

## DAFTAR PUSTAKA

- Arkadiantika, dkk;. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Realty Pada Materi Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber Optic. *jurnal dimensi pendidikan dan pembeajaran.*, 8. doi:: 10.24269/dpp.v0i0.2298
- Azhar, Arsyad. (2016). *Media pembelajaran* (Vol. 3). jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Dyan Falasifa Tsani; dkk. (2021). Pengembangan Media Board Game Go-metra Untuk Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Materi matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika*, .
- Elis, M. d. (2021). Pengembangan Media Board Game Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batokntuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212- 4226.
- Faujiah Nursifa;dkk:. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *JURNAL TELEKOMUNIKASI, KENDALI DAN LISTRIK*, 3, 83.
- Fitriani, N. A. (2021). Pentingnya Pembelajaran Pkn dalam Membentuk Nilai Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Penddikan Tembusai*, 5(3), 9100.
- Hasan, M. d. (2021). *Media Pembelajaran*. (F. Sukmawati, Ed.) Tahta Media Group.
- Helena may sela, dkk. (2023). Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorta*, 4, 507-519.
- Hidayah , U. (2021, oktober). Pengembangan Media Board Game Ular Tangga Pada Metamorfosis Kupu - Kupu Tema 3 Subtema 2 Kelas IV SDN 169 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 13(2), 557 - 576.
- Ibrahim Mochamad Arsad; Dkk;. (2022). jenis, klasifikasi dan karakteristik media pembelajaran. *jurnal pendidika islam*, 4, 107-108.
- Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli di Era New Normal. *Journal of Elementary Educatio*, 4(06), 912.
- Lisnawati, A. (2022). Penerapan Pembelajaran PKN Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan*, 6, 652 .
- Magdalena. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dsar NEGRI BOJONG 3 PINANG. *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 2, 420.
- Magdalena Ina,dkk. (2020). Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar negri bojong 3 pinang. *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 2, 418.
- Maryanti, E. (2021). Pengembangan Media Board Game Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212-4226.
- Maryanti, E. (2021). Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk. *Jurnal Basicedu*, 4213.
- Maryanti, E. D. (2021). Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk. *JURNAL BASICEDU*, 5(5), 4214.

- Maryanti, E., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4214. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>
- May, S. H. (2023). Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD. *Jurnal pendidikan dasar flobamorata*, 4, 507-519.
- Mochamad Arsad Ibrahim, D. (2022). Jenis, Klasifikasi, dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4, 133.
- Mufarikha. (2022). Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas V MI Ghizalayah Melalui Media Audio. *Jurnal Prosiding Mateandrau*, 1(2), 35.
- Mufida, A. (2021). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun. *Jurnal Barik*, 2(1), 52.
- Mufida, Abidin;. (2021). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia6-10 TAHUN. *Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 2.  
doi:<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/4221>
- Mumtahanah Nurotun;. (2014). Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran PAI. *jurnal ke islaman*, 96. doi:<https://doi.org/10.36835/hjsk.v4i1.511>
- Nadia Nurfaizah, dkk. (2021). Pengemabangan Board game untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV sd. *Jurnal ilmiah pendidikan guru sekolah dasar*, 14 , 124.
- Napitupulu Mastiur, d. (2022). *Media Pembelajaran*. Cv. Azka Pustaka.
- Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa. *Research and Development Journal Of Education*, 9(2), 876.
- Ningtyas;. (2023). Penggunaan board game sebagai media pembelajaran untuk melatih berfikir kreatif siswa. *jurnal of education*, 9, 876.  
doi:<http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392>
- Nurfiqi Ilmial,dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Science Board. *Journal of Science Education*, 2, 36.
- Nurhayati Dina, D. (2021). Pengembangan board game pada mata pelajaran ipa tema 1 kls IV sd n sindang rasa bogor. *jurnal teknologi pendidikan*, 6, 83-91.
- Nurhyati, D. (2021). 83Vol. 6, No. 2, Juli 2021, hlm.83-91DOI: 10.32832/educate.v6i2.5108 Pengembangan Media Board Game Pada Mata Pelajaran IPA Tema 1 Kelas IV SDN Sindang Rasa Bogor. *Jurnal Teknologi Penelitian*, 6(2), 83-91.
- okpatrioka. (2023, maret ). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam. : *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1, 86 - 100.
- Pamela, K. D. (2020). Pengembangan Media Board game Berbasis Education Fun (E-fun) Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 1 kelas V Sekolah Dasar. *jurnal majalh ilmiah pendidikan dasar*, 10, 39.  
doi:10.26877//malihpeddas.v10i1.3852

- Pamela, K. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Berbasis Education Fun (E-Fun) Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 1 Kelas V Sekolah Dasar. *Journal Upgris*, 10(1).
- Permanda, Wahyudi;. (2020). Eektivitas Media Board Game Untuk meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalh Siswa Sekola Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar*, 1(2580-5509), 19.
- Pristiwanti, D. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal pendidikan dan konseling*, 4, 7915.
- Putri, W. A., & dkk. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5, 3928-3936.
- Sela, H. M. (2023). Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD. *Jurnal pendidikan dasar flobamorata*, 4, 507-519. doi:<https://e-Journal.Unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf>
- Shaquille, A. F. (2023, oktober). PengembanganMediaAdobe Animate PembelajaranMultimediaInteraktifBahasaInggrisdenganModel Addie. *Jurnal Ilmiah MEDIA SISFO*, 17, 254. doi: <https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2023.17.2.1382>
- Siregar, D. S., & Ananda, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Board GameMatematika Ular Tangga untuk Siswa Tunarungu. *Jurnal Cendekia*, 07, 1926. doi:<https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2340>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Vol. 01). ALFBETA.
- Sugiyono. (2022). *Metodev Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung,Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Motode Penelitian & Pengembangan*. (S. E. Sofia Yustiyani Suryandari, Ed.) ALFABETA.
- Sujono. (2022, Januari). Mengeembangkan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 20(1), 27.
- Sukma , N. (2023). Pengembangan Media Bboard Game Interaktif Jelajah Nusantara. *Jurnal PGSD*, 11(4), 923 - 924.
- Suwandi , F. P. (2023, Agustus). Strategi Pembelajaran Diferensiasi Konten terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Penerapan Merdeka. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 60.
- Syahrudin Mahmud. M.Ed., Ph. D dkk. (2023). Media pembeajaran. In M. Aeni Rahmawati (Ed.), *ebook* (p. 5).
- Triastuti, Akbar, & Irawan. (2017). Pengembangan Media Papan Permainan Panjat Pinang. *Jurnal Pendiddikan*, 2, 1344.
- Ubabuddin. (2019, januari - juni). Hakikat Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *jurnal iais sambas*, 5, 18.