

DAFTAR PUSTAKA

- Adilah dan, & Minsih. (2022). Jurnal Basicedu. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5077. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Agustin, Ag A. D., Z, F. N., & Wahyudi. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Hubungan Antar Komponen Ekosistem dan Jaringan Makanan di Lingkungan Sekitar pada Siswa Sekolah Dasar Abstrak Copyright (c) 2022 Artik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3326–3331. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2248>
- Alika, O., Dwijayanti, I., & Sumarno. (2024). Efektivitas Media Permainan Board Game “BERANI” Terhadap Sikap Bernalar Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(1), 596–606. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i1.2523>
- Andrian, Y., & Rusman. (2019). Implementasi Pembelajaran Abad 21 Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 12(1), 14–23. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v12i1.20116>
- Anggraini, H. I., Nurhayati, & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis HOTS Dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) Di Sekolah Dsar. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 2(11), 1887. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i11.356>
- Ariadila, S. N., Silalahi, Y. F. N., Fadiyah, F. H., Jamaludin, U., & Setiawan, S. (2023). Analisis Pentingnya Keterampilan Berpikir Kritis Terhadap Pembelajaran Bagi Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(20), 664–667. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8436970>
- Arief, M. M. (2023). Integrasi Materi IPA “Ekosistem Bagi Kehidupan Manusia” Dengan Ayat Al-Quran. *Jurnal Tarbiyah; Jurnal Ilmiah Kependidikan Dan Keagamaan*, 07(01), 94–111. <https://doi.org/10.58791/tadrs.v7i01.59>
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cahyono, B. (2016). Korelasi Pemecahan Masalah dan Indikator Berfikir Kritis. *Phenomenon : Jurnal Pendidikan MIPA*, 5(1), 15–24. <https://doi.org/10.21580/phen.2015.5.1.87>
- Fawaid, A. N., Prayogo, Q., & Ridho, M. L. M. (2025). Penggunaan Media Visual Piramida Makanan Sebagai Pengenalan Ekosistem Makhluk Hidup di Kelas V SD Mrawan 03 *Al-Adawat : Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 108. <https://doi.org/10.33752/aldawat.v4i02.8924>
- Fitriah, I., Devitasari, A., & Setyawati, R. M. (2024). Pengembangan Papan Rantai Makanan Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Ekosistem pada Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pedagogis Indonesia*, 2(1), 62. <https://www.medigraphic.com/pdfs/educacion/cem-2017/cem172y.pdf>
- Islamiyah, T. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Permainan Monopoli. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 4(1), 37–47. <https://doi.org/10.18860/jpips.v4i1.7301>
- Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 49. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>

- Kurniasih, S., & Sya, M. F. (2025). Penerapan Simulasi Interaktif untuk Mengatasi Kesulitan Siswa kelas 4-6 dalam Memahami Konsep IPA. *Jurnal Karimah Tauhid*, 4(8), 6132–6144. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i8.18842>
- Lassari, R. P., Zakiah, L., & Sumantri, M. S. (2024). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Berbasis Masalah Mata Pelajaran Ipa Di Sd. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), 356–367. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13238>
- Liyanto, M. S., Disman, & Dahlan, D. (2020). Identifikasi Perbedaan Keterampilan Berpikir Kritis Ditinjau dari Motivasi Belajar Peserta Didik. *Socia: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 17(1), 91–98. <https://doi.org/10.21831/socia.v17i1.34111>
- Magdalena, I., Sartika, D., Humaerah, & Agusta, F. A. (2021). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Tematik Di SDN Kalideres 06 Pagi. *YASIN : Jurnal Pendidikan Dan Sosial Budaya*, 1(2), 154–168. <https://doi.org/10.58578/yasin.v1i2.122>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal An-Nisa :Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1), 135–139. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Mayassari, F., Nugroho, W., & Puspasari, Y. (2023). Pengaruh Penerapan Value Clarification Technique (VCT) Berbantuan Modul Ajar terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2231–2238. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5914>
- Monika, T. S., Julia, J., & Nugraha, D. (2022). Peran Dan Problematika Guru Mengembangkan Keterampilan 4C Abad 21 Masa Pandemi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 885. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2672>
- Novaryant, M., Prestiliano, J., Pratiwi, P., & Prasida, T. A. S. (2024). Artwork Board Game “My Pet” Sebagai Media Pengenalan Tanggung Jawab pada Anak Novaryant. *Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 9(1), 41. <https://doi.org/10.25105/jdd.v9i1.18450>
- Nurhayani, D., Supriadi, D., & Maimunah. (2021). Pengembangan Media Board Games Pada Mata Pelajaran Ipa Tema 1 Kelas Iv Sdn Sindang Rasa Bogor. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 83–91. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.5108>
- Nurhidayati, V., Ramadani, F., Melisa, F., & Putri, D. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Bina Gogik*, 10(2), 99–100. <https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.428>
- Prahesti, I. N., & Mintohari. (2023). Pengembangan Media Truth or Dare Board Game Berbasis Food Adventure Dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *PGSD: Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(10), 2105–2116. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/55328?utm_source
- Safitri, W. C. D. (2020). Pengembangan Media Board Game untuk Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2), 185–190. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jinop/article/view/8186>
- Sanjaya, M. A. (2020). Tugas Dan Peranan Guru Dalam Proses Peningkatan Belajar Mengajar. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, 6(1), 36–37. https://ejournal.stkipbudidaya.ac.id/index.php/serunai/article/view/287?utm_source

- Sari, N. A. D., & Rachmadyanti, P. (2025). Pengembangan Media Board Game NARJI Untuk Pembelajaran IPAS Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)*, 13(4), 1183–1197. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/69477>
- Sari, T. N., & Ghoni, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Melalui Game Interaktif Berbasis Paliber (Papan Lingkaran Berputar) Pada Materi Ekosistem. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1542. <https://www.researchgate.net/publication/357771244>
- Sasqia, L. A. C., & Purwati, P. D. (2024). Pembelajaran Jaring-Jaring Makanan Siswa Kelas V Berbasis Project Based Learning Berbantuan Media Piramida Jaring-jaring Makanan Laely. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(2), 710–719. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.2885>
- Satifa, A., Dewi, N. K., & Nurwahidah. (2023). Media Pembelajaran Kotak Ekosistem pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 9(4), 2079. <https://doi.org/10.33578/kpd.v2i3.185>
- Saylendra, N. P., Rahmatiani, L., & Tampubolon, A. (2021). Hasil Belajar dengan Pembelajaran Berbasis Board Game dalam Mata Pelajaran PPKn untuk Mengembangkan Skill Berpikir Kritis Siswa. *CIVICS: Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 6(1), 160–163. <https://doi.org/10.36805/civics.v6i1.1345>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suparlan. (2019). Peran Media dalam Pembelajaran di SD/MI. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial Volume*, 1(2), 181–193. <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i2.796>
- Susanto, H. (2022). Peningkatan Hasil Belajar IPA Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Kelas V MIN 6 Ngawi. *Skripsi*, (November). <https://etheses.iainponorogo.ac.id/21924/>
- Susilowati, Sajidan, & Ramli, M. (2018). Keefektifan Perangkat Pembelajaran Berbasis Inquiry Lesson Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 22(1), 49–60. <https://doi.org/10.21831/pep.v22i1.17836>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–113. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Edukatif*, 1(1), 18. <https://doi.org/10.37567/jie.v5i1.53>
- Wafa, N. T., & Ulfa, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Parakan (Papan Rantai Makanan) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 MI Miftahul Huda Ngasem. *Ebtida': Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 1(2), 53. <https://doi.org/10.33379/ebtida.v1i2.1050>
- Wahab, A., Junaedi, & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>
- Wahyuni, E. S., Rahmayanti, H., & Ichsan, I. Z. (2021). Hubungan Berpikir Kritis Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 10(3), 120–129.

- <https://doi.org/10.21009/jpensil.v10i3.19275>
 Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27.
<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yahya, N. N., Suwignyo, M. P., & Hildania, E. (2025). Penerapan Media Papan Rantai Makanan dan Analisis Respon Siswa Kelas IV di SDN Kaliwates 2 Jember. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 189–197.
<https://doi.org/10.62383/edukasi.v2i3.1714>