

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Juansyah. 2015. Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-Gps) Dengan Platform Android. Universitas Komputer Indonesia : Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA) Edisi. 1 Volume. 1, ISSN : 2089-9033.
- Adilah, Amandatriya Nissa, and Minsih Minsih. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6(3): 5076–85.
- Amini, F., Nasution, M. Y., Mulkan, M., & Sugito, H. (2018). Analisis Kemampuan Kognitif dan Kesulitan Belajar Siswa Meteri Sistem Ekskresi Di SMA Negeri 1 Karang Baru. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 6(4), 225-232.<https://doi.org/10.24114/jpp.v6i4.11053>.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arisanti, W. O. L., Sopandi, W., & Widodo, A. (2016). Analisis Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SD Melalui Project Based Learning. *EduHumaniora Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 8(1), 82-95.
- 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>.
- Cimer, A (2012). What Makes Biology Learning Difficult and Effective: Students views. *Educational Research and Reviews*, 7(3), 61-71. <https://doi.org/10.5897/ERR11.205>.
- Daryanto dan Karim, Sayiful, 2017, *Pembelajaran abad 21*, Cet.I, Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Dahar, Ratna Wilis. (2011). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Djaali, Haji. 2020. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. 1st ed. edited by B. Sari Fatmawati. Jakarta Timur: Perpustakaan Nasional RI. Data Katalog dalam Terbitan (KDT).
- Erri Wahyu Puspitarini, Dian Wahyu Putra, A. P. N. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), 46–58.
- Etobro, A., Fabinu, O. (2017). Students’ Perceptions Of Difficult Concepts In Biology In Senior Secondary School In Lagos State, Nigeria. *Global Journal Of Educational Research*. 16: 139-147.

- Effendi, R. (2017). Konsep Revisi Taksonomi Bloom Dan Implementasinya Pada Pelajaran Matematika Smp. *JIPMat*, 2(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1483>.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104–117.
- Hasruddin, & Putri, S. E. (2014). Analysis of Students ' Learning Difficulties in Fungi Subject Matter Grade X Science of Senior High School Medan Academic Year 2013 / 2014. *International Journal of Education and Research*, 2(8), 269–276.
- Hastanti, Atika Dinna. 2020. "The Transformation of Monopoly Game: Learning Media to Improve Students' Creativity and Interest in Learning." *Proceeding International Conference on Science and Engineering* 3(April): 517–23.
- Hidayati, Y. M., Ngalm, A., Utama, Arifin, Z., Abidin, Z., & Rahmawati, E. (2020). Level of Combinatorial Thinking in Solving Mathematical Problems. *Journal For The Education of Gifted Young Scientists*, 8(3), 1231–1243. <https://doi.org/10.17478/Jegys.751038>.
- Hijrah, Muhammad Aula et al. 2020. "Game Edukasi Berbasis Android Pada Materi Himpunan." *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 8(1): 17.
- Irmawartini. 2017. 2 Rake Sarasin Metodologi Penelitian: Metodologi Penelitian Skripsi. http://bppsdmk.kemkes.go.id/pusdiksdmk/wpcontent/uploads/2017/11/Daftar-isi-Metodologi-Penelitian_k1_restu.pdf.
- Juansyah Andi. 2015. "Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (a-Gps) Dengan Platform Android." *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)* 1(1): 1–8. elib.unikom.ac.id/download.php?id=300375.
- Kawuryan, Sekar Purbarini, Pratiwi Pujiastuti, and Unik Ambarwati. 2017. "Evaluation on Thematic Learning in the Primary School." *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran* 1(2): 88–100. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>.
- Kurniawan, I S, and T Hidayat. 2017. Aplikasi *Smartphone* Dalam Pembelajaran Biologi. <https://osf.io/preprints/inarxiv/tgyjm/%0Ahttps://osf.io/preprints/inarxiv/tgyjm/download>.
- Kurniawan, M. R., & Risnani, L. Y. (2021). Pengembangan Game Edukasi Digital Dan Implementasi Pada Pembelajaran Biologi Materi Plantae Siswa Sma Kelas X. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i1.3759>.
- Laksana, D.N.L., & Wawe, F. (2015). Penggunaan media berbasis budaya lokal dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan aktivitas belajar dan pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 2(1), 27-37.

- Marhadini, S. A. K., Akhlis, I., & Sumpono, I. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi gerak parabola untuk siswa sma. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 6(3), 38–43.
- Muspikawijaya, Iswari, R. S., & Marianti, A. (2017). Analisis Kesulitan Peserta Didik SMA/MA Kabupaten Luwu Timur dalam Memahami Konsep pada Materi Metabolisme Sel. *Journal of Innovative Science Education*, 6(2), 252-263.
- Mia Nurkanti, Iwan Setia Kurniawan, Devi ayumayangsari, dan Handi Sugandi. (2020). “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Teams Games Tournament (TGT) Dan Permainan Hompimpa Pada Materi Sel”. *Science Education And Applicatiom Journal (SEAJ)* 2(1).
- Nurrohman, A. (2021). Analisis Edugames Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Sains*, 247.
- Purba, R. A., Rofiki, I., Purba, S., Purba, P. B., Bachtiar, E., Iskandar, A., Febrianty, F., Yanti, Y., Simarmata, J., & Chamidah, D. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Pradina, R.A. (2010). *Penguasaan Konsep Sistem Reproduksi dengan Pembealjaran Aktif Menggunakan Kartu Sortir*. Bandung.
- Prasetyo, Y. A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Larning*.
- Rodhatul. (2009). *Media Pembelajaran*. Antasari Press.
- Rondiyah, Siti, and Info Artikel. 2021. “PERMAINAN TRADISIONAL PASARAN MEDIA EDUKASI DALAM MEMBENTUK KARAKTER ANAK.” : 1–5.
- Ruswandi, Eka Ridwan, Agung Sugiarto, and Zaenal Hakim. 2021. “IJMA: International Journal Mathla’ul Anwar of Halal Issues Volume 1 Nomor 1- Maret 2021 SISTEM PENCARIAN PRODUK HALAL BERBASIS ANDROID PADA PUSAT KAJIAN PRODUK HALAL (PKPH) UNMA BANTEN MENGGUNAKAN METODE WATERFALL.” 1: 1–13.
- Rahmadani, W., Harahap, F., & Gultom, T. (2017). Analisis Faktor Kesulitan Belajar Biologi Siswa Materi Bioteknologi di SMA Negeri Sekota Medan. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2).
- Santi, Eli. 2014. “Peningkatan Kualitas Pembelajaran Materi Membuat Benda Konstruksi Melalui Model Explicit Instruction.” *Journal of Elementary Education* 3(4): 34–41. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jee>.
- Sari, Afita. 2021. “EFEKTIVITAS APLIKASI ETNO-EDUGAMES UNTUK SKRIPSI Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Biologi”.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta R&D*. Jurnal Bandung: Alfabeta.

- Sumarno, S. (2019). Pembelajaran Kompetensi Abad 21 Menghadapi Era Society 5.0. Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran), 3, 272-287.
- Tusriyanto. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Terpadu Berbasis Budaya Lokal di SD Kota Metro. *Journal Of Education and Practice*. 6(1), 59-71.
- Trianto. (2009). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif. In Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Widoyoko, Eko Putro S, *Evaluasi Program Pembelajaran (Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik)*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.