

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Nila Dwi, Alwahyuni Purnama Dewi, dan Moh Rifqi. *Analisis Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi*. (Kampus Akademik Publishing) 2, no. 1 (2025): 397–408.
- Alex, Martin, Tri Buana Tirta Adi Luhur, dan Muhammad Rifdan. “Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* ‘Ular Tangga’ pada Materi Trigonometri Kelas X SMA.” *Bilangan : Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumihan dan Angkasa* 2, no. 4 (2024): 137–149. <https://doi.org/10.62383/bilangan.v2i4.166>.
- Anggraini, Atika, Ummiy Fauziyah Laili, Rizki Dwika Septiarini, Nia Ellia Malika, dan Arifin Saaf. *Development Module Practical Based Experiments in Basic Science Courses*. 9, no. 1 (2026): 172–190.
- Anindita, Diva, dan Fika Widya Pratama. “Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Batula.” *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 4 (2024): 3760–3765. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i4.4127>.
- Ardiansyah, Risnita, dan M. Syahran Jailani. “Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif.” *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.
- Bangsawan, Arjuna, Restu Hendriyani Magh’firoh, dan Nicolaus Alexander Lee. “Perancangan *Board Game* sebagai Media Pengenalan Tujuh Presiden Indonesia untuk Anak Usia 10-12 Tahun.” *Artika* 7, no. 2 (2024): 146–166. <https://doi.org/10.34148/artika.v7i2.713>.
- Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing. Semarang, 2020.
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science, 2009. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.
- Cleopatra, Maria. “Pengaruh Gaya Hidup dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika.” *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 5, no. 2 (2015). <https://doi.org/10.30998/formatif.v5i2.336>.
- Daruhadi, Gagah dan Pia Sopiati. *Pengumpulan Data Penelitian*. 3, no. 5 (2024): 5423–5443.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, dan Usep Setiawan. “Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran.” *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17.

- Ilmia, Nur Fiqi, Ike Lusi Meilina, dan Muhammad Luqman Hakim Abbas. "Pengembangan Media Pembelajaran *Science Board Game* Berbasis *Science-Edutainment* pada Materi Tekanan Zat." *Journal of Science Education*, 2022.
- Irm, Irm, M. Hasan, dan Abdul Gani. "Penerapan Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan *Quick Response Code* untuk Meningkatkan Ketrampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hidrolisis Garam." *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA* 3, no. 2 (2019): 75–87. <https://doi.org/10.24815/jipi.v3i2.14728>.
- Isnaini, Miladiyati, Miftahul Fithri Nurirrohmah, Moh. Khoirul Muslim, dkk. "Penerapan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS dan Keterampilan Sosial Siswa SMP." *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2025): 1–12. <https://doi.org/10.58706/jipp.v4n1.p1-12>.
- Junaidi, Junaidi. "Peran Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar." *Diklat Review : Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan* 3, no. 1 (2019): 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. t.t.
- Karo-Karo, Isran Rasyid, dan Rohani Rohani. "Manfaat Media dalam Pembelajaran." *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika* 7, no. 1 (2018): 91–96. <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.
- Kustandi, Cecep, dan Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Kencana, 2020.
- Makki, M. Ismail dan Aflahah. *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran*. Duta Media Publishing, 2019.
- Mahmudi, Ihwan, Muh. Zidni Athoillah, Eko Bowo Wicaksono, dan Amir Reza Kusuma. "Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom." *Jurnal Multidisiplin Madani* 2, no. 9 (2022): 3507–3514. <https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.1132>.
- Maryana, Okky Fajar Tri, Victoriani Inabuy, Cece Sutia, Budiyantri Dwi Hardanie, dan Sri Handayani Lestari. *Ilmu Pengetahuan Alam untuk SMP Kelas VIII*. Pusat Perbukuan, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021.
- Maryanti, Elis, Asep Sukenda Egok, dan Riduan Febriandi. "Pengembangan Media *Board Games* Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 4212–4226. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>.
- Masdar, Azzahra Kamila Cahyani, Lailatun Nadira, Yova Murnika, dan Wismanto Wismanto. "Pemilihan Media Pembelajaran yang Tepat untuk Meningkatkan

- Hasil Pencapaian Belajar Peserta Didik.” *Edukasi Elita : Jurnal Inovasi Pendidikan* 1, no. 3 (2024): 76–85. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i3.243>.
- “Monopoli (Permainan).” *Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas*, 1935. [https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Monopoli_\(permainan\)&oldid=25441](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Monopoli_(permainan)&oldid=25441).
- Mufida, Ainul, dan Muhamad Ro’is Abidin. *Perancangan Board Game sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6–10 Tahun*. 2, no. 3 (2021): 44–59.
- Nabila, Siti Aulia, Suroso Mukti Leksono, dan Vica Dian Aprelia Resti. “Pengembangan Media Pembelajaran *Low Carbon Poly (Locapoly)* Berbasis *Science Edutainment* pada Tema Jejak Si Karbon.” *PENDIPA Journal of Science Education* 6, no. 3 (2022): 651–657.
- Nadia, Amalia Salma, dan Eka Titi Andaryani. “Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbantuan QR Code untuk Meningkatkan Hasil Belajar.” *Paedagogie* 21, no. 1 (2026): 573–578. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v21i1.16216>.
- Nirwana, Herman. *Motivasi sebagai Kunci Keberhasilan dalam Pembelajaran*. 2, no. 4 (2025): 1258–1261. <https://doi.org/10.47233/jpdsk.v1i2.15>.
- Nurfadhillah, Septy. *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. 1 ed. CV Jejak, 2021.
- Nurrita, Teni. “Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 48 Tahun 2009*. t.t. <https://jdih-old.kemenkeu.go.id/FullText/2009/48TAHUN2009PP.HTM>.
- Prihandoko, Galih Kuat, dan Tri Nova Hasti Yuniarta. “Pengembangan *Board Game ‘Labyrinth in the Forest’* untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Materi Bilangan.” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2021): 578–590. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.548>.
- Putri, Aldelia Manasika, dan Danang Setyadi. “Pengembangan Media *Board Game* Jumanji Matematika pada Materi Bilangan Kelas VII SMP.” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2022): 2086–2098. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.840>.
- Rahmadani, Ervi, Irfandi Irfandi, Rahmawati Rahmawati, dan Yusdiana Yusdiana. “Praktikalitas Media Pembelajaran Papan Hitung dalam Mengembangkan Pemahaman Konsep bagi Siswa Sekolah Dasar.” *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 4, no. 2 (2023): 32–38. <https://doi.org/10.59632/edukasitematik.v4i2.382>.

- Ritonga, Adelia Priscila, Nabila Putri Andini, dan Layla Iklimah. "Pengembangan Bahan Ajaran Media." *Jurnal Multidisiplin Dehasen* 1, no. 3 (2022): 343–348.
- Romadhoni, Bima Sakti Wahyu, dan Agus Suprijono. *Pengembangan Media Ajar Digital: Monopoli QR Code untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Lamongan*. 15, no. 3 (2024): 1–7.
- Saaf, Arifin, Atika Anggraini, Selvi Fauziyah, Yunia Nabila Aziziy, Ahmad Dani, dan Mamluatul Qodariyah. "Examining of Lecturer Interaction, Digital Literacy, and Visual Media on Student Learning Outcomes: The Key Role of Learning Motivation as A Mediation Variable." *Islamic Journal of Integrated Science Education (IJISE)* 5, no. 1 (2026): 45–57. <https://doi.org/10.30762/ijise.v5i1.8391>.
- Sabila, Salsa, dan Supriyatna Supriyatna. *Pentingnya Dokumentasi yang Berkualitas di Laboratorium Didukung Oleh Inovasi Studio Mini*. 6 (2019): 951–952.
- Safira, Nisa, dan Achmad Ali Fikri. *Board Game Etnosains dengan Nilai Keislaman dan Pemahaman Konsep Siswa: Sebuah Penelitian Pengembangan*. (Jawa Tengah), 2025, 20–30.
- Sagara, Ahmad Farhan, Lina Sugiarti, Dina Dyah Saputri, dan Tanti Kusumayati. "Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik dengan Media Pembelajaran Berbasis Digital Web Nearpod." *Jurnal Bionatural* 10, no. 2 (2023): 73–81. <https://doi.org/10.61290/bio.v10i2.663>.
- Saptono, Yohanes Joko. *Motivasi dan Keberhasilan Belajar Siswa*. 2016.
- Sari, Indah. *Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Manajemen dalam Penguasaan Keterampilan Berbicara (Speaking) Bahasa Inggris*. 9, no. 1 (2018).
- Setiawan, Satria Virgiando Putara, Shela Amelia, dan Rasma Wati. "Peran Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Pancasila di Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Nusantara* 1, no. 5 (2025): 385–388. <https://doi.org/10.59435/menulis.v1i5.282>.
- Setyaputri, Nora Yuniar, Yuanita Dwi Krisphianti, dan Rosalia Dewi Nawantara. *Media Inovatif Kultural untuk Memperdalam Karakter Adil Calon Konselor Multibudaya*. CV Sarnu Untung, 2020.
- Shela, Yola Pramai, dan Dea Mustika. *Sarana Prasarana, Media Pembelajaran, dan Metode Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 9, no. 4 (2023): 2173–2180. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6127>.
- Sholicha, Nikmatu, Nadia Wulidar Rohmah, Rizky Fahdurrosi A. N. H, Munif Mawardi, dan Moch Fatkhurrozi. "Implementasi Penggunaan QR Code sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Siswa Kelas XII Nur Al-Jadid Waru Sidoarjo." *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 7, no. 1 (2026): 527–535. <https://doi.org/10.54373/imeij.v7i1.4932>.

- Siregar, Halimah Tusaddiyah. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar dalam Pembelajaran PAI*. 2, no. 2 (2024): 215–226.
- Suciati, Indah, Hajerina, Dewi Sri Wahyuni, dan Wahyuni H. Mailili. *Media Pembelajaran Matematika (Teori dan Aplikasi pada Matematika Sekolah Dasar)*. Ruang Tentor, 2022.
- Sudarsono, Blasius. “Memahami Dokumentasi.” *Acarya Pustaka* 3, no. 1 (2017): 47. <https://doi.org/10.23887/ap.v3i1.12735>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta CV, 2013.
- Tawakal, Gazali, dan Muhammad Ihsan. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN Palopo.” *REFLEKSI: Jurnal Pendidikan* 13, no. 1 (2024): 125–134.
- Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. PT Bumi Aksara, 2016.
- Vawanda, Excel Juni, dan Melva Zainil. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis QR Code untuk Kemampuan Berpikir Geometris Siswa Kelas IV SD.” *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar* 10, no. 1 (2023): 124. <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v10i1.10332>.
- Weldami, Tiara Putri, dan Relsas Yogica. “Model ADDIE Branch dalam Pengembangan E-Learning Biologi.” *Journal on Education* 6, no. 1 (2023): 7543–7551.
- Wibawanto, Wandah. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif, 2017.
- Wirawan, Adhicipta R. *Perancangan Media Board Game Menggunakan Pendekatan Edutainment untuk Meningkatkan Minat Belajar Dasar Akuntansi pada Sekolah Menengah Atas Jurusan Sosial Studi Kasus: Kelas XI Sosial SMA Galaxy Semester Gasal Tahun Ajaran 2016-2017*. 11 (2017).
- Wirda, Yendri, Ikhyia Ulumudin, Ferdi Widiputera, Nur Listiawati, dan Sisca Fujianita. *Faktor-faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, dan Zakiah Ulfiah. “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.
- Yusal, Yulianti, Ratna Wahyu Wulandari, Atika Anggraini, dan Aziza Anggi Maiyanti. “Penerapan *Collaborative Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

pada Materi Perpindahan Kalor.” *ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika* 9, no. 2 (2023): 248. <https://doi.org/10.31764/orbita.v9i2.17314>.

Zaharah, Putri, Miftahul Husna, Nadia Sa'bani, Siti Aminah, dan Wismanto Wismanto. “*How to Develop* dalam Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran di Sekolah Dasar.” *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa* 3, no. 2 (2024): 41–51. <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i2.2065>.

Zainudin, Nur Azizah. “Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Melalui Penerapan Model *Scramble*.” *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 23 April 2018, 81–90. <https://doi.org/10.24256/pijies.v1i1.382>.