

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, Evita. dkk. (2016). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: UNJ Press.
- Arifin, Z. (2010). *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariyana, Y., & dkk. (2018). *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran* (Revisi ed.). Jakarta: Rajawali Pers.
- Asmariyani. (2016). Konsep Media Pembelajaran PAUD. *Jurnal Al-Afkar*, 5(1), 25. doi:<https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1>
- Bayeck, R. Y. (2017). A Review of Five African Board Games: Is There Any Educational Potential? *Cambridge Journal of Education*, 48(5), 2. doi:10.1080/0305764X.2017.1371671
- Christopher, A. E., Waluyanto, H., & Wahyudi, A. T. (2019). Perancangan Board Game Pembelajaran Toleransi Terhadap Perbedaan Pada Pelajaran PPKn. *Creativity*, 5(15), 9. Dipetik Januari 20, 2021, dari <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/9733>
- Daryono, M. (2011). *Pengantar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The Systematic Design of Intruction* (8 ed.). United States of America: Pearson.
- Dwiyogo, W. D. (2013). *Media Pembelajaran*. Malang: Wineka Media.
- Faizah, Rahma, U., & Dara, Y. P. (2017). *Psikologi Pendidikan (Aplikasi Teori di Indonesia)*. Malang: UB Media.

- Fajarizka, A. (2016). Perancangan Board Game Hanacaraka Sebagai Media Bantu Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar Kelas 3 dan 4. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 5(2). doi:<http://dx.doi.org/10.12962/j23373520.v5i2.19205>
- Fauziah, R. S., & Rusli, R. K. (2013). Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta Didik Secara Sosial. *Jurnal Sosial Humaniora*, 4(2), 103. doi:<http://dx.doi.org/10.30997/jsh.v4i2.476>
- Gandamana, A. (2018). Perbandingan Kompetensi Kewarganegaraan dalam Kurikulum 2006 dan Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah*, 2(2), 17. doi:<https://doi.org/10.24114/js.v2i2.9508>
- Hamshire, C., Forsyth, R., & Whitton, N. (2013). Designing Games to Disseminate Research Findings. *Proceedings of the 7th European Conference on Game-Based Learning*, 1, 209-210. Dipetik Januari 20, 2021, dari [www.academic-publishing.org](http://www.academic-publishing.org)
- Hanafy, S. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 17(1), 66. doi:<https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Jelvinda, & Gusnia, R. (2019). Pengembangan Media Permainan Monopoli Keragaman Indonesia Berbasis Sikap Toleransi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Dinamika PPKn Sekolah Dasar. Jurnal Dinamika PPKn Sekolah Dasar*, 1(1), 1. Dipetik Maret 1, 2020, dari <https://journal.pg sdfipunj.com/index.php/ppkn/article/view/110>
- Juanda, A. (2017). *Board Game: Saat Belajar Makin Asyik*. Surabaya: Cipta Media Edukasi.
- Kadaruddin. (2016). *Buku Referensi Media dan Multimedia Pembelajaran* (2 ed., Vol. 1). Yogyakarta: Deepublish.
- Kamisli, H. (2019). On primary school teachers' training needs in relation to game-based learning. *International Journal of Curriculum and Instruction*, 11(2), 286. Dipetik Januari 8, 2020, dari <http://ijci.wccinternational.org/index.php/IJCI/article/view/299>

- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2017). Manfat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1), 91. doi:<http://dx.doi.org/10.3082/axiom.v7i1.1778>
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design*. San Fransisco: Pfeiffe.
- Lefudin. (2017). *Belajar dan Pembelajaran* (1 ed.). Yogyakarta: Deepublish.
- Listyani, A. (2018). Pengembangan Board Game Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya Untuk Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7, 539. Dipetik Maret 1, 2020, dari <https://core.ac.uk/display/85121402?recSetID=>
- Madiong, B., Mustapa, Z., & Chakti, A. (2018). *Pendidikan Kewarganegaraan (Civic Education)*. Makassar: Celebes Media Perkasa.
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Maolani, R. A., & Cahyana, U. (2015). *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- O.D., O., & E.I., A. (2014). Relevance of Educational Media and Multimedia Technology for Effective Service Delivery in Teaching and Learning Processes". *IOSR Journal of Research & Method in Education*, 4(2), 48. Dipetik Januari 20, 2021, dari <http://www.iosrjournals.org/>
- Ormrod, J. E. (2011). *Educational Psychology Developing Learners* (7 ed.). Boston: Pearson.
- Palupi, & Tri, D. (2018, November). What Type of Curriculum Development Models Do We Follow? An Indonesia's 2013 Curriculum Case. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 6(2), 103. doi:<https://doi.org/10.15294/ijcets.v6i2.26954>
- Ruhimat, T. (2017). *Kurikulum dan Pembelajaran* (3 ed.). Depok: Rajawali Pers.
- Santrock, J. (2011). *Child development : an introduction* (13 ed.). New York: McGraw-Hill.

- Setiawan, I. (2014). Pengembangan Permainan Tradisional Gobak Sodor Bola dalam Pembelajaran Penjas pada Siswa SD. *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 4(1), 40. Dipetik Juni 22, 2020, dari <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/miki/article/view/4395/3766>
- Setiawati, T. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran Ips untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1). Dipetik Januari 25, 2020, dari <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/13176/8864>
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Siregar, E., & Nara, H. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sucahyono. (2016). *Guru Pembelajar Modul Pelatihan SD Kelas Awal*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2019). *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Supriyadi, S., & Sriwilujeng, D. (2016). *Guru Pembelajar Modul Pelatihan SD Kelas Tinggi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Suryani, N., & dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Vol. 1). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 105. doi:<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tirtouotomo, S. (2015). Perancangan Media Board Game untuk Remaja Tentang Perilaku Baik dan Buruk. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1(6), 2. Dipetik Maret 12, 2020, dari <https://www.neliti.com/publications/77949/perancangan-media-board-game-untuk-remaja-tentang-perilaku-baik-dan-buruk#cite>

- Triastuti, D. (2017, Oktober). Pengembangan Media Papan Permainan Panjang Pinang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(10). doi:<https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i10.10073>
- Vagansza. (2019, Maret 27). *Jangan Bingung! Ini Bedanya Board Game, Card Game, dan Tabletop Game*. Dipetik Juni 10, 2020, dari Boardgame.id: <https://boardgame.id/bedanya-board-game-card-game-tabletop-game/>
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wijaya, B., Wicandra, O. B., & Asthararianty. (2017). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Manfaat Sayuran Untuk Kesehatan Bagi Anak Usia 6-8 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 6, 1. Dipetik Februari 27, 2020, dari <https://www.neliti.com/publications/81916/perancangan-board-game-sebagai-media-pembelajaran-manfaat-sayuran-untuk-kesehata#cite>
- Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran* (Vol. 1). Jakarta: Prenadamedia Group.
- Zaghloul, H. S., & Al-Madani, F. M. (2019). Educational Media and Academic Attainment: Moving Toward a Suggested Vision for Saudi Arabia in Light of International Expertise. *Media Education (Mediaobrazovanie)*, 59(1), 168. doi:DOI: 10.13187/me.2019.1.168