

**PENGEMBANGAN *BOARD GAME WISE MOVE* SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV MADRASAH  
IBTIDAIYAH NEGERI 1 KOTA KEDIRI**

**SKRIPSI**

Disusun Sebagai Persyaratan Untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



**Disusun oleh:**

**Muhammad Faisal Mujib**

**NIM: 22206023**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH WASIL KEDIRI**

**2026**

**PENGEMBANGAN *BOARD GAME WISE MOVE* SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV MADRASAH  
IBTIDAIYAH NEGERI 1 KOTA KEDIRI**

**SKRIPSI**

diajukan kepada

Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Wasil Kediri

Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program sarjana

**oleh**

**Muhammad Faisal Mujib**

**NIM.22206023**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH WASIL KEDIRI**

**2026**

## HALAMAN PERSETUJUAN

dengan ini menyatakan bahwa Skripsi Muhammad Faisal Mujib dengan NIM 22206023 telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing untuk selanjutnya diujikan oleh dewan penguji

**PENGEMBANGAN *BOARD GAME WISE MOVE* SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV MADRASAH  
IBTIDAIYAH NEGERI 1 KOTA KEDIRI**

disusun oleh:

**Muhammad Faisal Mujib**


NIM.22206023

disetujui oleh:

**Dosen Pembimbing I**

**Dosen Pembimbing II**

  
**Dr. Septiana Purwaningrum, M.Pd.I.**  
NIP. 19870923202312043

  
**Aulia Rohmawati, M.Pd.**  
NIP. 199111122020122020

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**PENGEMBANGAN *BOARD GAME WISE MOVE* SEBAGAI MEDIA**  
**PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK**  
**MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV MADRASAH**  
**IBTIDAIYAH NEGERI 1 KOTA KEDIRI**

MUHAMMAD FAISAL MUJIB

22206023

Telah diujikan di depan Sidang Munaqosah Universitas Islam Negeri (UIN)  
Syekh Wasil Kediri pada tanggal 18, Juni 2026  
Tim Penguji,

1. Penguji Utama

**Dr. Dewi Agus Triani, M.Pd.I.**  
NIP. 199008172015032006

  
(.....)


2. Penguji I

**Dr. Septiana Purwaningrum, M.Pd.I.**  
NIP. 198709232023212043

  
(.....)

3. Penguji II

**Aulia Rohmawati, M.Pd.**  
NIP. 199111122020122020

  
(.....)

Kediri, 24 Juni 2026

Dekan Fakultas Tarbiyah dan  
Ilmu Keguruan



## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Faisal Mujib

NIM : 22206023

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil dari plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, 23 Juni 2026  
Yang membuat pernyataan



Muhammad Faisal Mujib  
NIM. 22206023

## **MOTTO**

*“Bermain adalah cara tertinggi dalam belajar”*

(Friedrich Froebel)

## HALAMAN PERSEMBAHAN

### *Bismillahirrahmanirrahim*

Pertama dan yang paling utama, penulis ingin mengucapkan rasa syukur yang sedalam-dalamnya kepada Allah Swt. yang telah memberikan kekuatan, kesabaran, dan petunjuk selama perjalanan akademik penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tanpa rahmat dan karunia-Nya, penulis tidak akan mampu mencapai tahap ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad Saw. yang telah membimbing umat manusia dari zaman Jahiliyah menuju zaman Islamiyah. Dengan penuh rasa hormat dan syukur, karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Seluruh keluarga besar MIN 1 Kota Kediri yang telah bersedia memberikan kesempatan, waktu, dan tempat untuk melakukan penelitian ini.
2. Teruntuk *my herro* alm. Bapak Ismail, terimakasih selalu mendukung, mensupport, dan mengupayakan yang terbaik untuk penulis dan ini adalah salah satu impian beliau yang belum tercapai yang akhirnya diupayan dan diusahakan agar penulis dapat menggapai apa yang alm impikan sebagai perwakilannya.
3. Teruntuk cinta pertama serta pintu surgaku Ibu Suliyah, terimakasih sudah selalu memberi nasehat, doa mustajabnya yang selalu beliau langitkan untuk penulis serta tak pernah berhenti untuk mengingatkan penulis untuk selalu terus bersabar dan berdoa disegala situasi, yang *as always* mengingatkan akan tuhan dimanapun, kapanpun dan disituasi apapun penulis berada.
4. Teruntuk ketiga kakak ku tercinta Irma Zuliana, Ismi Yuniarti, Azizah Choirun Nikmah, terimakasih selalu mensupport penulis dalam bentuk banyak hal yang


tidak bisa di sebutkan satu per satu, yang selalu memberi masukan serta nasehat kepada penulis.

5. Teruntuk teman-teman seperjuangan penulis khususnya PGMI 2022 kelas A yang selalu saling memberi semangat, support dan dukungan sehingga terselesaikannya skripsi ini.
6. Teruntuk teman-teman ter *the best* ku Rahmatun Nisa, Moh. Faisal Rashid, terimakasih selalu meluangkan waktu untuk berkumpul sekedar sharing dan saling memberi semangat kepada penulis.
7. Teruntuk teman *random* penulis, *team* ajudan presiden, *team* kos madura Bu Irma, *team* alumni aviss, terimakasih telah memberikan banyak kebahagiaan kepada penulis yang tak terhingga.
8. Teruntuk teman-teman *The Echoez Choir* UIN Syekh Wasil Kediri, terimakasih telah memberi pengalaman yang luar biasa dalam bidang tarik suara dan organisasi sehingga penulis memiliki banyak relasi dari berbagai background pengalaman berorganisasi.
9. Teruntuk *Café Mata Hati*, *Tomorrow Coffee*, *Kopi Kenangan*, *Aesco Coffee*, *Kios Domisili Sekitar*, terimakasih sudah memberikan kenyamanan tempat bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah turut mendoakan dan mendukung penulis selama proses penyelesaian skripsi ini.
11. *Last but not least, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna me for having days off, I wanna thank me for never quitting, I wanna thank me for always being a giver and tryna give more*

*than I receive, I wanna thank me tryna do more right than wrong , I wanna thank me for just being me at all time.*

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat berbagai kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Harapan penulis, semoga karya ini dapat memberikan manfaat. Semoga segala bentuk bantuan dan kebaikan yang telah diberikan selama proses penyusunan ini mendapatkan balasan pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT.

Kediri, 14 Mei 2026

  
Muhammad Faisal Mujib  
NIM.22206023

## ABSTRAK

Muhammad Faisal Mujib. 2026. Pengembangan *Board Game Wise Move* sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Kediri. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri. Dosen Pembimbing: (1) Dr. Septiana Purwaningrum, M.Pd.I., (2) Aulia Rohmawati, M.Pd.I.

Kata Kunci: Pengembangan, *Board Game Wise Move*, Media Pembelajaran, Minat Belajar, Pendidikan Pancasila

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV MIN 1 Kota Kediri. Berdasarkan observasi awal, proses pembelajaran masih didominasi penggunaan buku paket konvensional sehingga peserta didik cenderung pasif dan kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. Kondisi ini mendorong perlunya inovasi media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan prosedur pengembangan media *Board Game Wise Move*, (2) menguji kelayakan media berdasarkan penilaian para ahli, dan (3) menganalisis peningkatan minat belajar peserta didik setelah pemanfaatan media tersebut.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan menerapkan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek uji coba dalam penelitian ini terdiri atas 25 peserta didik kelas IV MIN 1 Kota Kediri. Data dikumpulkan melalui angket validasi ahli serta angket minat belajar peserta didik yang diberikan sebelum (pra uji coba) dan sesudah (pasca uji coba) implementasi produk. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif serta uji statistik inferensial *Wilcoxon Signed-Rank Test* dan uji *N-Gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pengembangan media *Board Game Wise Move* berhasil dilaksanakan secara sistematis melalui lima tahapan model ADDIE; (2) media dinyatakan sangat layak digunakan dengan rata-rata persentase kelayakan validator sebesar 95,6%, yang diperoleh dari penilaian ahli materi (100%), ahli media (90%), ahli pembelajaran (100%), dan ahli angket minat belajar (87,5%); (3) terdapat peningkatan minat belajar peserta didik yang signifikan, dibuktikan dari kenaikan rata-rata skor angket dari 2,644 (kategori tinggi) menjadi 3,492 (kategori sangat tinggi). Peningkatan ini diperkuat oleh hasil uji *Wilcoxon Signed-Rank* yang menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,001* (lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05) serta perolehan nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,673 yang termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian, media *Board Game Wise Move* terbukti efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV MIN 1 Kota Kediri.

## *ABSTRACT*

Muhammad Faisal Mujib. 2026. The Development of Board Game Wise Move as a Learning Media for Pancasila Education to Improve the Learning Interest of Fourth Grade Students at Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kediri City. Thesis, Islamic Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri. Advisors: (1) Dr. Septiana Purwaningrum, M.Pd.I., (2) Aulia Rohmawati, M.Pd.I.

Keywords: Development, *Board Game Wise Move*, Learning Media, Learning Interest, Pancasila Education

This research was conducted in response to the fourth-grade students' low interest towards learning Pancasila at MIN 1 Kota Kediri. Based on preliminary research, observations, the learning process was heavily dominated by conventional textbooks, causing students to be passive and less engaged. This condition has emerged to lead to development of innovative, interactive and enjoyable learning media. This study aims to: (1) describe the development procedure of the Board Game Wise Move media, (2) determine its feasibility based on expert assessment, and (3) analyze the increase in students' interest in learning after using this medium.

This research method employed Research and Development (R&D) using ADDIE model (Analysis Design, Development, Implementation, Evaluation). The trial subjects consisted of 25 fourth-grade students at MIN 1 Kota Kediri. Data were collected through expert validation questionnaires and a student learning interest questionnaires administered before (pretest) and after (post-test) the product implementation. Data analysis techniques included quantitative descriptive analysis, the statistical inferential Wilcoxon Signed-Rank Test, and the N-Gain test.

The result showed that: (1) The Wise Move board game was successfully developed in a systematic manner through the five stages of the ADDIE model; (2) the game was considered highly suitable for use, with an average validity percentage of 95.6% as determined by subject matter experts (100%), media experts (90%), instructional designers (100%), and learning interest questionnaire experts (87.5%); (3) there was a significant increase in students' learning interest, evidenced by a rise in the average questionnaire score from 2.644 (high category) to 3.492 (very high category). This improvement is strengthened by the results of the Wilcoxon Signed-Rank test, which showed an Asymp. Sig. (2-tailed) value of  $< 0.001$  (less than the significance level of 0.05) and an average N-Gain score of 0.673, which falls into the moderate category. Therefore, the Wise Move board game has been proven effective and suitable for use as a teaching tool for Pancasila Education to boost the learning interest of fourth-grade students at MIN 1 Kota Kediri.

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah* penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia yang dilimpahkanNya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini berjudul **Pengembangan *Board Game Wise Move* Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Kediri.**

Penulis menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan terutama kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Wahidul Anam, M.Ag. selaku Rektor UIN Syekh Wasil Kediri
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Wasil Kediri.
3. Ibu Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Syekh Wasil Kediri.
4. Ibu Dr. Septiana Purwaningrum, M.Pd.I dan Aulia Rohmawati, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh dosen UIN Syekh Wasil Kediri yang telah membimbing dan memberikan ilmu yang sangat berharga selama proses perkuliahan hingga tersusunnya skripsi ini.

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	v
MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
ABSTRAK.....	x
<i>ABSTRACT</i> .....	xi
KATA PENGANTAR .....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	8
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan .....	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	12
G. Penelitian Terdahulu .....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	17
A. Penelitian dan Pengembangan .....	17
B. Media Pembelajaran.....	19
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	19
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	20
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	24
4. Aspek Kelayakan Media Pembelajaran.....	27
5. Indikator Kelayakan Media .....	28
C. Media <i>Board Game Wise Move</i> .....	30
1. Pengertian Media <i>Board Game Wise Move</i> .....	30
2. Manfaat Media <i>Board Game Wise Move</i> .....	31
3. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Board Game Wise Move</i> .....	32
4. Langkah-langkah Penggunaan Media <i>Board Game Wise Move</i> .....	33
D. Pembelajaran Pendidikan Pancasila SD/MI.....	34
1. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Pancasila SD/MI .....	35
2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila SD/MI.....	37
3. Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Pancasila .....	38
E. Materi Pancasila dalam Diriku.....	40
F. Karakteristik Peserta Didik Kelas IV.....	43
G. Minat Belajar .....	48
1. Pengertian Minat Belajar .....	48
2. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar .....	50
3. Indikator Minat Belajar .....	54
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....	57

A. Pendekatan dan Jenis Pengembangan .....	57
B. Model Penelitian dan Pengembangan .....	58
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	60
1. <i>Analysis</i> (Analisis) .....	60
2. <i>Design</i> (Perencanaan) .....	61
3. <i>Development</i> (Pengembangan) .....	62
4. <i>Implementation</i> (Implementasi) .....	62
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	63
D. Validasi Produk.....	63
1. Desain Validasi .....	63
2. Subjek Validasi .....	64
3. Jenis Data Validasi.....	67
4. Instrumen Pengumpulan Data Validasi .....	67
5. Revisi Produk.....	70
E. Uji Coba Produk .....	70
1. Desain Uji Coba .....	71
2. Subjek Uji Coba .....	72
3. Jenis Data Uji Coba .....	72
4. Instrumen Pengumpulan Data Uji Coba .....	72
F. Teknik Analisis Data.....	76
1. Teknik Analisis Data Validasi .....	77
a. Uji Kelayakan Produk.....	77
b. Uji Validitas Instrumen Angket Minat .....	79
c. Uji Reliabilitas Instrumen Angket Minat.....	81
2. Teknik Analisis Data Uji Coba .....	82
a. Uji <i>Wilcoxon Signed-Rank</i> .....	82
b. Uji <i>N-Gain</i> .....	84
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....	86
A. Penyajian Data .....	86
B. Analisis Data .....	114
1. Uji <i>Wilcoxon signed-rank</i> .....	114
2. Uji <i>N-Gain</i> .....	115
BAB V PEMBAHASAN .....	118
A. Prosedur Pengembangan Media <i>Board Game Wise Move</i> .....	118
B. Kelayakan Media <i>Board Game Wise Move</i> .....	122
C. Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Setelah Penggunaan Media <i>Board Game Wise Move</i> .....	128
BAB VI PENUTUP .....	137
A. Kesimpulan .....	137
B. Saran .....	140
DAFTAR PUSTAKA .....	142

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitain Terdahulu .....	15
Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran (CP) Pendidikan Pancasila .....	40
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi .....	68
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media .....	69
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Pembelajaran.....	69
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Angket Minat Belajar.....	70
Tabel 3.5 Desain Penelitian <i>One Group Pretest-Posttest Design</i> .....	71
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Minat Belajar Pra Uji Coba.....	74
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Minat Belajar Pasca Uji Coba.....	75
Tabel 3.8 Kategori Penilaian Angket Kelayakan.....	78
Tabel 3.9 Kriteria Kelayakan Produk.....	79
Tabel 3.10 Kriteria Kevalidan.....	80
Tabel 3.11 Kriteria Reabilitas .....	82
Tabel 3.12 Kriteria Hasil Uji <i>N-Gain</i> .....	85
Tabel 4.1 Analisis Kurikulum .....	93
Tabel 4.2 <i>StoryBoard Board Game Wise Move</i> .....	95
Tabel 4.3 <i>Board Game Wise Move</i> .....	98
Tabel 4.4 Hasil Uji Kelayakan Media.....	100
Tabel 4.5 Hasil Validasi Kelayakan Instrumen Angket Minat Belajar.....	101
Tabel 4.6 Hasil Kritik dan Saran Validator Kelayakan Media .....	101
Tabel 4.7 Hasil Kritik dan Saran Vaidator Instrumen Angket Minat Belajar..	102
Tabel 4.8 Hasil <i>Board Game Wise Move</i> Sebelum dan Sesudah Revisi.....	103
Tabel 4.9 Hasil Validitas Instrumen Angket Minat Belajar.....	107
Tabel 4.10 Hasil Reliabilitas Angket Minat Belajar Pra-Uji Coba .....	107
Tabel 4.11 Hasil Reliabilitas Angket Minat Belajar Pasca-Uji Coba .....	108
Tabel 4.12 Hasil Uji Minat Pra-Uji Coba dan Pasca-Uji Coba.....	108
Tabel 4.13 Hasil <i>N-Gain</i> 25 Peserta Didik .....	115
Tabel 4.14 Rekapitulasi Kategori <i>N-Gain</i> .....	116

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Model Pengembangan <i>ADDIE</i> .....	59
Gambar 4.1 Hasil Uji <i>Wilcoxon Signed-Rank</i> .....	114

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	150
Lampiran 2 Surat Balasan Penelitian .....	151
Lampiran 3 Hasil Observasi.....	152
Lampiran 4 Hasil Penilaian Angket Ahli Materi .....	153
Lampiran 5 Hasil Penilaian Angket Ahli Media.....	155
Lampiran 6 Hasil Penilaian Angket Ahli Pembelajaran .....	157
Lampiran 7 Hasil Penilaian Angket Ahli Angket Minat Belajar .....	159
Lampiran 8 Hasil Penyebaran Angket Minat Belajar Pra Uji Coba .....	161
Lampiran 9 Hasil Penyebaran Angket Minat Belajar Pasca Uji Coba.....	162
Lampiran 10 <i>Output</i> SPSS Uji <i>Wilcoxon</i> .....	163
Lampiran 11 Modul Ajar .....	164
Lampiran 12 Media <i>Board Game Wise Move</i> .....	179
Lampiran 13 Dokumentasi Kegiatan .....	180
Lampiran 14 Hasil Turnitin.....	181
Lampiran 15 Daftar Riwayat Hidup.....	182