

DAFTAR RUJUKAN

- Abrori, F., & Lutfiana, A. F. (2025). *Penerapan Pendekatan Joyfull Learning Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa*. 1, 31–37.
- Aceh, N. T., Antara, P. Aditya, & Wirabrata, D. G. W. (2022). Media Visualisasi Auditori Kinestetik (Vak) Terpadu Untuk Stimulasi Keaksaraan Awal Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3), 432–439.
- Affandi, G. R., Psi, S., Hadi, P. C., Si, M., N, N. A. F., & Si, M. (2024). *Joyful Learning & Media Pembelajaran* (A. Moch (Ed.); 1st Ed.). Umsida Press Redaksi : Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Jl. Mojopahit No 666bsidoarjo, Jawa Timur.
- Aftalina Ranti, Nurmalina, Rizal M, Daulay Musnar, A. Lis. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Joyfull Learning Berbantuan Ice Breaking Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 72–86. <https://doi.org/10.22202/Economica.2017.V6.I1.1941>
- Agung, A. Agung Gede. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*.
- Agung, A. Agung Gede. (2021). *Statistika Dasar Untuk Pendidikan*.
- Agung, A. Agung Gede, & Jampel, I. Nyoman. (2022). *Statistika Inferensial Untuk Pendidikan*. Undiksha.
- Amseke, F. V., Lelo, K., Seran, E., & Sakan, C. H. (2024). Pengaruh Kelekatan Orang Tua dan Kecakapan Emosi Terhadap Kemandirian Anak Usia Dini. *Jurnal Riset Golden Age Paud Uho*, 7(1).
- Anderha, R. R., & Maskar, S. (2021). Pengaruh Kemampuan Numerasi Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.33365/Ji-Mr.V2i1.774>
- Antara, P. A. (2021). *Emergent Curriculum In The Form Of Creative Class In Kindergarten In Bali*. 5(2), 314–321.
- Antara, P. A., Dewi, S. P. N., & Ardana, I. W. (2023). *The Effectiveness Of Bali Cultural Center Game-Based Learning Videos On Children ' S Tolerant Character In River Watersheds*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11, 424–429.
- Antara, P. A., Paramita, M. V. A., & Iju, A. S. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dalam Stimulasi Kemampuan Tarian Modern untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Indonesia*, 7(2), 1–8.
- Antara, P. A., Tegeh, I. M., Ayu, I. G., & Wulandari I Gusti Agung Ayu Manik. (2025). *Social-Emotional Stimulation Of Early Childhood Through Adaptive Mobile Learning Media Based On Tri Hita Karana*. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 58, 183–193.

- Antara, P. A., Udayani, N. W. M., Suryani, G. A. T. A., Ps, K. M. K. A., & Lestari, N. W. (2022). Pembelajaran Daring Anak Usia Dini Dengan Orang Ter-Phk. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2896–2909. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1623>
- Antara, P. A., Wirawan, I. M. A., Ujianti, P. R., Paramitha, M. V. A., Setyowahyudi, R., & Dewi, N. P. S. (2024). Integrating Balinese Gamelan Music With Sensorimotor Rhythm Intervention To Improve Brain Wave Synchrony And Language Processing In Autistic Children. *International Journal Of Language Education*, 8(4), 778–794.
- Anzelina, Sutyaningsih, C. (2024). Efektivitas Penggunaan Buku Saku Ppkn Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V. 5(1), 336–343.
- Anzelina, D., Eliyawati, E., Azizan, N., & Lubis, M. A. (2023). Implementation Of The Picture And Picture Learning Model To Improve Pancasila And Citizenship Education Learning Outcomes For Elementary School Students. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 12(3). <https://doi.org/10.22373/pjp.v12i3.20991>
- Anzelina, D., & Tamba, I. P. (2020). Perbedaan Model Pembelajaran Mind Mapping Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Sd Negeri 068003 Medan. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 3(2), 249–265. <https://doi.org/10.54367/aquinas.v3i2.765>
- Astiwi, K. P. T., Antara, P. A., & Agustiana, I. G. A. T. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sd Pada Mata Pelajaran Ppkn. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 459. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.29457>
- Auliya, F. D., & Oktaviani, D. (2024). Pengembangan Board Game Catur Matematika Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Matriks Serta Barisan Dan Deret. 4.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. 1(1), 282–294.
- Dinarti, N. S., & Dewi, D. A. (2022). Pentingnya Peran Pendidikan Pancasila Di Kalangan Mahasiswa Untuk Mencegah Paham Radikalisme. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1968–1974.
- Dwi Satria Nugraha, M., Abdurrahman Al-Anshari, F., Vidya Prakusa, K., & Setiyawan, M. (2023). Modifikasi Desain Antarmuka Board Game Ular Tangga Sebagai Media Edukasi Ipa Flora Dan Fauna Bagi Siswa Sd Negeri Begalon 1. November 2023, 857–870.
- Emiliza, A., Hasibuan, P., Sjech Djamil Djambek Bukittinggi, U. M., & Barat, S. (2022). Penerapan Strategi Joyful Learning Pada Mata Pelajaran Pai Di Uptd Smpn 1 Kec Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota. *Koloni: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(3), 2828–6863.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research (Jsir)*, 1(2), 1–17.

- Fahrin Nailatil Karomah, Devita, Zulfikar Januarga Ramli, M. M. (2024). Peran Dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ika*, 15(1), 37–48.
- Fathoni, A., Prassodjo, B., Jhon, W., & Zulqudri, D. M. (2023). *Media Dan Pendekatan Pembelajaran Di Era Digital Hakikat, Model Pengembangan & Inovasi Media Pembelajaran Digital*.
- Gede Agung, A. A., Parmiti, D. P., & Putrini Mahadewi, L. P. (2022). *Asesmen Dan Evaluasi Pendidikan (Digitalisasi Dan Aplikasinya)* (Vol. 1). Wwww.Ahlimediapress.Com
- Gregory, R. J. (2015). *Psychological Testing: History, Principles, And Applications* Boston, Ma: Pearson. In *Global Edition*.
- Gulo, Y., Anzelina, D., & Sinaga, R. (2020). Peningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Audio Visual Tema Indahnya Kebersamaan Kelas Iv. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 6(2), 282–287. <https://Www.Ejournal.Unma.Ac.Id/Index.Php/Educatio/Article/View/429%0ahttps://Www.Ejournal.Unma.Ac.Id/Index.Php/Educatio/Article/Download/429/353>
- Halamury Mercy, Mulyani Mulyani, Kaiay Septianty, K. N. (2025). *Phenomenological Study Of Teachers And Early Childhood Children's Experiences In Learning Through The Joyful Learning Approach At Paud Hatuhuran, Kairatu District, West Seram Regency* Mercy. 5(1), 211–215. <https://Doi.Org/10.30596/Jcositte.V1i1.Xxxx>
- Handayani, R., Surya, E. P. A., & Syahti, M. N. (2024). Kemandirian Anak Dalam Memasuki Usia Sekolah Dasar: Pentingnya Pembentukan Karakter Sejak Dini. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 02(02), 352–356. <https://Jurnal.Ittc.Web.Id/Index.Php/JpdsK>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Model In Islamic Education Learning. *Jurnal Uin*, 1(1), 28–37.
- Husna, A. N., & Wungu, E. (2018). *Kemandirian Emosional Pada Remaja Awal: Studi Di Smpn 1 Margaasih Kabupaten Bandung*. 2(3), 222–228.
- Jama'ah, J., Putra, A., & Khaerunnisyah, K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kantong Literasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(1), 15–20. <https://Doi.Org/10.54371/Jekas.V1i1.324>
- Juraidah, J., & Hartoyo, A. (2022). Peran Guru Dalam Menumbuhkembangkan Kemandirian Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 8(2), 105–118. <https://Doi.Org/10.31932/Jpdp.V8i2.1719>
- Kemendikbudristek. (2022). Dimensi, Elemen, Dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila Pada Kurikulum Merdeka. *Kemendikbudristek*, 1–37.

- Kurniawan, A. T., Anzelina, D., Maq, M. M., Wahyuni, L., Rukhmana, T., & Ikhlas, A. (2024). Pengembangan Pendidikan Anak Sd Dalam Kurikulum Merdeka. *Journal Of Human And Education (Jahe)*, 4(4), 836–843. <https://doi.org/10.31004/Jh.V4i4.1349>
- Lael, U., Basukiyanto, & Kusrina, T. (2025). Optimalisasi Penguatan Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Metode Pembelajaran Joyfull Learning Berbasis Media Sabaqu For Muslim Kids. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Das*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/red2017-eng-8ene.pdf?sequence=12&isallowed=Y%0ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regs-ciurbeco.2008.06.005%0ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_sistem_pembetulan_terpusat_strategi_melestari
- Lestari, M. (2019). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kemandirian Anak. *Journal Of Holistics And Health Science*, 5(1), 36–44. <https://doi.org/10.35473/Jhhs.V5i1.211>
- Loka Agung, Dwi Kirana, U. A. (2025). "Aksatura-Edu Game" Inovasi Media Belajar Interaktif Berbentuk Boardgame Digital Sebagai Media Edukasi Dan Pelestarian Bahasa Dan Aksara Bali Menuju Indonesia Emas 2045. 1–10.
- Mamonto, T. Y., Rahayu, D., Apia, G., Guru, P., Dasar, S., Bahasa, F. P., Sorong, P. M., Kh, J., Dahlan, A., Pantai, M., Sorong, K., & Daya, P. B. (2025). Pengembangan Media Board Game " Pacaroli " Pada Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sd Muhammadiyah Aimas. 10, 116–126.
- Maryanti, E., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Board Game Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/Ajie/Article/View/971>
- Maulana Aditia, I., & Dewi Anggraeni, D. (2022). Pendidikan Pancasila: Sebuah Upaya Membangun Karakter Bangsa Indonesia Yang Kuat Dengan Berlandaskan Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1647–1659.
- Maulana, I. K., & Antara, P. A. (2024). Buku Interaktif Digital Media Inovatif Untuk Meningkatkan Literasi Baca Tulis Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 8(2), 252–260. <https://doi.org/10.23887/Jppsh.V8i2.77962>
- Mulyati, E., & Suryani, L. (2023). Penggunaan Media Board Game dan Aplikasi Quizziz Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 8718–8729. <https://doi.org/10.54371/Jiip.V6i11.2690>
- Nabilla, A. S., & Sunarti, V. (2024). Hubungan Antara Dukungan Sosial Keluarga Dengan Kemandirian Anak Di Jorong Ranah Panantian Kabupaten Pasaman Barat. 1, 210–218.
- Nana Harlina, H., & Muhammad Fajar. (2022). Penerapan Media Board Game Dalam Pembelajaran Terintegratif Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan*

- Iaim Sinjai*, 1(1), 77–84. <https://doi.org/10.47435/Sentikjar.V1i0.833>
- Nina Ekawati, Y., Studi Psikologi, P., Kedokteran Dan Ilmu Kesehatan, F., & Jambi, U. (2019). Konstruksi Alat Ukur Karakter Mandiri Nofrans Eka Saputra Rahmadhani Islamiah. *Jurnal Psikologi Terapan*, 1(2), 143–181. <http://www.Merriam-Webster.Com>
- Novita, A. (2025). *Penggunaan Media Board Game Monopoly Dalam Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Ski Di Kelas Iv Mi Islamiyah Banjarmati The Use Of Monopoly Board Game Media In The Independent Curriculum On The Ski Subject Class Iv Islamiyah Banjarmati Islamic Elementa*. 6(September 2024).
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2024). Pengembangan Media Board Game Lumat (Ludo Matematika)Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524-532. <https://journal.Uii.Ac.Id/Ajie/Article/View/971>
- Nurita. (2023). Penggunaan Strategi Joyful Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Smp Kelas Vii A Pada Materi Persamaan Linier Satu Variabel. *An-Nizom : Jurnal Penelitian Manajemen Pendidikan Islam*, 8(2), 11–23.
- Nursirwan, H., Arief, Z. A., & Hartono, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Zakuma Berbasis Wordwall Di Smp Cendekia Baznas Cibungbulang Kabupaten Bogor. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(3), 51.
- Oktaviani, Sukmanasa, P. (2024). Inovasi Pembelajaran Matematika Kelas 2 Dengan Media Board Game Berbasis Genially. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(September).
- Pamungkas, H. D., Patria, F., & Juliyanto, R. M. (2024). *Perancangan Board Game ' Ular Tangga Astronomi ' Sebagai Media Pembelajaran Ipa Astronomi Interaktif Untuk Siswa Sd Negeri 03 Ngabeyan*. November 2024, 1151–1163.
- Purnamasari, I., Aulia, T., Wisabla, N., Khalizah, N., & Ndururu, S. (2024). *Jenis-Jenis Media Pembelajaran Sejarah*. 8(12), 97–102.
- Puspita, D., Antara, P. A., & Bayu, G. W. (2024). Batumbuh : Game Edukasi Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 327–337.
- Rachmasari, P. E., & Setiawan, D. (2024). *Pengembangan Mind Of Digestive Board Game Berbasis Case-Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa*. 8(2), 287–308.
- Rahmatilani, C., & Patriansah, M. (2024). Besaung : Jurnal Seni , Desain Dan Budaya Board Game Sebagai Media Komunikasi Visual Pendekatan Hubungan Harmonis Keluarga Antar Besaung : Jurnal Seni , Desain Dan Budaya. *Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 9(01), 116–128.
- Ramadhani, A., Nurhadi, Aprilia, R., & Azainil. (2024). Penerapan Joyful Learning Dalam Upaya Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal*

- Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 11(2), 134–146. <https://doi.org/10.31316/Jderivat.V10i2.6377>
- Ramdani, F., Muhammad, ;, Ulwan, N., Larasati, ;, Arief, A., Muhamad, ;, Al-Farisi, F., Rochiman, R., Muhammad, ; R, Nuryaddin, N., Kogoya, A., Yayang, ;, & Furnamasari, F. (2024). Pentingnya Pendidikan Pancasila Dalam Membangun Kesadaran Identitas Nasional Dan Semangat Cinta Tanah Air Pada Mahasiswa. *Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 282–296. <https://doi.org/10.61132/Nakula.V2i3.858>
- Rizkha, I. A., & Anggapuspa, M. L. (2022). Perancangan Board Game Pengenalan Gizi Seimbang Sebagai Media Edukasi Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Barik*, 4(1), 175–189. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jdkv/article/view/48614>
- Rohmah, Annisa Nidaur, Nisa Rofiatun, M. (2024). *Pelatihan Kelompok Guru Dalam Penerapan Strategi Joyful Learning Di Madrasah Ibtidaiyah*. 177–196.
- Romdona Siti, Junista Silvia, G. A. (2025). Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara dan Kuisioner. *Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 3(1), 39–47.
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77. <https://repository.penerbitereka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Saputra, A. Y., Fatih, M., Alfi, C., & Rofiah, S. (2024). *Pengembangan Media Boardgames Berbasis Pictorial Riddle Pada Materi Musim Dan Iklim Untuk Meningkatkan Kecerdasan Adversity Siswa Sekolah Dasar*. 70–77.
- Sari, N., & Zuhra. (2020). Pengaruh Token Ekonomi Terhadap Pembentukan Tingkah Laku Anak Tunagrahita. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 1v(6), 22–35.
- Sartika Rinny, N. J. (2024). *Peran Pendidikan Pancasila Dalam Implementasi Pendidikan Karakter Di Era 4.0*. 09, 1–23.
- Sastafiana, F. D., Saputri, M. E., Luk, L., & Mufidah, N. (2024). *Klasifikasi Dan Penggunaan Media Pembelajaran : Analisis Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran*. 2(2), 20–29.
- Sitohang, F. E., Sinaga, R., Anzelina, D., Tanjung, D. S., & Abi, A. R. (2023). *Hubungan Kecerdasan Emosional Dengan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas V Di Sd Negeri 101821 Pancur Batu Tahun Pembelajaran 2022/2023*. 1, 1–9.
- Sufi, W., & Efastri, S. M. (2024). Analisis Manajemen Pola Asuh Terhadap Kemandirian Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita Paud*, 8(2), 553–558. <https://doi.org/10.33222/PelitaPaud.V8i2.4003>
- Sufiani, M. (2021). *Joyful Learning : Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan*. 7(1), 121–141.
- Sutarna, Y. S. & N. (2024). *Implementasi Pendekatan Joyful Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas V Di Sd Negeri 3 Banjarangsana*. 9(September).

- Syafutra, W., Remora, H., & Sovensi, E. (2022). Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (Jppm) Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (Jppm). *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (Jppm)*, 3(2), 108–118. <https://Ejournal.Stkip-Mmb.Ac.Id/Index.Php/Jppm/Article/View/917/526>
- Taskirah, A., Studi, P., Biologi, P., Patompo, U., Amaliah, N. W., Studi, P., Biologi, P., & Patompo, U. (2025). *Pengaruh Metode Joyful Learning Menggunakan Media Lego Pada Materi Dna Terhadap Motivasi*. 8, 50–59.
- Tasya Dea, Fahrurrozi, Hasanah, S. (2024). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Egrang Board Game Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ips*. 09, 637–650.
- Tegeh. (2014). *Metodelogi Penelitian Pengembangan*.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model. *Jurnal Ika*, 11(1), 16. <https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Ika/Article/View/1145>
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *Jutech : Journal Education And Technology*, 4(2), 111–123. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>
- Udjir, N. (2023). *Peran Guru Dan Pola Asuh Orangtua Dalam Meningkatkan Kemandirian Anak Di Ra Iftitah Al-Ikhlas Ambon*. 09(May), 833–840.
- Udyani, N. P., Wiarta, I. W., & Anzelina, D. (2024). *Stad Type Cooperative Learning Model Assisted By Dakota Media Affects The Ability To Solve Mathematics Story Problems*. 8(4), 719–725.
- Utami, A. I., Hayati, S., Nurhayati, I., & Kognitif, P. (2024). *Media Game Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tkit Kipas*. 7, 13386–13392.
- Utami, W. B., Sulthoni, & Aulia, F. (2022). Implementasi Kebijakan Merdeka Belajar Dalam Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 6(3), 285–294. <http://U.Lipi.Go.Id/1475213773>
- Wanazziezah, L., Nahdlatul, U., Kalimantan, U., Afryaningsih, Y., Nahdlatul, U., Kalimantan, U., Listiarini, Y., Nahdlatul, U., & Kalimantan, U. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Pada*. 3, 50–59.
- Wandah, W. (2025). *Board Game Edukasi* (N. Rahina (Ed.)). Cv.Idebuku. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=K9u4eqaaqbaj&oi=fnd&pg=pa1&dq=buku+board+game&ots=2i8xqvuarx&sig=Gssizufqpwtr0z6ttlc2uthlfi&redir_esc=y#v=onepage&q=buku+board+game&f=false
- Wani, A. S., Yasmin, F. A., Rizky, S., Syafira, S., & Siregar, D. Y. (2024). Penggunaan Teknik Observasi Fisik Dan Observasi Intelektual Untuk Memahami Karakteristik Siswa Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3737–3743.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9, 1220–1230.

- 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>
- Wulandari, I. G. A. A. M., Antara, P. A., & Tegeh, I. M. (2024). *Media Pembelajaran Berbasis Adaptive Mobile Learning Untuk Anak Usia Dini*. 8(3), 522–530.
- Zaelany, D. A., Azizah, M. N., Angkasadaiana, N. G., Nuriansyah, R. M., Padmasari, A. C., & Salsabila, R. F. (2024). Perancangan Board Game The Journey Of Knowledge Sebagai Media Bantu Pembelajaran Sejarah. *Journal Of Innovation And Teacher Professionalism*, 2(1), 26–35. <https://doi.org/10.17977/Um084v2i12024p26-35>

