

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Hafi, M. (2017). Game Endles Runing Si Kancil Menggunakan Finite State Machine. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 1(1), 577–582.
- Alifzal, F., Drs. Budi Purnomo, M. Hum., M. P., & Nelly Indrayani, S. Hum., M. H. (2018). Pengaruh Penggunaan Handphone terhadap Prestasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X IPS SMA PGRI 2 Kota Jambi. 1–15.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2010). Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Anggraeni, I. (2019). Pengertian Implementasi dan PendapaT Ahli. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 16–36.
- Arikunto, S. 2013. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- BP, A. R., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). PENGERTIAN PENDIDIKAN, ILMU PENDIDIKAN. *Al Urwatul Wutsqa: Volume 2, No. 1*.
- Dahar, W Ratna. (2011). Teori-teori belajar dan pembelajaran. Bandung: Bina aksara
- Fadilah, A. (2022). *Volume : 8 Bulan : November Tahun : 2022 Penggunaan Handphone dan Dampaknya bagi Aktivitas Belajar Volume : 8 Nomor : 4 Bulan : November Tahun : 2022*. 1585–1592. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i4.961>
- Fitri, S., Saputra, F. D., & Taufiq, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Belajar Siswa SMK Negeri 1 Tasikmalaya. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(3), 1-5.
- Gufan, G., & Mataya, I. (2020). Pemanfaatan E-Modul Berbasis Smartphone Sebagai Media Literasi Masyarakat. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(2). <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i2.1060>
- Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telambanua, K., Sari Lase, I. P., Ndruru, M., & Marsa Ndraha, L. D. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022>
- Jatmika H. 2005. Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*.

- Kale, F., Situmorang, R. P., & Hastuti, S. P. (2021). Development of Mobile Learning-based Edugame on Respiratory System Material to Improve Students' Digital Literacy. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 11(2), 151–160. <https://doi.org/10.30998/formatif.v11i2.6237>
- Novikasari, I. (2016). Uji Validitas Instrumen. Purwokerto: Institut Agama Islam Negeri Purwokerto
- 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>
- Purnamasari, A. (2020). Sistem Reproduksi Biologi-Kelas XI. *Repository Kemdikbud*, 1–41. https://sman3simpanghilir.sch.id/download/file/XI_Biologi_KD-3_12-_Sistem_Reproduksi.pdf
- Rahmat, F. L. A., Suwatno, & Rasto. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Teams Games Tournament (TGT): Meta Analisis Improving Student S ' Conceptual Understanding Through Teams Games Tournament (TGT): Meta Analisis. *Manajerial*, 3(5), 239–246.
- Rosa, N., Hindriana, A. F., Program, M., Pendidikan, S., Program, D., & Pendidikan, S. (2016). *IMPLEMENTASI DIMENSI BELAJAR MARZANO TERHADAP KEMAMPUAN PENGUASAAN KONSEP SISWA KELAS VII SMP NEGERI 4*. 8(2), 70–79.
- Sani, K., & Adiansha, A. A. (2021). Smartphone: Bagaimana Pengaruh terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar? *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(2), 175–182. <https://doi.org/10.58258/jime.v7i2.1961>
- Sarnita, F., & Atmaja, J. P. (2020). *Penggunaan Strategi Mind Mapping Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa*. 6(2), 467–473.
- Sri Utami Kholila Mora Siregar. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk. *Jurnal ESTUPRO*, 5(1), 61–66. <https://www.scribd.com/doc/195485622/Doc>
- Suendarti, M., & Liberna, H. (2021). Analisis Pemahaman Konsep Perbandingan Trigonometri Pada Siswa SMA. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 5(2), 326. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v5i2.4917>
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta

- Utami, D. A., Ramalis, T. R., & Saepuzaman, D. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Abduktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Penguasaan Konsep Siswa Pada Materi Dinamika. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, 2(2), 176. <https://doi.org/10.30870/jppi.v2i2.943>
- Zuleni, E., & Marfilinda, R. (2022). *Pengaruh Motivasi Terhadap Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Alam Siswa*. 1(1), 244–250.