

DAFTAR RUJUKAN

- Afidah, N., Rahmadani, S., & Aisyah, L. (2023). Analisis kepraktisan media pembelajaran biologi berbasis digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan Biologi*, 11(2), 85–95.
- Amaliah, N. (2022). Pengembangan Permainan COBRA (Congklak Berbasis Android) pada Materi Nilai Tempat Bilangan Kelas 2 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 112–120.
- Amaliah, N., R. (2022). Pengembangan Permainan Cobra (Congklak Berbasis Android) Sebagai Media Pembelajaran Materi Nilai bilangan Untuk Kelas 2 Sd. *JPGSD*, 10(3), 544-557.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2010). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Andri, S. (2024). Implementasi Model Pembelajaran *Assure* Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Peserta Didik Kelas X Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Darul A'mal Kota Metro (Doctoral Dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Astuti, N. D., & Muna, L. N. (2022). Pengembangan Permainan Tradisional Congklak Pada Materi Konfigurasi Elektron Untuk Peserta Di SMA/MA. *Lantanida Jural*, 10(2), 86-185.
- Bajracharya, R. R. (2019). Active learning strategies in science education: Enhancing student engagement. *Journal of Educational Research*, 12(2), 44–52.
- Bybee, R. W. (2013). *The Case for STEM Education: Challenges and Opportunities*. Arlington, VA: NSTA Press.
- Damayanti, S. N., Tiaraningrum, F. H., Nurefendi, J., & Lestari, E. Y. (2023). Pengenalan Permainan Tradisional Untuk Melestarikan budaya Indonesia. *Jurnal Bima Desa*, 5(1), 39-44.
- Daud, R., M. (2023). Penggunaan Media Power Point Interaktif Dalam Pembelajaran Di Sekolah Suatu Keniscayaan Di Era Digital. *FITRAH*, 5(1), 2722 - 7294.
- Emda, A. (2011). Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran Biologi Di Sekolah. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 137-148.

- Febrianty, I. N. (2023). "Analisis Tingkat Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas V Sd Se-Kelurahan Simo". Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
- Fitriani, N., Rahmadani, S., & Aisyah, L. (2022). Penggunaan media permainan edukatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(1), 45–53.
- Goeroendeso. (2017). *ASSURE: Langkah-langkah untuk Mencapai Keberhasilan Proses Pembelajaran*.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain scores*. Indiana University.
- Hariyadi, A., & Yusup, R. (2024). Pengaruh Media Game Wordwall terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educendikia*, 3(2), 45-53.
- Hasasiyah, A., Wasis, & Anagriani, D. (2020). Literasi Sains dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 9(1), 57–70.
- Hasasiyah, S. H., Hutomo, B. A., Subali, B., & Marwoto, P. (2020). Analisis kemampuan literasi sains siswa SMP pada materi sirkulasi darah. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 5-9.
- Hasibuan, A., Simanjuntak, R., & Situmorang, M. (2023). Penguatan literasi sains melalui pendekatan *HOTS* di era digital. Jakarta: Pustaka Ilmu.
- Hendriawan, D. (2019). Penerapan pembelajaran higher order thinking skills (*hots*) di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Setiabudhi*, 2(2), 72-85.
- Hidayat, F., & Nizar. M. (2021). Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Model In Islamic Education Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- Hikmah, N., & Lubis, M. (2022). Kelayakan media pembelajaran interaktif pada materi biologi SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(3), 233–240.
- Hikmah, N., Kuswidyanarko, A., & Lubis, P. H. (2022). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar.
- Hosnan, M. (2014). Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran

abad 21: Kunci sukses implementasi kurikulum 2013. Ghalia Indonesia.

- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. , 2(1), 17-26.
- Jayanti, M. I., Nurfathurrahmah, N., Ariyansyah, A., & Suryani, E. (2022). Penguatan literasi sains melalui permainan edukatif pada siswa kelas VI SDN 37 Kendo Kota Bima. Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2(1), 39-46.
- Lacksana, I. (2017). Kearifan Lokal Permainan Congklak Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Melalui Layanan Bimbingan Konseling Di Sekolah. , 33(2), 109-116.
- Li'anah. (2014). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenak Konsep Bilangan Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada B TK Sabilas Salamah Surabaya.
- Mager, R.F. (1984). Preparing Instructional Objectives, Belmont, CA: Lake Publishing Company.
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan media pembelajaran video animasi materi volume bangun ruang untuk SD kelas V. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 8(5), 893-903.
- Milo, I. R., Dhiu, K. D., & Fono, Y. M. (2023). PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK USIA 5- 6 TAHUN. Jurnal Citra Pendidikan Anak, 2(2), 452-462.'
- Mulyaningsih, T., & Purnomo, T. (2021). Validitas Media Permainan Congklak Dari Barang Bekas Pada Materi Pencemaran Keanekaragaman hayati Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis. PENSA E-JURNAL : PENDIDIKAN SAINS, 9(1), 79-84.
- Nugraheni, A., & Isnawati, R. (2021). Efektivitas media game edukatif terhadap hasil belajar sains. Jurnal Pendidikan Sains, 9(2), 151–162.
- Nugraheni, D. A., & Isnawati, I. (2021). Utilization of digital educational games to enhance students' critical thinking skills. Journal of Educational Research and Innovation, 5(1), 47–56.

- Nurdiana, U. (2018). Keefektifan Media Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal pensa*, 6(2), 161-164.
- Nurlita, D., Sari, J. P., & Harahap, R. A. (2023). Systematic Literature Review: Pemanfaatan Game Edukasi Digital sebagai Media Pembelajaran Biologi di SMA. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 4(1), 2715-2634.
- OECD. (2019). PISA 2018 Assessment and Analytical Framework: Mathematics, Reading, Science, and Financial Literacy. OECD Publishing.
- OECD. (2019). PISA 2018 Assessment and Analytical Framework. Paris: OECD Publishing.
- OECD. (2021). PISA 2021 Science Framework. Paris: OECD Publishing.
- Okpatrioka. 2023. Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal pendidikan, Bahasa dan budaya*, 1(1), 86-100.
- Piaget dalam Santrock, J. W. (2018). *Educational Psychology* (6th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Pratiwi, A. (2022). Strategi pembelajaran berbasis *HOTS* untuk meningkatkan kemampuan analitis siswa. Bandung: Alfabeta.
- Purnasari, P. (2024). Pengembangan Biogames Berbasis Permainan Tradisional Congklak Pada Materi Sistem Pernapasan Untuk Siswa SMA Kelas XI (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS JAMBI).
- Puspaningtyas, N. A. (2019). Peningkatan Higher Order Thinking Skills (*HOTS*) Melalui Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir (SPPKB) Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*, 8(2), 134- 141.
- Racham, A. F., Iriani, T., & Handoyo, S. S. Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(8), 506-516.
- Ramadhani, D. (2022). Media pembelajaran inovatif berbasis permainan edukatif. Yogyakarta: Deepublish.
- Rizky, A. (2023). Pengaruh Media Game Wordwall terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educendikia*, 3(2), 45-53.

- Rusilwati, A (2018). Al Modern Rasch model. Prosiding Seminar Nasional Fisika Universitas Riau.
- Rustamana, A., Sahl, K., H. Ardianti. D., & Solihin, A., H., S. Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan bahasa dan Sastra, 2(3), 60-69.
- Safitri, R. I. (2020). Menghidupkan Kembali Permainan Tradisional Dikalangan Anak Gang Kazoku, Gugung Lalang. Jurnal narasi, 1(1), 1-9.
- Sahrunayanti, Dema, M., & Wahyuningsih. (2023). Pemanfaatan Media Permainan Congklak dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa. Jurnal Penelitian Inovatif(JUPIN), 3(2), 433-446.
- Salahuddin. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Work Sheet Pada Pembelajaran Ekonomi Dalam Meningkatkan Proses Dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Di SMA Negeri 2 Bolo tahun pelajaran 2015/2016.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran dalam proses pembelajaran. UNTIRTA, 2(1) 470-477.
- Sinyanyuri, S., Edwita, & Yarmi, G. (2023). Dampak Permainan Tradisional Congklak terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(3), 45-53.
- Smaldino, S (2012). Integrating Technology and Media into Instruction: The *ASSURE* Model. by Pearson Education. All rights reserved
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2012). Instructional technology and media for learning (10th ed.). Boston: Pearson Education.
- Sufirman, Dafik., Fatahillah, A. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran RBL-STEM ntuk meningkatkan metaliterasi siswa menerapkan konsep relasi fungsi dalam menyelesaikan masalah dekorasi teselasi wallpaper. Journal of MATHEMATICS AND APPLICATIONS, 3(1), 2722-7774.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran. Jurnal Pendidika Teknologi dan Kejuruan, 15(2), 277-286.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif,

kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

- Suhailah, F., Muttaqin, M., Suhada, I., Jamaluddin, D., & Paujiah, E. (2021). Articulate storyline: Sebuah pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi sel. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 19-25.
- Sutanto, D., & Fadilah, I. (2022). Literasi Sains dalam Pembelajaran Kontekstual Berbasis Permainan Edukatif. *Jurnal Literasi Sains*, 5(1), 1–12.
- Sutanto, H., & Fadilah, N. (2022). Game-Based Learning untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 8(2), 112-120.
- Syafriadi, Kusuma, L. S. W., & Yusuf, R. (2021). Integrasi Permainan Tradisional Dalam Metode Pembelajaran Praktik untuk Meningkatkan Minat Belajar PJOK. *Relection Journal*, 1(1), 14-21.
- Syamsudin, A., & Susanti, R. (2021). Pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi dalam pendidikan abad 21. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tasrif, T. (2022). Higher Order Thinking Skills (*HOTS*) dalam pembelajaran social studies di sekolah menengah atas. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 10(1), 50-61.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 2502-7069.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Shofiah, T., Nurazizah., & Ulfiah, (2023). *Jurnal ilmiah DIDAKTIKA*, 12(1), 149-162.
- Wulandari, D., & Agustina, T. (2021). Implementasi *HOTS* dalam pembelajaran sains berbasis isu global. Malang: Literasi Nusantara.
- Wulandari, D., Agustina, N., & Prasetyo, T. (2023). Pengaruh model pembelajaran berbasis *HOTS* terhadap literasi sains siswa SMA. *Jurnal Biologi Edukasi*, 14(1), 55–65.
- Yunus, Y., & Fransisca. M. (2020). Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran kewirausahaan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 118-127.