

DAFTAR PUSTAKA

- Aidi, Nasrul, Muhammad Akhyar, and Husin Bugis. 2017. "Upaya Meningkatkan Kreativitas Dan Keterampilan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Work Based Learning Pada Pembelajaran Praktik Pemesinan Frais Dasar Bagi Siswa Kelas Xc Jurusan Teknik Pemesinan SMK Warga Surakarta Semester Genap Tahun Ajaran 2016." *Seminar Nasional Pendidikan Vokasi ke 2*: 313–19.
- Amrullah, Silmi et al. 2018. "Studi Sistematis Aspek Kreativitas Dalam Konteks Pendidikan." *Psymphatic : Jurnal Ilmiah Psikologi* 5(2): 187–200.
- Fatmawati, Nur, Andi Mappincara, and Sitti Habibah. 2019. "Pemanfaatan Dan Pemeliharaan Sarana Dan Prasarana Pendidikan." *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran* 3(2): 115–21.
<https://doi.org/10.26858/pembelajar.v3i2.9799>.
- Giyartini, Rosarina. 2014. "Makna Simbolik Kaulinan Barudak Oray-Orayan." *Panggung* 24(4).
- Hastjarjo, T Dicky. 2019. "Rancangan Eksperimen-Kuasi." *Buletin Psikologi* 27(2): 187.
- Lailah fauziah, Fitri Rizkiyah, Mieke Miarsyah, and Rizhal Hendi Ristanto. 2021. "Pengembangan Ttct-V (Torrance Test of Creative Thinking Verbal) Berbasis Lingkungan Untuk Tingkat Sma." *Bio-Lectura* 8(1): 1–11.
- Muhammad, Maryam. 2017. "Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran." *Lantanida Journal* 4(2): 87.
- Nempung, Tibertius, Timor Setiyaningsih, and Nur Syamsiah. 2015. "Otomatisasi Metode Penelitian Skala Likert Berbasis Web." (November): 1–8.
- Nurmaidah, Asmariyani. 2019. "Teknologi Pendidikan." *Jurnal Al-Afkar* Vol. VII.
- Pane, Aprida, and Muhammad Darwis Dasopang. 2017. "Belajar Dan Pembelajaran." *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman* 3(2): 333.

- Puspita, Ryan Dwi. 2019. "Etnopedagogik Dalam Kaulinan Oray-Orayan." *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3(1).
- Ramansyah, Wanda. 2016. "Pengembangan Education Game (Edugame) Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar." *Eduatic - Scientific Journal of Informatics Education* 2(1): 1–9.
- Rosala, Dedi et al. 2021. "Internalisasi Nilai Tri-Silas Melalui Pembelajaran Tari Anak Berbasis Budaya Lokal." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5(2): 1973–86.
- SIMANJUNTAK, Maria. 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): 103–12.
- Wahyuddin, Irwanto, Aspilayani. 2014. "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Pengembangan Pendidikan Dan Karakter Bangsa." *Jurnal PENA* 1:21–30. <https://media.neliti.com/media/publications/248407-implementasi-media-pembelajaran-berbasis-7b52e002.pdf>.
- Widyastuti, Reni, and Listia Sari Puspita. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan." *Paradigma - Jurnal Komputer dan Informatika* 22(1): 95–100.
- Winarni, Dyah Setyanigrum, Janatun Naimah, and Yeni Widiyawati. 2020. "Pengembangan Game Edukasi Science Adventure Untuk Meningkatkan Keterampilan pemecahan Masalah Siswa." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 7(2): 91–100.