

DAFTAR PUSTAKA

- Afdal, P. (2016). Pengembangan Metode Demonstrasi dalam Pembelajaran Biologi di SMK Kesehatan Samarinda (Keanekaragaman Hayati). *Jurnal Pendas Mahakam*, 1 (2). 116 – 134
- Anjarsari, P. (2018). The Common Science Misconceptions In Indonesia Junior High School Student. *JSER*, 2(1), 21-24
- Amir, H. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*. Malang : Literasi Nusantara.
- Annisa, R. F. (2017). *New Edition Big Book Biologi SMA/MA Kelas X, XI, & XII*. Jakarta : C Media
- Ardini, P., & Lestari, N, A. (2018). Bermain & Permainan Anak Usia Dini. In *Adjie Media Nusantara* (pp. 1-undefined)
- Arif, P & Yanti, H. (2014). *Biologi 1 untuk SMA/MA Kelas X*. Yudhistira
- Arikunto, S. (2010). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arini, A., & Reza, M. (2014). Pengembangan Permainan Ular Naga Modifikasi Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak. *Paud Teratai*, 3(3), 1-7.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, & Azhar. (2015). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azis, F. R. N., Pamujo, & Yuwono, P. H. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam menumbuhkan kerjasama peserta didik di SD alam Baturraden. *Jurnal Mahapeserta didik BK An-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia* 6(1), 26–31.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Apporoach*. New York: Springer.

- Chandra, A. (2017). Rancang Bangun *Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Praktik Teknik Digital. *Jurnal Eduka Elektro*, 1(1), 92–98
- Fadillah, M. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usai Dini Edisi Pertama*. Jakarta : Kencana. PRENADAMEDIA GROUP
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.
- Florentina, Y. (2022). *Buku Ajar Pendidikan Kependudukan dan Lingkungan Hidup*. Yogyakarta : ZAHIR PUBLISHING
- Gunawan, S., & Sapto, H. (2007). *Biologi SMA/MA kelas X*. Jakarta : Penerbitan Pt Grasindo
- Hadiyanti, A. H. D. (2021). Pengembangan Media Kartu Permainan IPA untuk Perkuliahan IPA Biologi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4356–4362.
- Hamid S.(2014). *Metode Edutainment*. Yogyakarta: Diva Press, 2014
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Klaten, Jawa Tengah : CV Tahta Group
- Hamalik, O. (2004). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamzah, & Masri. (2009). *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran*. Jakarta:Bumi Aksara.
- Handoko, D., & Gumantan, A. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Olahraga di SMAN 1 Baradatu. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 1–7.
- Hasnida. (2014). *Media pembelajaran kreatif mendukung pengajaran pada anak*

usia dini. Yogyakarta: Luxima

- Hesti, H., Saputro, B. A., & Sulianto, J. (2022). Pengembangan Permainan Ular Naga Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *DIMENSI PENDIDIKAN*, 18(2). 127-143
- Irianto, K. (2016). *Ilmu Lingkungan*. Bali : Universitas Warmadewa Denpasar
- Iskandar, R., & Farida, F. (2020). Implementasi Model ASSURE untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1052-1065.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45-56.
- 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.
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 18-32.
- Kevin, J., Gaston., & John, I. Spicer. (1998). *Biodiversity: An Introduction*. Blackwell Science
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-Model Pembelajaran.. *Fondatia*, 4(1), 1-27
- Kurniati, E. (2016). *Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak*. Kencana. Jakarta: Prenamedia Group
- Kurniawan, D., Rusman, & Riyana, C. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (Mengembangkan Profesionalitas Guru)*. Jakarta: Rajawali Pers.

- 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.
- Leksono, S. A. (2011). *Keanekaragaman Hayati : Teori dan Aplikasi*. Malang : UB Press
- Lubis, R., & Khadijah. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Pengembangan Kecerdasan Emosi Anak. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 177-186
- Morissa. (2012). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: PT Fajar Interpretama Mandiri.
- Mulyani, N. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Nasution, J., & Ferdinand, S. (2021). Biodiversity Review From Evolution and Its Influences On Climate. *JBIO: jurnal biosains*. 8 (1) 2-6
- Putri, D, A, H., Ardi, Alberida, H., & Yogica, R. (2021). Validitas Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo pada Materi Sel untuk Peserta Didik Kelas XI SMA/MA. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(2), 230–237.
- Putri, P., AT, A. M., & Irtadji, M. (2018). Panduan Permainan Ular Naga Bermuatan Nilai Budaya Bengkulu untuk Meningkatkan Self Advocacy Peserta didik SMP. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(11), 1417-1422.
- Rahayu, D. I., Nurhasanah, N., & Suarta, I. N. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Pada Main Pembukaan Pembelajaran Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 2(1), 171-176.
- Rahmawati, i, S., Roekhan, & Nurchasanah. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Flash Bagi Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(1), 1323–1329.

- Riduwan. (2014). *Pengantar Statistika Sosial*. Bandung : Alfabeta.
- Riduwan. (2015). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung : Alfabeta.
- Rohmah, N. A. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *CENDEKIA*, 9(2), 193-210.
- Sadiman, A. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak: Nofrans Eka Saputra, Yun Nina Ekawati. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2), 47-53.
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pengembangan*. Jakarta : Kencana.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian pendidikan, pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, & Nana, S. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Surata, I. K., Sudiana, I. M., & Sudirgayasa, I. G. (2020). Meta-Analisis Media Pembelajaran pada Pembelajaran Biologi I Ketut Surata I Made Sudiana I Gede Sudirgayasa. *Journal of Education Technology*, 4(1), 22–27
- Tanuwidjaja, C. J., Ardianto, D. T., & Erandaru, E. (2019). Perancangan Animasi Virtual Reality ‘Slebor’ Atau Ular Naga Sebagai Upaya Pelestarian Permainan Tradisional Di Indonesia. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(14), 9.
- Usman, U. (2018). Komunikasi Pendidikan Berbasis Blended Learning Dalam Membentuk Kemandirian Belajar. *Jurnal Jurnalisa*, 4(1).136-150
- Watson, L. (2019). Educating for inquisitiveness: A case against exemplarism for intellectual character education. *Journal of moral education*, 48(3), 303-315.
- Wijayana, N. (2014). Biologi dan Lingkungan. *Plantaxia*. Yogyakarta