

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi Muhamad, (2017). *Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, Semarang UNISSULA Press.
- Agustin Rida Sulistiana & Hasyim Noor , (2020). *Perancangan Board Game Sebagai Media Pengenalan RAMALIA Untuk Anak Usia 6-12 Tahun*, Jurnal Citrakara.
- Ain Qoratul Siti dan Hidayah Uswatun,(2021). “*Pengembangan Media Board Game Ular Tangga pada Materi Metamorfosis Kupu-kupu Tema 3 Subtema 2 Kelas IV SDN 169 Pekanbaru*”, Jurnal Pendidikan,Sosial,dan Agama,vol 13 no 2.
- Ali Prof.Mohammad & Asrori Muhammad. (2014). *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*,Jakarta PT Bumi Aksara.
- Amrullah Rizqi ,Yuliani & snawati, (2013). *Kelayakan Teoris Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Materi Mutasi SMA*, Jurnal bioEdu.
- Ananda Rusydi, Siregae Safera Dilla,(2023) *Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Ular Tangga untuk Siswa Tunarungu*, Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika vol.. 07 no 02.
- Arsyad Azhar, (2004). *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada).
- Astuti Noviana Hadi, Reffiane Fine & Baedowi Sunan, (2019). “*Pengembangan Media Big Book pada Tema Kewajiban dan Hakku,*” Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan 3, no. 2.
- Asyhar, (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta Referensi Jakarta.
- Azizah Anggi Maiyanti, Atika Anggraini, Ibrahim Bin Sai'd, Ratna Wahyu Wulandari,Yulianti Yusal, dan Zidah Chotamy Nuriyah, *Digital Technology Development in the From of YouTube Videos as Science Learning Media in Ecosystem Material on Learning Motivation*, IJOMER,2023
- Baharuddin & Wahyuni Esa Nur, (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jogjakarta, Ar-Ruzz Media).
- Buku IPAS Kelas IV, *Fotosintesis, Proses Paling Penting di Bumi*.
- Cahyadi Rahmat Arofah Hari, (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*, Jurnal Education.
- Fadhli Muhammad dan Ananda Rusydi,(2018). “*Statistik Pendidikan: Teori dan Praktik Dalam Pendidikan*”.
- Fatimah,*Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget*,Jurnal edukasi.
- Fitriyani,L.A & Mintohari (2020). *Pengembangan Media Game Undercover Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Tata Surya Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 8,No.2.
- Hamdani, (2011). *Strategi Belajar Mengajar*,Bandung CV Pustaka Setia.

- Hamid Muh.Reza Sundari & Arsyad Susalti Nur, (2022). *Pengaruh Media Card Board Game Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar*, Jurnal Pendidikan Dasar Vol.7.
- Hamid, *media pembelajaran*.
- Hartati A, Wuryandari T, Wilandari Y.(2013). *Analisis Varian Dua Faktor dalam Rancangan Pengamatan Berulang (Repeated Measures)*,Jurnal Gaussian 2(4).
- Hasan et al, (2021). *media pembelajaran*
- Hidayat Fitria , (2021). *Model ADDIE Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam.
- Jannah Rodhatul, (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- JonathanVincent, Prayanto & Yudani Hen Dian, *Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Gadget terhadap Anak*.
- Kemendikbud. (2023). *Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Depdikbud.
- Kumala Farida Nur , (2016). *Pembelajaran IPA SD*, (Malang).
- Kurniawan Rahmat, Razaq Abdu Gafar & Poerbaningtyas Evy, “*Perancangan Board Game Sebagai Media Penunjang Untuk Meningkatkan Minat Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Penggalang Siswa Sekolah Dasar*”, Jurnal desain Vol 8, no 2.
- Kutipah, Cholifah Nur Tety,(2022). *Pengembangan Media Talpin (Tabel Pintar) Mata Pelajaran Tema Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD, Primary Education Journals vol.2 No 1*.
- Lamina,Alfiani Rosyadi Athma Putri & Lidiawati Rini, (2023). *Implementasi Pembelajaran Model ASSURE Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kurikulum Merdeka Peserta Didik Kelas I SDN Ngaglik 01 Batu*,Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar.
- Mawaddah Wardatul and others, (2019). ‘Uji Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Disertai Permainan Jeopardy Terhadap Motivasi Belajar Siswa’, *Natural Science Education Reserch*, Vol. 2, No. 2.
- Marinda Leny, (2020). “*Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar*,” *An-Nisa’: Journal of Gender Studies* 13, no. 1.
- Maydiantoro Albet,(2019).*Model - Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)*.
- Maydiantoro Albet .(2021) “*Research Model Development: Brief Literature Review*,” *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia* 1, no. 2.
- Melva, Aprilia Della,(2020).*Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis GeoGebra untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD*, e-Jurnal Inovasi Pembelajaran SD vol 8 No 8.

- Mia, (2022). “*Karakteristik Perkembangan Peserta Didik*”, Jurnal Kajian Pendidikan Islam dan Keagamaan, vol 6, no 4.
- Muakhirin Binti, (2014). *Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa SD* (Jurnal Ilmiah Guru).
- Munadi Yudhi, (2012). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada Press).
- Muhammad Abdullah & Mu’thi Abdul, (2008). *Be a Genius Teacher. Ter. Najib Junaidi* (Surabaya: Pustaka eLBA).
- Nahak,P.,Amsikan,S.,&Nahak,S.(2020). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VII SMPN Neonbat dengan Materi Pokok Himpunan.Math-edu: jurnal Ilmu Pendidikan Matematika*,5(1).
- Nawawi, (2018). *Mendesain Pembelajaran Efektif Berdasarkan Model ‘ASSURE’*, Prosiding PKM-CRS.
- Nurdyansyah, (2019). *Buku Ajar Mata Kuliah Media Pembelajaran Inovatif*, UMSIDA PRESS.
- Nurhayati Dina & Maimunah Dedi Supriadi, , (2021). “*Pengembangan Media Board Games Pada Mata Pelajaran IPA tema 1 Kelas IV SDN Sindang Rasa Bogor*”,Jurnal Teknologi Pendidikan, vol 6, no 2.
- Nurmawati, (2016). *Evaluasi Pendidikan Islam*. Bandung: Citapustaka Media.
- Nugraha Erwin,(2013).*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Elektronika Dasar Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality*.
- Panggabean Fernando dkk, (2021). *Analisis Peran Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA SMP*,Universitas Negeri Medan.
- Prabowo Subehan, (2020). *Efektifitas Media Pembelajaran*, Jurnal Pendidikan.
- Prawidilaga Dewi S, (2009). *Prinsip Desain Pembelajaran*, (Jakarta: KENCANA).
- Priyanto Dwi, (2009). “*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer*,” *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 14, no. 1.
- Purwanto, (2011).*Evaluasi Hasil Belajar*.,Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Puspoko Ponco Ratno,Fartika Ifriqia, dan Mohammad Adi Susanto,(2023). *Development Of Interactive Learning Multimedia Gate (Geomatry Of Space Building) To Increase Learning Motivation Of Elementary School Student*, ICOE (The Anannual International Conference on Education).
- Putra Theo Hendratta & Mawardi, (2020). *Pengembangan Media Game Petualangan Geomat Berbasis Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD*, Jurnal Bidang Pendidikan Dasar, Vol 4.

- Ratminingsih Ni Made, (2018). *Implementasi Board Games dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris*, Jurnal Ilmu Pendidikan.
- Ridwan,(2015).*Pengantar Statistika Sosial*,Jakarta: ALBETA.
- Rini Setyo Dyah, Faisal Fachri(2015) “*Perbandingan Power pf Test Dari Uji Normalitas Metode Bayesian, Uji Shapiro-Wilk, Uji Cramer-von Mises, Dan Uji Anderson-Darling*”,Jurnal Gradien,vol.11 no 2.
- Riyana Cepi dan Susilana Rudi,(2011).*Media Pembelajaran:Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, Bandung: Wacana Prima.
- Rohaeni, Siti, (2020). *Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model ADDIE Pada Anak Usia Dini*, Jurnal Instruksional.
- Rosyidi Dedi, (2020). Teknik dan Instrumen Asesmen Ranah Kognitif, Tarsyri.
- Sabri Ahmad,(2005). *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*, (Yogyakarta: PT Ciputat Press).
- Sabri M. Alisuf, (2007). *Psikologi Pendidikan: Berdasarkan Kurikulum Nasional IAIN Fakultas Tarbiyah*, (Jakarta: Pendoman Ilmu Jaya).
- Safitri Wahyu Candra Dwi, “*Pengembangan media board game untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar*”, Jurnal Inovasi Pembelajaran (JIoP) vol 6, no 2.
- Sakti Hadi Gunawan & Kartiani Baiq Sarlita, (2023) *Efektivitas Penggunaan Media Board Game Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa*,Jurnal Visionary.
- Sampurna M.Thoha B. & Ambarita Alben, (2016). *Statistik Terapan Dalam Pendidikan*,Yogyakarta PT Media Akademi.
- Sari Puspita Dwy, Syuhada Andi Feri, Darmana Avi dan Syafriani Dewi,(2023) *Statistik Uji Beda untuk Penelitian Pendidikan (Cara dan Pengolahannya Dengan SPSS)*: Purbalingga, Eureka Media Aksara.
- Selvi Hisbullah , (2018). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sekolah Dasar*:Makassar.
- si, (2021). *Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* CV Jejak (Jejak Publisher).
- Silvia Alfa Reza & Airlanda Gamaliel Septian, (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Game PEKA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Materi Pecahan*,vol 7.
- Siregar Rukmena & Nurjannah, (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Poster 3 Dimensi Berbasis Pendekatan Sainifik Pada Tema Energi dan Perubahan di Kelas III SD*, Jurnal Penelitian Pendidikan,vol 1.
- Sudaryanto Agus Dewi dan Dewi Kurnia Shinta,*Validitas dan Reliabilitas Kuisioner Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Pencegahan Demam Berdarah*,Surakarta.
- Sudayana, (2015). *Statistika Penelitian Pendidikan*,Jakarta PT Alfabeta.

- Sudjana Nana, (2005). *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya).
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Bandung: ALVABETA.
- Sugiyono(2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. ALFABETA.
- Sujarweni V.Wiratna & Endrayanto Poly,(2012). *Statistika untuk Penelitian*,Yogyakarta PT Graha Ilmu.
- Sujarweni V. Wiratna,(2014). *SPSS untuk Penelitian*, Yogyakarta, Pustaka Baru Press.
- Sundari & Fauziati Endang, (2021). *Implikasi Teori Belajar Bruner dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013*, Jurnal Papeda.
- Supriyanto Slamet & Sari Elok Fariha, (2021). *Pengembangan Media Permainan Tradisional Dakon Berbasis Teori Bruner*, Joyful Learning Journal.
- Syah Muhibbin, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tegeh Made dkk, (2014). *Model Penelitian Pengembangan*, yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ulfa Nanik, Hidayatullah Rizki Moh,(2022). *Pengembangan Bahan Belajar Mandiri Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Tematik di Kelas III,Primary Education Journals*, vol 2 no 1.
- Waisnawa I Gede Nyoman Suta, Arsani Ida Ayu Anom& Sutarna I Nyoman, (2022). *Pengembangan Jobsheet Berbasis Factory dengan Model 4D sebagai Media Pembelajaran Praktek Bubut*,Jurnal Sinestesia.
- Wanto Sugar, Okilanda Ardo & Arisman, (2020). *Kupas Tuntas Penelitian Pengembangan Model Borg & Gall*, Jurnal PKM Ilmu Kependidikan.
- Wardhani Dyah Ayu.P & Mauliddiyah I'in Cahya, (2023). *Pengembangan Media Game Ludo Link (gaul) untuk Meningkatkan Hasil belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar Pada Era Pandemi Covid-19*, Journal Primay education, vol.3.
- Widiyono Aan, Febriyanti Linda, *Pengembangan Media Pop Up Book Tata Surya terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan vol. 5 no 2, 2024.
- Wilujeng Insih, (2018). *IPA Terintegrasi dan Pembelajarannya*, (Yogyakarta:UNY Press).
- Yandi Andri, Putri Anya N.K & Putri Yumna S.K, (2023) *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik(Literature Review)*,Jurnal Pendidikan Siber Nusantara.