

DAFTAR PUSTAKA

- Anda Juanda, (2017). *Board Game*, Surabaya : Cipta Media Edukasi.
- Anggraena, Y., Felicia, N., G, D. E., Pratiwi, I., Utama, B., Alhapi, L., & Widiawati, D. (2021). Kajian Akademik Kurikulum Untuk Pemulihan Pembelajaran. *Pusat Kurikulum Dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi*, 123.
- Ani dan Juhadi, “*Konsep Desain Pembelajaran IPAS untuk Mendukung Penerapan Asesmen Kompetensi Minimal*”, Diakses 06 April 2023, dari Universitas Negeri Semarang <https://unnes.ac.id/mipa/id/2022/04/07/konsep-desain-pembelajaran-ipas-untuk-mendukung-penerapan-asesmen-kompetensi-minimal/>.
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Avianto, Y. F., & Prasida, T. A. S. (2018). Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Peserta didik Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Board Game. *Aksara*, 30(1), 133. <https://doi.org/10.29255/aksara.v30i1.223.133-148>
- Azhar Arsyad, (2017). *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Bagi, P., Kelas, S., & Dasar, S. (2020). *DIKDAS MATAPPA : Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Pengembangan Media Racing Game Tematik Sub Tema Aturan. September*, 343–350.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaga: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaga.v3i1.2124>
- Dikdas dan Dikmen, Direktorat PAUD, “*Buku Saku Tanya Jawab Kurikulum Merdeka*”, <https://repositori.kemdikbud.go.id/24917/>, hal 20, 2021.
- Erlitasari, N., & Dewi, U. (2016). Pengembangan Media Board Game Garis Bilangan Materi Bilangan Bulat Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Ngampelsari Candi Sidoarjo. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*, 1–12.
- Ismail, A., (2006). *Education Game*, Yogyakarta: Pilar Media.
- Kristanto Andi, (2016). *Media Pembelajaran*, Jawa Timur: Penerbit Bintang Surabaya.
- Mahatmi, N. (2021). Perancangan Board Game Kolaboratif. Studi Kasus: Legenda Gunung Tondoyan. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 14(1), 43–55. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v14i1.1975>

Maryanti, E., Egok, A. S., & Feбриandi, R. (2021). Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212–4226. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>

Mulyatiningsih, (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*, Yogyakarta: UNY Press.

Newby dkk, (2000). *Instructional Technology for Teaching and Learning*, Prentice Hall : New Jersey.

Permatasari, T. (2013). Pengembangan Media Permainan Biology Racing Game Materi Sistem Pencernaan pada Manusia. *BioEdu*, 2(1), 84–87.

Pribadi, (2009). *Model-Model Desain Pembelajaran*, Jakarta: Penerbit Dian Rakyat.

Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, (2021). Kajian Akademik : *Kurikulum untuk Pemulihan Pembelajaran*, Edisi 1,

[https://ditpsd.kemdikbud.go.id/upload/filemanager/download/kurikulummerdeka/Kajian%20Akademik%20Kurikulum%20untuk%20Pemulihan%20Pembelajaran%20\(2\).pdf](https://ditpsd.kemdikbud.go.id/upload/filemanager/download/kurikulummerdeka/Kajian%20Akademik%20Kurikulum%20untuk%20Pemulihan%20Pembelajaran%20(2).pdf)

Safitri, W. C. D. (2019). Efektivitas Media Board Game terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Tematik di SD. *Mimbar PSGD Undiksha*, 7(2), 72–78.

Sardiman, A.M., (2011). *Bermain, Mainan dan Permainan*, Jakarta: Grasindo.

Sardiman, A.M., (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*, Depok: Rajawali Press.

Sekar Prbarini K., (2017). *Pengembangan Pembelajaran IPS SD*, Yogyakarta: UNY Press.

Setyanugrah, F., & Setyadi, D. I. (2017). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Mitigasi Kebakaran Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 8-12 Tahun Di Surabaya. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 6(1), 62–68. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v6i1.22949>

Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2020). Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 231–243. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p231-243>

Sugiyono, (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: ALFABETA.

Tedjasaputra, M.S., (2011). *Bermain, Mainan dan Permainan*, Jakarta:

Grasindo.

Wijaya, N. M., Bedjo Tanudjaja, B., & Salamoon, D. K. (2013). Perancangan Board Game Pembelajaran Sopan Santun Untuk Anak Usia 6-10 Tahun. *Perancangan Board Game Pembelajaran Sopan Santun Untuk Anak Usia 6-10 Tahun*, 1–10. <https://media.neliti.com/media/publications/87287-ID-none.pdf>

Wiradarma, K., Suarni, N., & Renda, N. (2021). Analisis Hubungan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Daring IPA Peserta didik Kelas III Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3), 408. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i3.39212>

Yunianta, T. N. H. (2019). LEARNING MEDIA DEVELOPMENT OF BOARD GAME "THE LABYRINTH OF TRIGONOMETRY" IN TRIGONOMETRY MATERIALS FOR THE 10th GRADE SENIOR HIGH SCHOOL. *Satya Widya*, 34(2), 88–100. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2018.v34.i2.p88-100>

