

DAFTAR PUSTAKA

- Aisah, R. N., & Armariena, D. N. (2024). Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 14(2), 156-162.
- Amelia, F. S., Nugraha, D. A., & Prabawati, M. N. (2026). Pengembangan Media Kartu TRIGUNO pada Materi Sudut Istimewa Trigonometri. *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 8(1), 149-160.
- Amri, K., Armanto, D., & Surya, E. (2025). Validitas Media Interaktif Berbasis Model PBL Menggunakan Aplikasi Geogebra Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi. *Mandalika Mathematics AND Educations Journal*, 7(2), 420-436.
- Aprilyanti, S., Asbari, M., Supriyanti, A., & Fadilah, I. A. (2024). Catatan pendidikan Indonesia: Evaluasi, solusi, & ekspektasi. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(2), 31-34.
- Arafah, A. A., Sukriadi, S., & Samsuddin, A. F. (2023). Implikasi teori belajar konstruktivisme pada pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(2), 358-366.
- Asri, A. S. T., & Dwiningsih, K. (2022). Validitas e-modul interaktif sebagai media pembelajaran untuk melatih kecerdasan visual spasial pada materi ikatan kovalen. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(2), 465-473.
- Asrofi, I., Agustin, I. R., Cahyati, S. N., Fathkiyah, L., & Toriyono, M. D. (2025). Peran pendidikan dalam membangun toleransi di lingkungan pendidikan. *Al Madjid: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 18-29.
- Akyuna, R. Q., Wahyuni, A. D., & Mintasih, D. (2026). Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik. *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 5(1), 121-132.
- Chusnul, C. C. (2025). Ativitas Berhitung Menyenangkan Untuk Anak Usia Prasekolah: Belajar Melalui Bermain: Fun Counting Activities for

- Preschoolers: Learning Through Play. *JAMAS: Jurnal Abdi Masyarakat*, 3(1), 743-746.
- Cindy, N. L. C. R., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. (2022). Media Pop-Up Book Berbasis Literasi Muatan IPS Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungannya pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 449-465.
- Dalimunthe, N. H. (2024). *Implementasi Media Roda Suku Kata Untuk Meningkatkan Membaca Pemula Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar (SD)* (Doctoral dissertation, UIN Sumatera Utara Medan).
- Damayanti, S. A., & Barokah, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Jegolan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ipa Siswa Kelas v SD Negeri Cijengkol 02. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 675-684.
- Fadli, M., Muliati, R., & Erwin, M. S. (2025). Perancangan Board Game Sebagai Media Edukasi Pengenalan Kuliner Khas Riau Untuk Anak- anak. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(2), 212-218.
- Idris, J. (2025). Evaluasi Kinerja Pengawas Sekolah dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Melalui Supervisi Akademik di TK Kabupaten Bireuen: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(1), 579-583.
- Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Tehnik analisis data kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian ilmiah. *Jurnal Genta Mulia*, 15(2), 79- 91.
- Karengga, F. I., Rizko, U., & Bashith, A. (2025). Analisis Problematika Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran IPA dalam Mencapai Tujuan Pendidikan pada Kurikulum Merdeka SD/MI. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(2), 533-551.
- Karna, S. D., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Efektivitas dan tantangan penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 319-325.
- Kasi, R. (2023). Pembelajaran aktif: Mendorong partisipasi siswa.
- Lailiyah, R. A., Sahari, S., & Saidah, K. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Microsoft Sway Pada Materi Ipa Perubahan Wujud*

Benda Kelas v SD Negeri Balongrejo (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).

- Lase, R. S., Zega, J. H. K., Laowo, E. N., Telaumbanua, V. H., & Waruwu, Y. (2025). Inovasi Pembelajaran: Mengintegrasikan Teknologi Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran. *Jurnal Education And Development*, 13(1), 505-512.
- Lestari, A. I., Ndona, Y., & Gultom, I. (2024). Pengembangan Sosial Emosional Siswa SD dengan Perspektif Konstruktivisme Sosial Oleh Lev Vygotsky. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(11), 12441- 12445.
- Limbong, C. Y., Pardede, S. R., Padang, D., & Rehenda, E. (2024). Bermain sambil belajar: Strategi Pembelajaran Kreatif di Pendidikan Anak Usia Dini ramah anak. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 521-530.
- Manurung, M. N. U., Agung, A. A. G., & Suartama, I. K. (2024). Strategi Kreatif Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Based Learning pada Muatan IPS. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(1), 51-60.
- Muthma'innah, M., Amri, F., & Silitonga, F. (2024). Peningkatan efektivitas pembelajaran melalui strategi pembelajaran. *TADRIBUNA: Journal of Islamic Education Management*, 4(2), 79-86.
- Muazizah, A., & Ningsih, R. (2025). Efektvitas Penerapan Media Pembelajaran Board Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(1), 520-530.
- Mudanta, K. A., Astawan, I. G., & Jayanta, I. N. L. (2020). Instrumen penilaian motivasi belajar dan hasil belajar IPA siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 25(2), 262-270.
- Mustafa, P. S. (2022). Statistika inferensial meliputi uji beda dalam pendidikan jasmani: Sebuah tinjauan. *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 28(2), 71-86.
- Nasron, N., Nurhasanah, N., Suranda, N., & Khadafi, M. (2024). Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 14043-14057.

- Novita, D. M. (2024). *Pengembangan Media Board Game Aquatico Dalam Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas IV SD Negeri 1 Tanjung Senang* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Nurhairunisah, N., Indah, I., & Adiansha, A. A. (2025). Penerapan Metode Bermain Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Guru Sekolah Dasar*, 1(5), 11-15.
- Nurhasanah, N., Yarmi, G., & Apriliana, A. C. (2024). Program Pendampingan Penerapan Learning Through Play Di Sekolah Dasar Wilayah Pekalongan Jawa Tengah. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 5(4), 4489-4497.
- Nurhayati, T., Zullysa, D., Dhori, M., & Adelia, N. (2025). Analisis Teori Belajar Konstruktivisme. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al- Amin*, 4(1), 161-175.
- Pramesti, S. D., Putri, A. A., & Ekasari, L. A. (2025). Manfaat Dan Tantangan Asesmen Berbasis Gamifikasi Dalam Pendidikan Dasar: A Systematic Literature Review. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 12(2), 994-1005.
- Prudencia Jr, G. A. (2024). *Pengembangan Slides and Ladders Game Bangun Datar Persegi untuk Meningkatkan Problem Solving Siswa Sekolah Dasar Kelas 5* (Doctoral dissertation).
- Pujiarti, T., Asmedy, A., Wulan, P., & Hasan, H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Cards untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 2(2), 46-50.
- Purba, A. Z., Nasution, F. H., Parapat, K. M., Jannah, M., & Ulkhaira, N. (2024). Gamifikasi dalam pendidikan: Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan Pendidikan*, 1(5), 299-305.
- Purwaningrat, K. W., Antara, P. A., & Suarjana, I. M. (2021). Instrumen Penilaian perseptual motorik siswa pada mata pelajaran SBdP SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 128-138.

- Putra, L. D., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., & Ramadhan, M. A. (2024). Penerapan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan kolaborasi pada siswa sekolah dasar. *ALACRITY: Journal of Education*, 131-139.
- Rachmasari, P. E., & Setiawan, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Mind of Digestive Board Game Berbasis Model CBL (Case-Based Learning) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 8(2).
- Raharjo, A. D., Putri, A. A., & Budi, H. R. (2024). The use of game-based learning to increase student engagement. *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(3), 299-310.
- Rela, N. L. C. (2023). *Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Literasi Muatan Ips Materi Interaksi Manusia Dengan Lingkungannya Pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Selat Kabupaten Badung* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Rivaldi, A., Feriawan, F. U., & Nur, M. (2023). Metode pengumpulan data melalui wawancara. *Sebuah Tinjauan Pustaka*, 1-89.
- Riyadi, R. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Terpadu Nested Pada Materi IPAS Kelas 4. *Jurnal Kependidikan*, 13(1), 1-18.
- Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2025). Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara dan Kuesioner. *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 3 (1), 39-47. *Social media, Personal branding, Digital identity*.
- Ramadhani, D. A., & Junaedi, A. (2026). Pengembangan Media Boardgame “Jelajah Nusantara” Berbasis Canva Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Pada Materi Menjaga Keberagaman Budaya dan Agama. *Paedagogie*, 21(1), 359-368.
- Sakti1, H. G. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Board Game Terhadap. *Jurnal Visionary*, 3-4.

- Salsabila, S. S. S., & Suniasih, N. W. (2024). E-Book Berbasis Kontekstual Pada Muatan IPAS Topik Gaya di Sekitar Kita untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(4).
- Sari, R. P., Guntur, M., & Harisah, S. (2026). Pengembangan E-LKPD Berbantuan Liveworksheet dengan Pendekatan Interpersonal Pada Materi Teks Percakapan Siswa Fase B SD Negeri 34 Bara Kota Palopo. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 24(1), 81-89.
- Septanto, H., & Hidayatullah, A. (2025). Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Profesi Berbasis Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa SD. *KALBISCIENTIA Jurnal Sains dan Teknologi*, 12(01), 48-52.
- Sari, N. A. D., & Rachmadyanti, P. (2025). Pengembangan media board game narji untuk Pembelajaran ipas kelas vi sd. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(4), 1183-1197.
- Sofyan, M., & Pradipta, T. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay Media Studio 8 pada Materi Turunan Fungsi Aljabar. *Jurnal Cendekia*, 5(2), 2065-2076.
- Srimuliyani, S. (2023). *Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1 (1), 29-35.
- Suartama, I. K. (2021). Belajar Sejarah Dengan E-Learning Berbasis Discovery. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 4.
- Suartama. (2016). Modifikasi Peneliti. *Pendidikan*, 7.
- Suartama1, I. K. (2024). Student engagement and academic achievement: the effect of. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 2.
- Trimahmudi, T. (2024). Pengembangan metode pembelajaran interaktif dalam kurikulum PAI. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(02), 1319-1333.
- Utami1, I. G. (2025). Exploring Smart Decision-Making through Games for. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2.

- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134-140.
- Widyani, I. A. A. I. M., Suwiwa, I. G., & Sphyanawati, N. L. P. (2025). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Teknik Dasar Berdiri Dan Teknik Kuda-Kuda Berbasis Website Berorientasi Project based learning: Multimedia Development for Learning Basic Standing Techniques and Horse-Stance Techniques Based on Website Oriented to Project Based Learning. *Jurnal IKA*, 23(1), 11-22.
- Wiguna, P. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Board Materi Kebinekaan Indonesia Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Board Materi Kebinekaan Indonesia*, 3.
- Zumrotun, E., Widyastuti, E., Sutama, S., Sutopo, A., & Murtiyasa, B. (2024). Peran kurikulum merdeka dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 1003-1009.

