

DAFTAR PUSTAKA

- Amber L, D. (2022, Februari 22). *Learning the Jumanji Board Game Rules for a Wild Time*. Love to Know.
- Ayuningtyas, G., Mutiara Bilqis, N., Permatasari, A. D., & Suciptaningsih, O. A. (t.t.). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Genially untuk Meningkatkan Kompetensi Guru di Sekolah Dasar*. <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Dan, B., & Skripsi, S. (t.t.). *Pengembangan Media Permainan Jumanji Untuk Pembelajaran Fisika SMP Kelas VII Materi*.
- Eve Harding. (2023, Januari 18). *Kelebihan dan kekurangan pembelajaran berbasis permainan*. Bedrock Learning.
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (t.t.). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran | i Media Pembelajaran*.
- Hisbullah, S. P., & Selvi, N. (2018). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Penerbit Aksara TIMUR.
- Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. (2022). Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran IPS Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 141–149. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>
- Isran Rasyid Karo-Karo S, R. (2018). *Manfaat Media Dalam Pembelajaran. VII*.

- Kartini, P., & Fitriyani, F. (2023). Development of Jumbar Media (Jumanji Bangun Datar) in Improving Learning Outcomes of Grade V Elementary School Students. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 149–161. <https://doi.org/10.51178/jsr.v4i2.1516>
- NBFSOFT. (2023, Januari 24). *Model ADDIE*. NBFSOFT EDUKATION.
- Nurdyansyah, O., Pd, S., & Pd, M. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Diterbitkan oleh 11.
- Parni, P. (2020). Pembelajaran IPS di Sekolah dasar. *Cross-border*, 3(2), 96–105.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915.
- Riska Septialia. (2018). *Pengembangan Media Permainan Jumanji Untuk Pembelajaran Fisika SMP Kelas VII Materi*.
- Septyaningrum, A. R., Sahari, S., & Wenda, D. D. N. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains Teknologi Masyarakat Pada Mata Pelajaran IPA Materi Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Manggis 2. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5041–5051.
- Suryandaru, N. A., & Setyaningtyas, E. W. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis website pada muatan pembelajaran matematika kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6040-6048.

Usep Kustiawan. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (2016 ed.). PT Book Mart Indonesia.

Wahab Isoni, A. M. F. (2023, Januari 15). *Game Education Sebagai Media Alternatif Pembelajaran*. MTSS MA`Arif NU 1 Kedungbanten.

Wiki.Jumanji. (2019). *Jumanji (Permainan Papan)*. Fandom.

wirasena. (2024, Januari 8). *Pemanfatan Platform Genially Dalam Pengaplikasian Media Pembelajaran Interaktif Bagi Siswa Kelas 5 di Sekolah Alam Rahmadhani*. Wirasena Tabloid Pengabdian UNP Kediri.