DAFTAR PUSTAKA

Abdillah, Leon Andretti, dkk *Metodologi Penelitian dan Analisis Data Comprehensive.*

Aeni, Devi Nur, dkk. 2025. *Penelitian Board Game Peta sebagai Media Joyful Learning pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VI SD*.

Aisah, Rizki Nur. 2024. "Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa." *Jurnal Pembahsi*, 14(2).

Amandagi, Dewi Prajnaparamitha. 2020. *Pengembangan Bahan Pengayaan Teks Cerita Rakyat dengan Model Integratif Berbasis Web bagi Pembelajar BIPA Tingkat Menengah*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Amelia, Rika, dan Dea Mustika. 2022. "Kesulitan Belajar Operasi Hitung Pembagian pada Siswa Kelas IV SDN 84 Pekanbaru." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(5).

Amini, dkk. 2024. *Metode Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D).* Medan: UMSU Press.

Amelia Putri Wulandari, dkk. 2023. "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Teknik." *Journal on Education*, 5(2).

Andi Ichsan Mahardika, dkk. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Materi Listrik Statis dengan Model Tutorial." *Kasuari: Physics Education Journal,* 5(1).

Ani Daniyati, dkk. 2023. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research,* 1(1).

Ardiansyah, dkk. 2023. "Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif." IHSAN: *Jurnal Pendidikan Islam,* 1(2).

Arifin, H. M. 1996. *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.

Asyhari, dan Silvia. *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu*.

Auliya, Farah Dita, dkk. 2024. "Pengembangan Board Game Catur Matematika sebagai Media Pembelajaran pada Materi Matriks serta Barisan dan Deret." *Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumian dan Angkasa*, 2(4).

Avianto, Yovita Febriana, dkk. 2018. "Pembelajaran Aksara Jawa untuk Siswa Sekolah Dasar dengan Menggunakan Media Board Game." *Jurnal Aksara,* 30(1).

Bahri, Al Fajri, dkk. 2022. *Evaluasi Program Pendidikan*. Medan: UMSU

Press. Bramatika, Grandis Frista. 2019. *Gim Edukasi Operasi Dasar Matematika*
Bilangan Ribuan untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. Skripsi.

Darmo, Budi, dkk. 2022. "Board Game sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan dan Tanggung Jawab untuk Anak." *Jurnal Visual,* 18(1).

Deci, E. L., dan Ryan, R. M. 2000. *Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being*. American Psychologist, 55(1), 68–78.

Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Jakarta: Yayasan Penyelenggara Penerjemah dan Penerbit Al-Qur'an, 2013

Dwiyono, Yudo, dan Hesty Kala' Tasik. 2021. "Analisis Kesulitan Belajar Operasi Hitung Perkalian Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Samarinda Ulu." *Jurnal Ilmu Pendidikan.*

Gafur, Abdul. 2012. *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.

Hamzah Pagarra, dkk. 2022. *Media Pembelajaran.* Makassar: Badan Penerbit UNM.

Hafifah, Dea Nur, dkk. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Pinkal Berbasis Soal Cerita pada Materi Perkalian Kelas IV SD." *Jurnal Pendidikan Dasar.*

Himmah, Khusnul, dkk. 2025. "Efektivitas Metode Jarimatika dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa." *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD,* 1(1).

Hosnia, dkk. 2025. "Pengembangan Media Board Game Ekosistem Simbiotera untuk Memfasilitasi Pemahaman dan Kolaborasi Siswa." *Jurnal Pendidikan MIPA,* 15(3).

Ika Dyah Kurniati, dkk. 2015. *Buku Ajar*. Sidoarjo: Umsida Press.

Karlimah, dkk. 2025. *Pengembangan Bahan Ajar Flipbook dan Board Game*.
Sukabumi: CV Jejak.

Kurniawan, Rizki, dkk. 2025. "Pengembangan Media Truth or Dare Berbasis Board Game Nature Adventure Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas III SD Negeri 7 Kampungdalem." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,* 10(3).

Lakburlawal, Meigi Enggelina. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Konvensional untuk Muatan Pelajaran Matematika dalam Subtema Hewan di Sekitarku untuk Siswa SD Kelas II*. Skripsi.

Lauricella, S., dan Edmunds, T. K. 2023. Ludic Pedagogy: *A Seriously Fun Way to*

Teach and Learn. Nomos.

Maemunah, Siti. 2016. *Kreativitas Guru PAUD dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Melalui Pemanfaatan Bahan Alam.*

Maharani Izzatin, dkk. 2023. *Media Pembelajaran Matematika*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.

Maryanti, Elis, dkk. 2021. "Pengembangan Media Board Game Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu*, 5(5).

Muazizah, Ananda, dkk. 2025. "Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Boardgame untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika." *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(1).

Nunuk Suryani, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya.*
Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Prameswari, Larasati Nur Indah, dkk. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Anggota IKAPI.

Roesminingsih, M. V., dkk. 2024. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. CV Bayfa Cendekia Indonesia.

Rosyadi, W. 2016. *Analisis Kesulitan Belajar Operasi Hitung Pembagian pada Siswa Kelas IV SDN di Kecamatan Winong Kabupaten Pati*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.

Safitri, Wahyu Candra Dwi. 2020. "Pengembangan Media Board Game untuk Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 6(2).

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Syafei, Isop. 2025. *Media Pembelajaran*. Widiana Media Utama.

Tafonao, Talizaro. 2018. "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Wibawanto, Wanda. 2024. *Board Game Edukasi*. Yogyakarta: CV Idebuku.

Zaidi, M. N. A., Isa, M. F. M., dan Jamaludin, N. S. 2024. "Systematic Literature Review on Fun Learning Towards Students' Development."