning in higher education. *Proceedings of the 16th International Conference Mobile Learning 2020, ML 2020*, 97–101. [https://doi.org/10.29121/granthaalayah.v5.i4\(se\).2017.1942](https://doi.org/10.29121/granthaalayah.v5.i4(se).2017.1942)
- Bitar. (2024). Rantai Makanan. Diakses pada link: <https://www.gurupendidikan.co.id/rantai-makanan/>
- Dakhi, Agustin Sukses. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development: Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 8(2), 468–470.
- Dewi, Fatikah. Rahma. (2015). Ekosistem. Diakses pada link: <https://www.slideshare.net/fatikahrahmadewi/materi-kelas-x-modul-pembelajaran-ekosistem>

- Dhimas, Nugroho. (2019). Pengertian Dan Contoh Symbiosis Netralisme. *Online*. Diakses pada link: <https://materikimia.com/pengertian-dan-contoh-simbiosis-netralisme/>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. CV Kaaffah Learning Center.
- Duniapcoid. (2024). Daur Oksigen. *Online*. Diakses pada link: <https://duniapendidikan.co.id/daur-oksigen/>
- Edy Nurtamam, M., Kartika Sari, A., Pendidikan Guru, P., Ilmu Sosial dan Ilmu, F., & Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P. (2012). Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Media Edugames untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN Bancaran I Kabupaten Bangkalan. Universitas Trunojoyo Madura
- Faiz, A., & Kurniawaty, I. (2020). Konsep Merdeka Belajar Pendidikan Indonesia Dalam Perspektif Filsafat Progresivisme. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 12(2), 155–164.
- Fatmawati., & Anjarsari, Putri. (2021). Stimulus Guru Dan Respon Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Tingkat SMP. *AI Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*. 1(2), 13-26.
- Fitri, M., Kurniawan, I. S., Aryanti, F., & Pasundan, U. (2023). Aplikasi Ethno-edugames (Bebentengan) Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. 4(2), 110–122.
- Gischa, Serafica. (2022). 7 Hewan Polinator Sebagai Perantara Penyerbukan. *Kompas. Online*. Diakses pada link: <https://www.kompas.com/skola/read/2022/07/18/123000369/7-hewan-polinator-sebagai-perantara-penyerbukan?page=all>
- Harisiwi, U.B., & Ariani, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 4(4), 1104–1113.
- Hasanah, U., Safitri, I., Rukian., & Nasuition, M. (2021). Menganalisis Perkembangan Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Berbasis Game. *Indonesia Journal of Intellectual Publication*. 1(3), 204–2011.
- Huda, A. I. N., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 1594–1601. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.629>
- Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanih, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*. 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
- Kumparan. (2020). Simbiosis Parasitisme Dan Penyebabnya Merugikan Makhluk Hidup. *Online*. Diakses pada link <https://kumparan.com/berita-update/simbiosis-parasitisme-dan-penyebabnya-merugikan-makhluk-hidup-1uko0SpmGhS/2>
- Kristiawan, Yudha. (2014). Jalak Kerbau Mudah Bersahabat. *Tribun Jogja. Online*. Diakses pada link: <https://jogja.tribunnews.com/2014/12/07/jalak-kerbau-mudah-bersahabat>

- Lestari, Mugi. (2020). Ekosistem. SMK PGRI 1 Gantar. *Online*. Diakses pada link: <https://smkpgri1gantar.sch.id/psgsite.php?post&id=4>
- Magdalena, Ina., Annisa, M. N., Ragin Gestina., & Ishaq, A. R., (2021). Analisa Penggunaan Teknik Pre-test Dan Post-test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di SDN Bojong 04. *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 150–165.
- Ma'arifah, M. Z., Raharjo, T. J., & Subronto. (2024). Penerapan Media Edugames Jelajah Jawa Tengah Berbasis Articulate Storyline3 Terhadap Literasi Digital Abad 21. *Jurnal Pendidikan Sultan Ageng (JPSA)*. 4(1), 38-49.
- Mumun. (2011). Kompetisi Tanaman Jagung Dan Kacang Hijau. *Online*. Diakses pada link: <https://paremesjed.blogspot.com/2011/05/tanaman-jagung-dan-kacang-hijau.html>
- Nilasari, Ika. (2022). Proses Daur Karbon Secara Alami, Bagaimana Terjadinya?. *Online*. Diakses pada link: <https://www.harapanrakyat.com/2022/04/proses-daur-karbon/>
- Nugroho, R. A. (2021). Pengaruh Penggunaan Brainly Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Epistema*. 2(2), 76–82. <https://doi.org/10.21831/ep.v2i2.41370>
- Nurdin, D., Marnita, M., & Ghani, M. F. B. A. (2023). *Digital Transformation To Improve Teachers' Learning Management And Students' Science Life Skills*. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 12(3), 329–342. <https://doi.org/10.15294/jpii.v12i3.44253>
- Nur Haliza, Eko Kuntarto, A. K. (2020). Manifestasi Nilai Didaktis Cerita Rakyat Sangkuriang Dalam Novel “Supata Sangkuriang” Karya Alexandria Wibawa. *Jurnal Metabasa*. 2(2), 38–50.
- Nurrohman, A. (2021). Analisis Edugame Berbasis Android. *Sinasis*, 247(1), 3–4.
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., Isroyati. (2019). Uji Normalitas Gain Untuk Pemantapan Dan Modul Dengan One Group Pre And Post Test. Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui hasil Riset dan Pengabdian Kepada Masyarakat). 596-601. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>
- Pakdosen. (2024). Predasi. *Online*. Diakses pada link: <https://pakdosen.co.id/predasi-adalah/>
- Purnama, H. I. (2023). Implementasi Saintifik Terintegrasi *Make A Match* Dengan *Reward* Edugames Dalam Pembelajaran. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*. 7(1), 115-128.
- Priscila Ritonga, A., Putri Andini, N., Iklimah, L., & Pendidikan Guru, J. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*. 1(3), 343–348.
- Rahman, S. (2021). Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar ‘Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0’ Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar.

- Rustiwa, H. D. (2023). Implementasi Aplikasi Ethno-Edugames (Bebentengan) Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Biologi. Skripsi. Bandung: Universitas Pasundan.
- Sahronih, S., Zakiyah Ismuwardani, Agil Suanto, & Mia Rahma Shofari. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *EduGame Augmented Reality* Bermuatan Pendidikan Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar. *TEMATIK*, 9(2), 128–133. <https://doi.org/10.38204/tematik.v9i2.1059>
- Santoso, Singgih. (2016). Statistic Parametrik Konsep Dan Aplikasi Dengan SPSS. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Setiawan, Ruben. (2022). Apa Itu Piramida Makanan? Ini Pengertian, Contoh Dan Gambarnya. *Online*. Diakses pada link: <https://id.theasianparent.com/piramida-makanan>
- Simanjuntak, M. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*. 2(2), 103–112. <https://doi.org/10.34012/bip.v2i2.1729>
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Bandung: CV Alfabeta.
- Susmayanti, Heri. (2024). Piramida Makanan. *Tribun Jogja*. Diakses pada link: <https://jogja.tribunnews.com/2024/01/08/materi-ipas-kelas-5-sd-kurikulum-merdeka-piramida-makanan>
- Tresnawati, D., & Setyawan, I. (2021). Rancang Bangun Game Bergenre *Role Playing Game* Cerita Rakyat Sangkuriang. *Jurnal Algoritma*. 18(1), 231-236. <http://jurnal.sttgarut.ac.id/>
- Wang, H. Y., Liao, C., & Yang, L. H. (2013). What Affects Mobile Application Use? The Roles of Consumption Values. *International Journal of Marketing Studies*. 5(2). <https://doi.org/10.5539/ijms.v5n2p11>
- Wiratama. (2023). Kendalikan Gulma Tanaman Padi, Babinsa Bantu Petani Lakukan Penyiangan. *Online*. Diakses pada link: [https://peloporwiratama.co.id/2023/10/28/kendalikan-gulma-tanaman-padi-babinsa-bantu-petani-lakukan-penyiangan/#google\\_vignette](https://peloporwiratama.co.id/2023/10/28/kendalikan-gulma-tanaman-padi-babinsa-bantu-petani-lakukan-penyiangan/#google_vignette)
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, Karina., Nurazizah, T. S., Ulfiah, Zakiah., (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*. 05(02), 3928–3936.
- Zaidatul Ma, M., -Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, P., Kristen Satya Wacana, U., & Info, A. (n.d.). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan *Hyflex Learning Berbantuan Wordwall Improving Students' Critical Thinking Skills and Learning Outcomes Using The Hyflex Learning Design Assisted by Wordwall*.