

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda Risa Febriyanti, M. N. (2024). Profil Pemahaman Materi Perkalian Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Tarokan 3. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-7*, 433–437. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/fjdn2755>
- Batubara, H. H. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN EFEKTIF* (Tim Fatawa). FATAWA PUBLISHING. <https://11nq.com/1n61zae>
- Budiyono, G. D. F. & H. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA RUSBADAR (RUMAH RUMUS BANGUN DATAR) BERBASIS RME PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12, 1–13. <https://11nq.com/dlqtnzl>
- Della Angelintan, Wahid Ibnu Zaman, A. L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Melakukan Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-7*, 1194–1200. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/tbbtde95>
- Dian Mustika Anggraini, Ainun Nadhifah, Naila Anisa Nuri Candrawati, L. rRhmawati. (2024). Analisis Kesulitan Pemahaman Matematika Materi Kelipatan dan Faktorisasi Bilangan di Kelas 5 Sekolah Dasar 1 Loram Kulon. *Tarunateach: Journal of Elementary Education*, 021(01), 13–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.28926/jtpdm.v5i4.2268>
- Dimas Bagus Irsaluloh, B. M. (2023). Peran Lembaga Pendidikan Dalam Sistem Pendidikan Indonesia. *PENDIKDAS: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 04(02), 17–26. <https://doi.org/https://doi.org/10.56832/pema.v2i2.298>
- Dina Nurhayati, Dedi Supriadi, M. (2021). Pengembangan Media Board Game Pada Mata Pelajaran IPA Tema I Kelas IV SDN Sindang Rasa Bogor. *Educate Jurnal Pendidikan Teknologi Pendidikan*, 6(2), 83–91. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.5108>
- Elis Maryanti, Asep Sukenda Egok, R. F. (2021). Pengembangan Media Board Game Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 5(5), 4212–4226. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>
- Istikhomah, F., & Nurmilawati, M. (2023). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Booklet untuk Siswa SD Kelas 4 Pada Materi Bangun Datar. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 1530–1536. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/zah3e259>
- Juwantara, R. A., Pendidikan, P., Madrasah, G., Universitas, P., Negeri, I., & Kalijaga, S. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27–34.

- Kadek Ayu Marselina, Muhamad Basori, W. I. Z. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Booklet Berbasis QR-CODE Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tubuh Pada Manusia (Panca Indra) Untuk Siswa Kelas IV SDN Dawuhan Lor. *Journal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(3).
- Khoerul Amin Ade Putra, Ragil Wijayanto Adhi, Nuzul Iman Fadillah, C. M. H. (2023). Game Edukasi “ Perjalanan Si Koko ” Sebagai Media Pembelajaran. *Journal Informatics and Computer Engineering Journal*, 3(1), 88–96.
- M. Bagus Gempar Wahyudi, Mumun Nurmilawati, E. I. (2026). Pengembangan multimedia digital Scarpbook Pada Materi Bagian Mata Untuk Siswa Kelas 5 SDN Sambiroto 1. *Pendas:Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11.
- M. Sahib Saleh, Syahrudin, Muh. Syahrul Saleh, Ilham Aziz, S. (2023). *Media Pembelajaran* (E. Setiawan (ed.)). Penerbit CV. UREKA MEDIA AKSARA.
- Meilaty Finthariasari, Erwin Febriansyah, K. P. (2020). Pemberdayaan Masyarakat Desa Pelangkian Melaui Edukasi dan Literasi Keuangan Pasar Modal Menuju Masyarakat Cerdas Berinvestasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bumi Rafflesia*, 3(1), 291–298.
- Muhammad Nazri Nurarahman, Sindy Meisyaroh, Vera Stela Sagala, M. (2022). Keefektifan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Permainan Papan Pada Pembelajaran Ipa Disekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 437–446.
- Neviana Nurmadani, J. S. & R. (2024). Pengembangan media pembelajaran dakonmatika pada materi kelipatan persekutuan terkecil dan faktor persekutuan terbesar kelas IV di SD Kartika II-5 Bandar Lampung tahun pelajaran 2023/2024. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 153–162.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah*, 03, 171–187.
- Permata, G., & Hapsari, P. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal BASICEDU*, 5(4), 2384–2394.
- Purnamasari, I., Aulia, T., Wisabla, N., Khalizah, N., & Ndururu, S. (2024). JENIS-JENIS MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu*, 8(12), 97–102.
- Putri, R. F. P. & R. F. (2019). Belajar bahasa inggris melalui board game/card game. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 2, 539–543.
- Radiusman. (2020). Studi literasi: pemahaman konsep siswa pada pembelajaran matematika. *FIBONACCI Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6, 1–8.
- Rahmat Kurniawan, Abdu Ghafar Rezaq, E. P. (2021). PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PENUNJANG UNTUK MENINGKATKAN

MINAT KEGIATAN EKSTRAKULIKULER PRAMUKA PENGGALANG
SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Desain*, 8(2), 132–146.

- Rahmi, S. A. & R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat SD. *MUBTABI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80.
- Riani Purwaningsih, D. D. S. & D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Paptor (Papan Faktor) untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Faktor Bilangan Siswa Kelas IV. *Indonesian Journal of Education*, 1(September), 50–57.
- Riska Melati, Kharisma Eka Putri, A. L. (2025). Pegembangan Multimedia Interaktif Dengan Permainan Ular Tangga Berbantuan Website Genially Pada Materi Operasi Hitung Perkalian Siswa Kelas III SD Negeri 4 Bajulan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3).
- Siregar, D. S., & Ananda, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Ular Tangga untuk Siswa Tunarungu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 07, 1924–1935.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. alfabeta.
- Vincent Jonathan, P. & H. D. Y. (2015). perancangan board game mengenai bahaya radiasi gadget terhadap anak. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1–15.
- Wahyuni, R., Febriandari, E. I., Setiawan, A., & Interaktif, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Information And Communication Technologies Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(20), 75–82.
- Willy Krisna Widya Murty, Kharisma Eka Putri, A. L. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Plajaran Matematika Materi Satuan Berat Siswa Kelas 2 SDN Bulusari 3. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September), 340–354.
- Yaumi, M. (2021). Media Pembelajaran. *Pemanfaatan Media Bagi Anak Milenial Kerjasama. Universitas Muhammadiyah.*, 1–21.