

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, L. A., HS, S., Muarty, P., Nanda, I., Retnandari, S. D., Wulandari, Prasetyo, A. H., Sinambela, S., Mansur, Aulia, T. Z., Hamzah, A., Firmansyah, H., Andari, S., Rismadi, B., Purba, S., Gazi, & Sina, I. (2021). *Metode Penelitian dan Analisis Data Comprehensive*. Insania.
- Alfiansyah, I. (2018). *NHT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR Iqnatia Alfiansyah Abstract : This study refers to the low learning outcomes of students in learning because the methods of teachers in teaching less varied , especially group discussion m. 2(1)*.
- Amelia, D. J. (2019). *Media Pembelajaran SD : Berorientasi Multiple Intellegences*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Anjelinda, R., Mandasari, N., & Yuneti, A. (2022). Pengembangan Media Board Game Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 08 Lubuklinggau. *GENTA MULIA : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 111–123.
- Anwar, M. (2019). Menciptakan Pembelajaran Efektif Melalui Hypnoteaching. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 16(2), 469. <https://doi.org/10.30863/ekspose.v16i2.106>
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- Atiaturrahmaniah, Kudsiah, M., & Ulfa, E. M. (2021). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika materi pecahan siswa Kelas IV SDN Sukaraja. *Jurnal DIDIKA : Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 268–278.
- Branch, R. M. (2009). Approach, Instructional Design: The ADDIE. In *Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia* (Vol. 53, Issue 9).
- Christopher, A. E., Waluyanto, H. D., Wahyudi, A. T., Visual, D. K., Seni, F., & Petra, U. K. (2019). Perancangan Board Game Pembelajaran Toleransi Terhadap Perbedaan Pada Pelajaran PPKn. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1–9. <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/93>
- Dewi, N. R., Yanitama, A., Listiaji, P., Akhlis, I., Hardianti, R. D., & Kurniawan, I. O. (2021). *Pengembangan Media dan Alat Peraga: Konsep & Aplikasi dalam Pembelajaran IPA*. Pustaka Rumah C1nta.
- Dwistyawan, T., & Setiawan, T. A. (2017). *Pengenalan Tokoh Wayang dalam*

*Cerita Ramayana dengan Menggunakan Media Board Game untuk Masyarakat. 17(2), 102–109. <https://doi.org/10.9744/nirmana.17.2.102-109>*

Endayani, H. (2018). SEJARAH DAN KONSEP PENDIDIKAN IPS Henni Endayani. *Ittihad, II(2)*, 117–127.

Ernawati, E. (2016). *Pengembangan Modul Matematika pada Materi Fungsi dengan Pendekatan Kontekstual dan Integrasi Nilai Sikap Untuk SMP/MTS*. Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 104–117.

Faradila, S. P., & Aimah, S. (2018). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA N 15 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Unimus (Vol. 1, 2018, 1(2005))*, 508–512.

Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. [http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/1084/660](http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660)

Fitriya, S., & Retnoningsih, D. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran LADINGBOME (Skala & Perbandingan Board Game) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Dialektika PGSD*, 13(1), 1078–1099. <https://doi.org/https://doi.org/10.58436/jdpgsd.v13i1.1406>

Hadiana, L. H., Hadad, S. M., & Marlina, I. (2018). Penggunaan Media Big Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Kalimat Sederhana. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 4(2), 212–242. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v4i2.73>

Hidayah, U., & Ain, S. Q. (2021). Pengembangan Media Board Game Ular Tangga Pada Materi Metamorfosis Kupu-Kupu Tema 3 Subtema 2 Kelas IV SDN 169 Pekanbaru. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 557–576. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.1020>

Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. KENCANA.

Jordi, D., Faisal, D., & Ahdi, S. (2017). Perancangan Board Game Edukatif Tentang Peduli Lingkungan Untuk Anak Usia 7-12 Tahun. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6, 1–20.

- Junaedi, I. (2019). Proses pembelajaran yang efektif. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 3(2), 19–25.
- Karo-karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan & Matematika*, 7, 91–96.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran : Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Pranadamedia.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1561.
- Mahatmi, N. (2021). Perancangan Board Game Kolaboratif. Studi Kasus: Legenda Gunung Tondoyan. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 14(1), 43–55. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v14i1.1975>
- 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>
- Mashfufah, Z., & Nugroho, A. S. (2023). Pengembangan Media Monopoli Materi Keberagaman Kerajaan di Nusantara(MORANTARA) Kelas IV UPT SD Negeri 292 Gresik. *Al Qodiri : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan*, 20, 557–577.
- Musyadad, V. F., Supriatna, A., & Parsa, S. M. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ipa Pada Konsep Perubahan Lingkungan Fisik Dan Pengaruhnya Terhadap Daratan. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.57171/jt.v1i1.13>
- Nasution, T., & Lubis, M. A. (2018). *Konsep Dasar IPS*. Samudra Biru.
- Nugroho, A. S. (2018). Pembelajaran Konsep Berbasis Lingkungan Terhadap Pengembangan Karakter Tanggung Jawab dan Penguasaan Konsep Muatan IPS pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Teaching in Elementary Education*, 2(1), 1–9. <http://journal.umg.ac.id/index.php/didaktika/article/view/4435>
- Nurfadhilah, S., & 4A, P. G. S. D. U. M. T. (2021). *Media Pembelajaran*. CV Jejak, anggota IKAPI.

- Nurhayani, D., Supriadi, D., & , M. (2021). Pengembangan Media Board Games Pada Mata Pelajaran Ipa Tema 1 Kelas Iv Sdn Sindang Rasa Bogor. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 83. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.5108>
- Nurjannah. (2021). *Supervisi Akademik dan Proses Pembelajaran*. Media Nusa Creative.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Parni. (2020). Pembelajaran ips di sekolah dasar. *Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara*, 3(2), 96–105.
- Putri, W. A., & Yuniarta, T. N. H. (2019). LEARNING MEDIA DEVELOPMENT OF BOARD GAME “THE LABYRINTH OF TRIGONOMETRY” IN TRIGONOMETRY MATERIALS FOR THE 10th GRADE SENIOR HIGH SCHOOL. *Satya Widya*, 34(2), 88–100. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2018.v34.i2.p88-100>
- Sabani, F. (2019). Perkembangan Anak - Anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 - 7 Tahun). *Didakta: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89–100.
- Safitri, W. C. D. (2020). Pengembangan Media Board Game untuk Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2), 181–190. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.8186>
- Sari, I. P., Nurtamam, M. E., & Hanik, U. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game 2D Flash Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Untuk Siswa Kelas III UPTD SDN Banyuajuh 4 Kamal. *Widyagogik : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(2), 83–91. <https://doi.org/10.21107/widyagogik.v7i2.7815>
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar untuk Memilih Media yang Tepat Dalam Pembelajaran. *MUDIR : Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1, 42–57.
- Shell, A. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Card Match Circle Untuk Kelas III SD*. 1–23.
- Sulistyo, I. (2016). Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif TGT Pada Pelajaran PKN. *Jurnal Studi Sosial*, 4, 14–19.

Sutrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Deepublish.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Umarella, S., Saimima, M. S., & Hussein, S. (2018). Urgensi Media Dalam Proses Pembelajaran. *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 237. <https://doi.org/10.33477/alt.v3i2.605>

Yuliani H, K., & Winata, H. (2017). Media Pembelajaran Mempunyai Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(1), 259. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i1.14606>

