

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, V., Khotimah, R., & Ningsih, S. (2025). Pengaruh media pembelajaran berbasis Android terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Zaheen : Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 1(2), 73–84.
- Akbar, S. (2015). Instrumen perangkat pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Aldya, R. F., Umbu, A. B. S., Istikomayanti, Y., & Pantiwati, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Untuk Siswa Tingkat Menengah Pertama. *Inteligensi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 69–74.
- Analicia, T., & Yogica, R. (2021). Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada Materi Sistem Gerak. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9, 260–266.
- Anindita, D., & Pratama, F. W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Batula. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(4), 3760–3765. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i4.4127>
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. New York: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Darmo B, Tashya A, & Wardhani A. (2022). Board Game Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan dan Tanggung Jawab untuk Anak. *Jurnal Visual*, 18(1), 16–27.
- Dewi, R. P., & Sulistiowati. (2018). Pengembangan Media Audio Pembelajaran Pada Tema 4 Subtema 2 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Pokok Menilai Sastra Untuk Siswa Tunanetra Kelas IV SD di YPAB (Yayasan Penyandang Anak Buta) Surabaya. *jurnal UNESA*, 2(2), 1–7.
- Evhintyas, A. S., & Gundo, A. J. (2025). Perancangan Media Pembelajaran Board Game Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Pada Mata Pelajaran Informatika Di SMP Negeri 1 Pringapus. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(7.D), 356–371.
- Fatimah, W., Iskandar, A. M., Abustang, P. B., & Rosarti, M. S. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar IPS Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9324–9332. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3287>

- Gusrianti, R., & Widowati, A. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Muatan IPA Menggunakan Model Contextual Teaching and Learning di Madrasah Ibtidaiyah. *JURNAL PENDIDIKAN TEMATIK*, 8(2), 63–73.
- Haruna, N. H., & Fajar., M. (2022). Penerapan Media Board Game dalam Pembelajaran Terintegratif untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *SENTIKJAR*, 1(1), 77–84.
- Hosnia, H., Habiddin, H., & Rudyanto, R. (2025). Pengembangan Media Board Game “Ekosistem Simbioterra” untuk Memfasilitasi Pemahaman dan Kolaborasi Siswa. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(3), 1319–1326.
- Ifadah, A. S., Permata, R. D., & Makhmudiyah, N. (2020). Media Audio Dan Pembelajaran Bahasa Anak Usia Dini. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.30587/jieec.v1i1.1581>
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & L, N. A. (2021). Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Akademika*, 10(02), 291–299. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>
- Magdalena, I., Septianti, N., & Afiani, R. (2023). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 7(1), 55–60. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Maryanti, E., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212–4226. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>
- Nabilah, A.-Z. N. A., & Widiati, I. S. (2025). Pengembangan Board Game Edukatif Math Snake Challenge Untuk Meningkatkan Kemampuan Problem Solving Siswa Kelas 6 SD. *Journal of Data Analytics, Information, and Computer Science (JDAICS)*, 2(1), 3032–4696.
- Nadila, A., & Penggabean, D. S. (2025). Efektivitas Media Board Game Cerita Anak untuk Mengasah Keterampilan Menyimak Siswa SD Negeri 166325. *Pema*, 5(3), 146–155. <https://doi.org/10.56832/pema.v5i3.1615>
- Nasution, A., Rahmah, A. D., Fitri, N. A., & Pratiwi, L. (2025). Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Mis Al Islam Kota Bengkulu. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, Vol :5(No:4), 925–929.

- Nilasari, N. P. L., Tristaningrat, M. A. N., & Wiguna, I. K. W. (2026). Boardgame Sebagai Media Inovatif dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1), 1076–1080. <https://doi.org/10.54371/jiip.v9i1.10412>
- Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan Board Game sebagai Media Pembelajaran untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871–880.
- Pratiwi, J. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berupa Audio Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS di SMP. *IIPSI : Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 3(2), 202–207.
- Pratiwi, N. K. R. (2022). The Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Multirepresentasi terhadap Pemahaman Konsep Siswa SMP: Sebuah Tinjauan Studi. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 359–366. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.614>
- Pujilestari, Y., & Susila, A. (2020). Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 19(02), 40–47. <https://doi.org/10.21009/jimnd.v19i02.14334>
- Ratnasari, D., Puspitoningrum, E., & Karimatussalamah, S. (2025). Implementasi Media Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas II SD Negeri Banjaran 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 12598–12601.
- Salsabila, & Muliati, R. (2025). Perancangan Board Game Ragam Pengetahuan Tradisional Minangkabau Di Kota Padangpanjang. 1(8), 136–146.
- Sari, M. N., & Saripah. (2023). Optimalisasi Media Belajar Untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 32–37.
- Sari, N. A. D., & Rachmadyanti, P. (2025). Pengembangan Media Board Game NARJI Untuk Pembelajaran IPAS Kelas VI SD. *JPPGSD*, 13(4), 1183–1197.
- Soraya, G. E., Anggraeni, A., & Wati, R. (2025). Teknik Pemeriksaan Radiografi Thorax Tampak Klinis Serviks Suspek Croup Dan Batuk Pediatri di Instalasi Radiologi RSUD Dr. R. Soetijono Blora. *KNOWLEDGE : Jurnal Inovasi Hasil Penelitian dan Pengembangan*, 5(2), 469–476.
- Sukma, N., & Gunansyah, G. (2023). Pengembangan Media Board Game Interaktif Jelajah Nusantara Berbantuan Flashcard Untuk Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 923–934.

- Syaifullah, M. (2021). Urgensi Media Pembelajaran Ditinjau dari Karakteristik Fisik dan Psikomotorik Anak Usia Dasar. *At-Tahdzib: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*.
- Tsabitah, R. S., Widyasari, & Sutejo, A. (2024). Board Game Pengenalan Diri Sendiri Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *JURNAL SULUH*, 7(2), 52–66.
- Wahidin. (2025). Jurnal Ilmiah Edukatif Pengembangan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(01), 285–295.
- Wahyu, C. D. S. (2020). Pengembangan media board game untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2), 181–190. <https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.8186>
- Wulandari, Y. A., Untari, E., & Windari, D. (2025). Inovasi Pembelajaran Melalui Media Boardgame: Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, 9(5), 1380–1389.
- Yohanie, D. D., Nurfahrudianto, A., Jatmiko, J., Samijo, S., Darsono, D., Santia, I., Handayani, A. D., Sulistyono, B. A., Hima, L. R., Widodo, S., & Katminingsih, Y. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Literasi Numerasi dan TPACK di SDN Dermo 2 Kediri. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Nusantara (JPPNu)*, 5(1), 119–123. <https://doi.org/10.28926/jppnu.v5i1.162>