

## DAFTAR PUSTAKA

- Amreta. (2023). Pengembangan media papan hitung pada mata pelajaran matematika SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 199–209.
- Annazhira, S., Usman, H., & Yunus, M. (2025). Analisis kebutuhan pengembangan media board game untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas III SD. *Dharmas Education Journal*, 6(1), 274–282.
- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., & Astuti, P. W. (2024). Media pembelajaran sebagai pusat sumber belajar. *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4(5), 702–709.709.
- Ginting, G. A., Ompusunggu, V. D. K., & Harahap, S. Z. H. (2024, March). Pengembangan media pembelajaran papan pintar kali bagi berbantuan spin pada mata pelajaran matematika kelas III SD Triwira Mohaga tahun pelajaran 2023/2024. *Prosiding Seminar Nasional PSSH (Pendidikan, Saintek, Sosial, dan Hukum)*, 3(1), 6–1. Handayani. (2021). Perancangan board game sebagai media. *jurnal desain*, 8(2), 132–146.
- Mahmudah, H. (2025). Pendekatan inovatif dalam pembelajaran matematika. *Regresi: Journal of Mathematics Education and Application*, 1(1), 20–29.
- Julhaidi, et al. (2020). *Metodologi penelitian pendidikan*. CV. Pusdikra Mitra Jaya.
- Julviansyah. (2024). Desain dan implementasi boardgame Tic Tac Toe sebagai media edukasi bagi siswa SD Negeri 1 Cokro. In *Seminar Nasional AMIKOM 2024* (pp. 1105–1116).
- Mawardika, H., Wahyuni, D., & Khasanah, S. M. (2023). *Antibacterial potency of jackfruit leaf extract (Artocarpus heterophyllus L.) against Salmonella typhi*. *Pharmakon: Jurnal Farmasi Indonesia*, 20(2), 195–204.
- Mulyasari, A. (2023). Pemahaman konsep pada nilai tempat di sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 442–452.
- Nurhasanah, S., Ariani, T., & Ekok, A. S. (2022). Pengembangan media pembelajaran papan pintar pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Negeri Rejosari. *LJSE: Linggau Journal Science Education*, 2(3), 75–84.
- Nurhasanah, S., Ariani, T., & Ekok, A. S. (2022). *Pengembangan media pembelajaran papan pintar pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Negeri Rejosari*. *LJSE: Linggau Journal Science Education*, 2(3), 75–84.
- Oktaviani, S., Sukriadi, M., Makmun, M., & Wahyuningsih, T. (2025). Pengembangan Genwall Badar sebagai media pembelajaran berbasis Genially terintegrasi Wordwall materi bangun datar kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(3), 1246–1254.

- Pradanasty, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran EBIPS (e-book IPS) untuk meningkatkan hasil belajar kognitif HOTS siswa kelas VI. Ramadhan, I., Manisah, a., angraini, d. a., maulida, d., sana, & hafiza, n. (2022). Proses perubahan pembelajaran siswa dari daring ke luring pada saat pandemi covid-19 di madrasah tsanawiyah. *edukatif: jurnal ilmu pendidikan*, 4(2), 1783–1792.
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keaktifan dan minat belajar pada siswa sekolah dasar. *Maras: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2092–2097.
- Rizkha, I. A., & Anggapuspa, M. L. (2022). Perancangan board game pengenalan gizi seimbang sebagai media edukasi anak usia 9–12 tahun. *Jurnal Barik*, 4(1), 175–189.
- Sa'adah, R. N. (2022). *Metode penelitian R&D (Research and Development): Kajian teoretis dan aplikatif*. Literasi Nusantara Abadi.Rodiah. (2024). Rodiah. *Journal of islamic and scientific education research*, 01(02), 56–62.
- Rohmah, A. (2024). Upaya meningkatkan hasil belajar matematika materi membandingkan bilangan dengan menggunakan media kartu bilangan. *[Jurnal tidak tersedia, 4](2)*, 7823–7830.
- Rojab, A. (2023). Pengaruh kegiatan bermain pasir kinetik terhadap kemampuan menulis lambang bilangan anak usia 5–6 tahun. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 51.
- Sakti, A. (2023). Media interactive board game berbasis fenomenon based learning untuk mengatasi learning loss siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Media Teknologi Pendidikan (JMTP)*, 7(2), 105–117.
- Aulia, T., Salman, M., & Lubis, N. K. (2023). Kecenderungan penelitian minat zakat di jurnal Google Scholar tahun 2022. *MUQADDIMAH: Jurnal Ekonomi, Manajemen, Akuntansi dan Bisnis*, 1(1), 178–189.
- Siswondo, R., & Agustina, L. (2021). Penerapan strategi pembelajaran ekspositori untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika. *jurnal ilmiah mahasiswa pendidikan matematika*, 1(80), 33–40.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. bandung: alfabeta.
- Zahro, U. A. (2023). Penggunaan media pembelajaran dalam. *At-Tawassuth: Jurnal Ekonomi Islam*, 8(1), 1–19.
- Usamah, A. (2024). Implementasi media board game edukasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 8(1).
- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L., Rusdi, R., Khairunnisa, K., Lestari, S. M. P., Devrianya, A., Wijayanti, D. R., Hidayat, A., Dalfian, D., Nurcahyati, S., Sjahriani, T., Armi, N., Widya, N., & Rogayah, R. (2023). *Buku*

*ajar metode penelitian* (cetakan pertama). cv science techno direct. isbn: 978-623-09-1926-8.

Yuliardi, R., & Nuraeni, Z. (2017). *Statistika penelitian: Plus tutorial SPSS*. Yogyakarta: Innosain.

