

DAFTAR PUSAKA

- Ananda, R. (2019). Penggunaan Media Board Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 4(1), 112-125
- Asyhar Rayandra. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran, (Jakarta: Referensi jakarta,), 68.
- Asyhari Ardian , Hartati Risa. 2015. “Profil Peningkatan Kemampuan Literasi Sains Siswa Melalui Pembelajaran Saintifik “. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*.04(2). H. 190
- Banilower, E. R., Smith, P. S., Malzahn, K. A., Plumley, C. L., Gordon, E. M., & Hayes, M. L. (2018). Report of the 2018 NSSME+. Horizon Research, Inc.
- Barab, S. A., & Dede, C. (2007). Games and immersive participatory simulations for science education: An emerging type of curricula. *Journal of Science Education and Technology*, 16(1), 1-3.
- Damayanti Eka Almira, dkk, “Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Berbasis Android pada Materi Fluda Statis”, *Indoesian Journal Of Science and Mathematics Education* 1, no. 1 (2)
- Dewi, S., & Widodo, A. (2018). Meningkatkan Literasi Sains melalui Program Pembelajaran Interaktif di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Sains*, 4(2), 60-75.
- Diman dan Juarsih Cicih, 2015. Karakteristik Peserta Didik dalam Rangka Implementasi Standar Proses Pendidikan Siswa, (Jakarta: PT Rineka Cipta), 1-142.
- Febriana Avianto Yovita, Tan Arie Setiawan Prasida. 2018. ” Pembelajaran

- Aksara Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Board Game”. *Aksara*. Vol. 30, No. 1.. h. 146
- Fitri, R., & Setiawan, B. (2018). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Mengajarkan Materi Cahaya pada Siswa Kelas 5 Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(2), 80-95.
- Fuadi Husnul, Robbia Zikri Annisa dkk. 2020 “Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik”. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(2). 108
- Galih Kuart Prihandoko, Tri Nova Hasti Yunianta. 2021. “Pengembangan Board Game “Labyrinth in the Forest” Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Materi Bilangan”. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. Volume 05(01). 579
- Hartono. (2017). "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keefektifan Pembelajaran." *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(2), 89-101.
- Hidayati, N., & Anggraeni, R. (2018). Efektivitas Media Board Game dalam Pembelajaran Konsep Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(3), 150-162.
- Ilmiawan dan Arif, “Pengembangan Buku Ajar Sejarah Berbasis Situs Sejarah Bima (Studi Kasus pada Siswa Kelas X MAN 2 Kota Bima)”, *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan* 2, no. 3 (2018): 102.
- Kurniawan Rahmat, Razaq Ghafar Abdu dkk. 2021. “Perancangan Board Game Sebagai Media Penunjang Untuk Meningkatkan Minat Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Penggalang Siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal*

Desain. 8(2) H. 134

Learning Biology Through Project Based Learning to Increase Student Creativity

inEcosystem Concepts”, Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi 5, no. 3. 185.

Lestari, A. D., & Sari, P. (2018). Pengaruh Board Game terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Lusiana Dewi, Sri Jumini dan Nugroho Prasetya Adi “Implementasi Media Pohon Literasi untuk Meningkatkan Literasi Sains Murid pada Mata Pelajaran IPA”. JET: Journal of Education and Teaching3(2)

M. Miftah.” Fungsi, dan peran media pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa”. Jurnal KWANGSAN Vol. 1. No. 2,2013.H. 100

Magdalena Ina , Shodikoh Fatakhatus Alif dkk. 2021. “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi”. Edisi : Jurnal Edukasi dan Sains. Vol3, No.2. H. 31Mahatmi Nadia. 2021. “Perancangan Board Game Kolaboratifstudi Kasus: “Legenda Gunung Tondoyan” *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*.14(1).53

Maryanti Elis, Ekok Sukenda Asep dkk. 2021. “Pengembangan Media *Board Games* Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal Basicedu*.5(5). 4214

Milawati Hasan Muhammad dkk. 2021.”Media Pembelajaran”. Tahta Media Group . H. 117 Sugandi Kurnia Muhammad dan Rasyid Abdur. 2019. “*Developing of Adobe Flash Multimedia*

Moto Meling Maklonia. 2019. " Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan" *Indonesian Journal of Primary Education*. 3(1).

23

Muharam Rositawaty Aris S. 2008. "Senang Belajar Ilmu Pengetahuan Alam 5 "Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional. H.99-105

Narut Firman Yosef, Supardi Kanisius. 2019 "Literasi Sains Peserta Didik Dalam Pembelajaran Ipa Di Indonesia". *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3,(1).66

Nurfiyanti Yenni, Putra Jaya Adi M. , Neni Hermita. 2020 "Analisis Miskonsepsi Siswa SD Kelas V Pada Konsep Sifat-sifat Cahaya ".*JNSI: Journal of Natural Science and Integration*.3.(1).

OECD, 'PISA 2018 Assesment and Analytical Framework : Mathematics, Reading, Science, Problem Solving and Financial Literacy . Paris', OECD Publishing, 2019

Oktaviani Sri , Aunurrahman, Maria Tiur Haratua dkk. 2023. "Pengembangan E-Modul Ajar Berbasis Literasi Sains Pada Materi Cahaya Dan Penglihatan Di Sekolah Dasar ".*Jurnal Teknologi Pendidikan*. 16.(2).

Pradini Laila Nuril, Wijaya Rahmad Bagus, dkk. 2022. "Analisis Literasi Sains dalam Upaya Implementasi Pendidikan Abad 21" *Eductum: Jurnal Literasi Pendidikan*. 1(1).15-16

Prasetyo, A., & Kurniawan, B. (2018). Pendekatan Pembelajaran Interaktif untuk Materi Cahaya di Kelas 5 Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(2), 60-75

Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill.

- Putri Manasika Aldelia , Setyadi Danang. 2022 . “Pengembangan Media Board Game Jumanji Matematika pada Materi Bilangan Kelas VII SMP”. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. 06(02).2097
- Rahardjo Susilo & Gudnanto, (2013), Pemahaman Individu, Jakarta: Kencana, hal. 43
- S. Arikunto. 2021. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek, (Jakarta: Rineka Cipta), hlm.134.
- Safitri Candra Dwi Wahyu. 2020. ” Pengembangan media board game untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar”. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*.6(2). 189
- Santoso, B. (2019). "Pengukuran Efektivitas Pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama di Kota Bandung." *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(2), 123-135.
- Sapriyah. 2019. “Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar “Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP. Vol. 2, No.1. H. 472
- Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 93-104.
- Setyosari Punaji, Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan, (Jakarta: Kencana Media Prenada Group, 2010), 195.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D), (Bandung: Alfabeta,), 408
- Sukardi. (2018). "Keefektifan Metode Pembelajaran di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 45-56.
- Susanto, A., & Timbul, T. (2018). Meningkatkan Literasi Sains melalui Pembelajaran Berbasis Inkuiri di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 6(2), 110-125.

- Sutarto, S., & Zaini, M. (2020). Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Permainan: Studi Kasus Penggunaan Board Game dalam Pembelajaran Sains. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 45-57.
- Syaiful Bahri Djamarah and Aswan Zain, 2010. Strategi Belajar Mengajar (Jakarta: Rineka Cipta,), h. 124-126.
- Talizaro, Tafonao. 2018. "Perana Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa", *Jurnal Komunikasi pendidikan*, 2(2),104.
- Utami Dian Pertiwi, Rina Dwik Atanti, dan Riva Ismawati. 2018. "Pentingnya Literasi Sains Pada Pembelajaran Ipa SMP Abad 21". *Indonesian Journal of Natural Science Education (IJNSE)*. 01(01).25
- Wahyuningsih Sri, Rusilowati Ani, Hindarto Nathan. 2018. "Analisis Miskonsepsi Literasi Sains Menggunakan Three Tier Multiple Choice Test Materi Cahaya ". *Jurnal Phenomenon* 08(2) 125
- Widodo, A., & Wahyuni, S. (2019). Penilaian Pembelajaran Berbasis Permainan: Studi Empiris pada Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 7(2), 130-145.
- Wulandari, D. (2019). "Pengukuran Keefektifan Pengajaran di Sekolah Menengah." *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 7(2), 77-88.
- Yaumi Muhammad, Media dan Teknologi Pembelajaran, (Jakarta: Pernada Media Group, 2018), 99
- Z. Ragil , S.E. Sukiswo. 2011. " Penerapan Pembelajaran Sains Dengan Pendekatan Sets Pada Materi Cahaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd ".*Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*. 7..