

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, T., Muttaqien, M., & Hadiansah. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Sistem Imunitas. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 3(2), 112–123.
- Anantyarta, P. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay dengan Evaluasi Permainan Congklak pada Materi Sistem Indera. *Prosiding Seminar Nasional IKIP*, 440–445.
- Astuti, N. D., & Muna, L. N. (2022). Pengembangan Permainan Tradisional Congklak Pada Materi Konfigurasi Elektron Untuk Peserta Di SMA/MA. *Lantanida Journal*, 10(2), 159-171.
- Branch, R. (2009). *Instructional Design the ADDIE Approach*. In *Encyclopedia of Evolutionary Science*. Springer Science & Business Media.
- Budiana & Dewi. 2018. *Media Pembelajaran Bahasa*. Malang: UB Press.
- Chandra, A. (2017). Rancang Bangun Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Praktik Teknik Digital. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 92–98.
- Duludu, A.T.A.U. 2017. *Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 0812(2019), 181–187.
- Grage, N. L. & Berliner David, C. 1984. *Educational Psychology* 3rd Ed. Boston, Houghton Mifflin Company.
- Hamid S. *Metode Edutainment*. Yogyakarta: Diva Press, 2014
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A.M.,... & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*.
- Hutabarat, A. G. I., & Padmasari, A. C. (2020). Rancang Bangun Game Tradisional “Tambah Satu” berbasis Platform Android. Edsence: *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 29–44.
- Iasha, V., Al Ghozali, M. I., Supena, A., Wahyudiana, E., Setiawan, B., & Auliaty, Y. (2020). The traditional games effect on improving students working memory capacity in primary schools. *ACM International Conference Proceeding Series*, 1–5
- Ibda, H. 2017. *Media Pembelajaran Berbasis Wayang*. Jawa Tengah: LKP Pilar Nusantara.

- Irnaningtyas, Y. I. (2014). *Biologi: untuk SMA/MA kelas XI* (Edisi Revisi).
- Ikawati, Zullies., (2016). *Penatalaksanaan Terapi Penyakit Sistem Pernapasan*. Yogyakarta: Bursa Ilmu
- Jaya, H. N. (2017). *Keterampilan Dasar Guru untuk Menciptakan Suasana Belajar yang Menyenangkan*. *Didaktis: Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 17(1), 23–35.
- J. Gordon Betts Et A ., *Anatomy And Physiology*, Openstax, Texas, 2013
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 18-32.
- Kamaruddin, I., Tannady, H., Aina, M., Negeri Makassar, U., P Pettarani, J. A., Rappocini, K., Makassar, K., Selatan, S., Multimedia Nusantara, U., Scientia Boulevard, J., Sangereng, C., Klp Dua, K., Tangerang, K., Jambi, U., Jambi -Muara Bulian NoKM, J., Darat, M., Jambi Luar Kota, K., & Muaro Jambi, K. (2023). The Efforts to Improve Children's Motoric Ability By Utilizing The Role of Traditional Games. *Journal on Education*, 05(03), 9736–9740.
- Kustandi & Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kusumaningsih, W., Supandi, & Ariyanto, L. (2019). *Desain Etnomatematika pada Permainan Congklak Berbasis Blended Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP*.
- Khaer, N. H. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Circle Congklak pada Materi Sistem Pencernaan IPA Biologi Kelas VIII di MTs Madani Pao-pao* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).
- Laurens, T., Batlolona, F. A., Batlolona, J. R., & Leasa, M. (2018). How Does Realistic Mathematics Education (RME) Improve Students' Mathematics Cognitive Achievement ? *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 14(2), 569–578.
- Lestari, Ika. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi: Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Padang: Akademia.
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, March, 1–16.
- Masykhur, M. A., & Risnani, L. Y. (2020). Pengembangan Dan Uji Kelayakan Game Edukasi Digital sebagai Media Pembelajaran Biologi Siswa Sma Kelas X Pada Materi Animalia. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 11(2), 90.

- Munawir. (2020). *Sistem Pernapasan Biologi Kelas XI*. Bekasi: Direktorat SMA, Direktorat Jendral PAUD, DIKDAS dan DIKMEN.
- Nurrita. (2018). *Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*. Misykat, 03, 171–187.
- Nurdiana, U., & Widodo, W. (2018). Keefektifan media permainan tradisional congklak untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Pensa: e-Jurnal Pendidikan Sains* 6(02).
- Putra, A., & Hasanah, V. R. (2018). Traditional Game To Develop Character Values in Nonformal Educational Institution. *IJAEDU- International E-Journal of Advances in Education*, IV(10), 86–92.
- Pakpahan, A. F. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Primasatya, N., & Mukmin, B. A. (2020). Jurnal Math Educator Nusantara (JMEN). *Jurnal Math Educator Nusantara*, 4(1), 157–167.
- Rahman, A., Saleh Ahmar, A., Nurani, A., Arifin, M., Upu, H., Mulbar, U., Ihsan, H. (2018). Implementasi Metode Permainan Matematika Kreatif APIQ pada Materi Pelajaran Terhebat Faktor Persekutuan dan Kelipatan Persekutuan Terkecil. Konferensi IOP. Seri: *Jurnal Fisika: Conf*. Seri, 954 (012011).
- Reece, Jane B. et all. 2012. *Biologi 7th Edition*. San Francisco. Pearson Benjamin Cummings.
- Riduwan, & Akdon. (2015). *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta CV.
- Risanatul, & Junaidi. 2022. *Penyebab Peserta Didik Tidak Berpartisipasi Aktif dalam Pembelajaran Sosiologi di Kelas XI IPS 1 SMAN 4 Merangin Jambi*.
- Rizal, S. U., Maharani, I. N., Ramadhan, M. N., Rizqiawan, D. W., Abdurachman, J., & Damayanti, D. (2016). *Media pembelajaran*.
- Naradidik: *Journal of Education & Pedagogy*. 1(3):327-335.
- Rusdi. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Depok: Rajawali Pers
- Salam, N., Safei, S., & Jamilah, J. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Materi Sistem Saraf. *Jurnal Al-Ahya*, 1(1), 52-69.
- Salam Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional, 2(1), 93–97.

- Saputro, B. 2017. *Management Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Awaja Pressindo.
- Setyosari, P. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan (Edisi pert)*. Kencana Prenada media group.
- Shier, D. et all. 2010. *Hole's Human Anatomy & Physiology 12 Edition*. New York: McGraw–Hill Companies
- Simarmata. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*.
- Surata, I. K., Sudiana, I. M., & Sudirgayasa, I. G. (2020). Meta-Analisis Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Biologi. *Journal of Education Technology*, 4(1), 22.
- Susilo, D. A. (2018). Metamorfosis Congklak.Suluh : *Jurnal Seni Desain Budaya*, 1(2), 153–177.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan the Role of Instructional Media To Improving. *Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 105.
- Ulya, H. (2017). *Permainan tradisional sebagai media dalam pembelajaran matematika*. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 6, No. 11, pp. 371-376).
- Wahab, G., & Rosnawati, R. (2011). *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. Erlangga, Bandung
- Zunaidah, F. N., & Amin, M. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Bioteknologi Berdasarkan Kebutuhan dan Karakter Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri. *Pendidikan Biologi Indonesia*, 2(1), 19–30.