

**RANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME GEOVENTURE*
LUDOCARD PADA MATERI BANGUN DATAR DI KELAS IV SD**

(Penelitian *Design and Development* pada Materi Bangun Datar)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh
Noviani Arum Sari Nur Hidayat
2007207

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2024

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

NOVIANI ARUM SARI NUR HIDAYAT

2007207

RANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME GEOVENTURE*
LUDOCARD PADA MATERI BANGUN DATAR DI KELAS IV SD

Disetujui dan disahkan oleh:

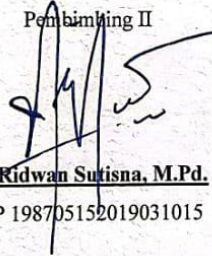
Pembimbing I



Dr. Tita Mulvati, M.Pd.

NIP 198111082008012015

Pembimbing II



M. Ridwan Sutisna, M.Pd.

NIP 198705152019031015

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 PGSD

Kampus UPI di Cibiru



Dr. Tita Mulvati, M.Pd.

NIP 198111082008012015

**RANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME GEOVENTURE*
LUDOCARD PADA MATERI BANGUN DATAR DI KELAS IV SD**

(Penelitian *Design and Development* pada Materi Bangun Datar)

Oleh

Noviani Arum Sari Nur Hidayat

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Noviani Arum Sari Nur Hidayat 2024

Universitas Pendidikan Indonesia

Juni 2024

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian dengan cara dicetak,
difotokopi, atau cara lainnya tanpa seizin dari penulis.

MOTTO HIDUP

“Tidak peduli seberapa lambat kamu berjalan selama kamu tidak berhenti”.

Confucius,-

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya sebagai peneliti menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Rancangan Media Pembelajaran *Board Game Geoventure Ludocard* pada Materi Bangun Datar di Kelas IV SD” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan tindakan plagiat atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau klaim dari pihak lain terhadap karya saya.

Bandung, Juni 2024
Yang membuat pernyataan,



Noviani Arum Sari Nur Hidayat

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas berkat dan limpahan rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Rancangan Media Pembelajaran *Board Game Geoventure Ludocard* pada Materi Bangun Datar di Kelas IV SD”.

Penyusunan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dalam rangka memperoleh gelar sarjana pada program Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Cibiru. Peneliti berharap pada penelitian ini dapat memberikan banyak manfaat untuk penulis sendiri dan pihak yang membacanya serta bisa dijadikan sebagai bahan rujukan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif.

Pada penyusunan skripsi ini banyak hambatan yang peneliti hadapi namun berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara do'a dan motivasi akhirnya penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih terdapat berbagai kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan dari pembaca agar menjadi perbaikan bagi peneliti agar menjadi lebih baik lagi.

Bandung, Juni 2024



Noviani Arum Sari Nur Hidayat

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT, Alhamdulillahirobbil'alamin skripsi ini dapat terselesaikan. Berkat limpahan dan Rahmat-Nya peneliti mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Rancangan Media Pembelajaran *Board Game Geoventure Ludocard* pada Materi Bangun Datar di Kelas IV SD” dengan baik dan tepat pada waktunya.

Dalam penulisan skripsi ini peneliti tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Tita Mulyati, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan merangkap sebagai Ketua Program Studi S-1 PGSD UPI Kampus Cibiru yang senantiasa dengan penuh ketelitian dan kesabaran sudah mengorbankan waktu yang berharga untuk membimbing, mengarahkan, serta memberikan masukan yang bermanfaat kepada peneliti dalam menyelesaikan karya tulis ilmiah berupa skripsi ini.
2. Bapak M. Ridwan Sutisna, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang senantiasa dengan penuh ketelitian dan kesabaran sudah mengorbankan waktu yang berharga untuk membimbing, mengarahkan, serta memberikan masukan yang bermanfaat kepada peneliti dalam menyelesaikan karya tulis ilmiah berupa skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu dosen di lingkungan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru yang telah memberikan ilmu dan pengetahuannya kepada peneliti selama di bangku perkuliahan.
4. Staff Prodi dan Akademik serta seluruh Tenaga Pendidik dan Kependidikan UPI Kampus Cibiru yang telah memberikan bantuan dan layanan kepada peneliti selama di bangku perkuliahan.
5. Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku ahli media yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Siti Masitoh, S.Pd.SD selaku ahli materi yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Peserta didik kelas IV SDN Cingcin 3 yang telah bersedia membantu peneliti selama proses penelitian.

8. Ibu Kinkin Wikarnengsih, S.Pd.M.Si selaku kepala sekolah SDN Cingcin 3 yang telah mengizinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian di SDN Cingcin 3.
9. Ibu Elis Jubaedah S.Pd.SD selaku wali kelas di kelas IV SDN Cingcin 3 yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Secara khusus peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada orang tua tersayang, Almarhumah Ibu Handiani yang senantiasa memberikan doa di surganya Allah SWT dan Bapak Jajang Hidayat yang selalu memberi dukungan moril maupun materil, serta tak henti memberikan motivasi kepada peneliti agar dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat pada waktunya. Skripsi ini peneliti persembahkan untuk ibu dan ayah tercinta.
11. Kedua saudara peneliti, kakak Ferdiansyach Nurul Hidayat dan adik Andreansyach Nurul Hidayat serta seluruh anggota keluarga yang senantiasa memberikan dukungan dan doa kepada peneliti agar dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
12. Rega Madila Tresnahadi yang selalu membantu, menghibur, memberikan motivasi dan semangat kepada peneliti dalam setiap proses penyelesaian skripsi ini.
13. Sahabat-sahabat peneliti, Nabila, Kani, Raihan, Febrina, Athalia, dan Siti yang selalu memberikan doa, semangat dan motivasi kepada peneliti untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
14. Teman-teman seperjuangan peneliti di kampus, Nisa dan Ratih yang telah berjuang bersama dan selalu saling mendoakan dan memberikan semangat selama masa perkuliahan sampai penyelesaian skripsi ini.
15. Terakhir untuk diri sendiri, Noviani Arum Sari Nur Hidayat terima kasih telah berjuang, selalu semangat, dan bisa bertahan sampai di titik ini.

Serta semua pihak yang tidak dapat dituliskan pada halaman ini, peneliti mengucapkan dengan tulus rasa terima kasih. Semoga segala kebaikan yang diberikan oleh orang-orang di sekitar peneliti mendapatkan balasan yang lebih baik dari Allah SWT. aamin.

Bandung, Juni 2023

Peneliti,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Noviani', written over a horizontal line.

Noviani Arum Sari Nur Hidayat

ABSTRAK
RANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOARD GAME
GEOVENTURE LUDOCARD PADA MATERI BANGUN DATAR DI
KELAS IV SD

Noviani Arum Sari Nur Hidayat

2007207

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh peserta didik yang kesulitan dalam memahami materi bangun datar dan kurangnya minat dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan, metode pembelajaran yang sifatnya konvensional, cenderung monoton dan kurangnya penggunaan media yang dapat mendukung proses belajar mengajar. Oleh karena itu, dikembangkanlah sebuah media pembelajaran *Board Game Geoventure Ludocard* pada materi bangun datar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk dari rancangan media pembelajaran *Board Game Geoventure Ludocard*, mendeskripsikan kelayakan media dari hasil validasi para ahli, kemudian untuk mengetahui respon pengguna yaitu guru dan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *Board Game Geoventure Ludocard*, serta mengumpulkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SDN Cingcin 3. Hasil penelitian ini dapat menunjukkan bahwa media pembelajaran *Board Game Geoventure Ludocard* sangat layak digunakan pada proses pembelajaran. Kelayakan media pembelajaran ini menunjukkan bahwa penilaian dari ahli materi dan ahli media mendapatkan kategori “Sangat Layak. Kemudian tanggapan dari guru dan respon peserta didik mendapatkan kategori “Sangat Layak” sehingga menandakan bahwa media pembelajaran ini dapat digunakan peserta didik. Sementara itu, hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata sebesar 89,2, sehingga media *Board Game Geoventure Ludocard* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk mengatasi kesulitan peserta didik dalam memahami materi bangun datar dan mengatasi kurangnya minat peserta didik dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media pembelajaran, prosedur ADDIE, *Board Game*, Bangun Datar.

ABSTRACT
DESIGN OF LEARNING MEDIA BOARD GAME GEOVENTURE
LUDOCARD ON FLAT BUILT MATERIAL IN CLASS IV ELEMENTARY
SCHOOL

Noviani Arum Sari Nur Hidayat

2007207

This research is motivated by students' difficulties in understanding plane geometry materials and their lack of interest in learning. This is due to conventional teaching methods, which tend to be monotonous, and the lack of media usage to support the teaching and learning process. Therefore, a learning media called Board Game Geoventure Ludocard was developed for plane geometry materials. This study aims to produce a product from the design of the Board Game Geoventure Ludocard learning media, describe the media's feasibility based on expert validation, determine the responses of users, namely teachers and students, to the use of the Board Game Geoventure Ludocard learning media, and gather student learning outcomes. This research uses the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study are fourth-grade students of SDN Cingcin 3. The results of this study indicate that the Board Game Geoventure Ludocard learning media is highly suitable for use in the learning process. The feasibility of this learning media shows that assessments from subject matter experts and media experts fall under the category of "Very Feasible." Furthermore, feedback from teachers and student responses also fall under the category of "Very Feasible," indicating that this learning media can be used effectively by students. Meanwhile, the learning outcomes of students after using the learning media obtained an average score of 89.2, indicating that the Board Game Geoventure Ludocard media can be used as an alternative to address students' difficulties in understanding plane geometry materials and to overcome their lack of interest in learning.

Keywords: *Learning media, ADDIE procedure, Board Game, Plane Geometry.*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	7
BAB II	9
KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Teori yang Mendukung Pengembangan Media.....	9
2.2 Media Pembelajaran	11
2.3 Media Visual	23
2.4 Pengembangan Media <i>Board Game Geoventure Ludocard</i>	29
2.5 Komponen Kelayakan Media Pembelajaran <i>Board Game Geoventure Ludocard</i>	33
2.6 Pembelajaran Bangun Datar di Kelas IV SD	37
2.7 Hasil Belajar Kognitif	39
2.8 Penelitian yang Relevan	40
2.9 Kerangka Berpikir	44
BAB III	47
METODE	47

3.1 Desain Penelitian	47
3.2 Prosedur Penelitian	48
3.3 Partisipan Penelitian	55
3.4 Teknik Pengumpulan Data	55
3.5 Instrumen Penelitian	56
3.6 Teknik Analisis Data	63
BAB IV	66
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	66
4.1 Hasil Penelitian.....	66
4.1.1 Rancangan Pengembangan Media <i>Board Game Geoventure Ludocard</i>	66
4.2 Pembahasan	102
4.2.1 Deskripsi Rancangan Desain Media <i>Board Game Geoventure Ludocard</i>	102
4.2.3 Respon Pengguna terhadap Media <i>Board Game Geoventure Ludocard</i>	110
4.2.4 Hasil Belajar Peserta Didik setelah Menggunakan Media <i>Board Game</i> <i>Geoventure Ludocard</i>	111
BAB V.....	113
PENUTUP.....	113
5.1 Kesimpulan.....	113
5.2 Implikasi.....	114
5.3 Rekomendasi	115
DAFTAR PUSTAKA	116
LAMPIRAN.....	122
RIWAYAT PENELITI.....	249

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Makna Warna	35
Tabel 3.1 Jadwal Pengembangan	53
Tabel 3.2 Kisi-kisi Wawancara Guru	56
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Observasi	57
Tabel 3.4 Kisi-kisi Penilaian Validasi Ahli Media	58
Tabel 3.5 Kisi-kisi Penilaian Validasi Ahli Materi.....	59
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Respon Guru	59
Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik	60
Tabel 3.8 Kisi-kisi Soal Tes	61
Tabel 3.9 Skala Likert	64
Tabel 3.10 Kriteria Validasi	64
Tabel 4.1 Jadwal Pengembangan	72
Tabel 4. 2 Garis Besar Program Media	73
Tabel 4.3 Naskah Aturan Bermain <i>Board Game Geoventure Ludocard</i>	75
Tabel 4.4 Identitas Validator	87
Tabel 4. 5 Hasil Angket Penilaian Media oleh Validator	87
Tabel 4.6 Saran Perbaikan Materi oleh Validator	89
Tabel 4.7 Hasil Angket Penilaian Materi oleh Validator	90
Tabel 4.8 Rekapitulasi Persentase Uji Kelayakan.....	92
Tabel 4.9 Hasil Angket Respon Guru	95
Tabel 4.10 Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	96
Tabel 4.11 Rekapitulasi Persentase Pengguna	97
Tabel 4.12 Hasil Rekapitulasi Tes Hasil Belajar	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Permainan Ludo	30
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	44
Gambar 4.1 Ilustrasi Wawancara Kurikulum.....	67
Gambar 4.2 Ilustrasi Karakteristik Peserta Didik	68
Gambar 4.3 Ilustrasi Muatan Materi	69
Gambar 4.4 Ilustrasi Lingkungan Belajar	70
Gambar 4.5 Logo pada Kartu dan Petak Pemahaman.....	74
Gambar 4.6 Logo pada Kartu dan Petak Penanaman.....	74
Gambar 4.7 Logo pada Kartu dan Petak <i>Advance</i>	74
Gambar 4.8 Logo pada Petak Istirahat	74
Gambar 4.9 Desain Pola Awal Media <i>Geoventure Ludocard</i>	79
Gambar 4.10 Tampilan Media <i>Geoventure Ludocard</i> setelah diberi Warna.....	79
Gambar 4.11 Tampilan Media <i>Geoventure Ludocard</i> setelah Ditambahkan Elemen pada Setiap Petak	80
Gambar 4.12 Desain Kartu.....	80
Gambar 4.13 Tampilan Kartu <i>Geometri Ludocard</i>	81
Gambar 4.14 Tampilan Desain Media <i>Geoventure Ludocard</i>	81
Gambar 4.15 Tampilan Kartu Penanaman	82
Gambar 4.16 Tampilan Kartu Penerapan.....	82
Gambar 4.17 Tampilan Kartu <i>Advance</i>	82
Gambar 4.18 Ilustrasi Rangkaian <i>Timer</i>	83
Gambar 4.19 Tampilan Rangkaian <i>Timer</i>	84
Gambar 4. 20 Tampilan Papan setelah Pengeboran.....	84
Gambar 4.21 Tampilan Samping Papan.....	85
Gambar 4.22 Tampilan Media <i>Board Game Geoventure Ludocard</i>	85
Gambar 4.23 Tampilan Media <i>Board Game Geoventure Ludocard</i> dengan <i>Perangkatnya</i>	86
Gambar 4.24 Dokumentasi Persiapan	93
Gambar 4.25 Dokumentasi Pelaksanaan.....	94
Gambar 4.26 Dokumentasi Pasca Pelaksanaan.....	94

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi	123
Lampiran 2 Surat Izin Observasi/Wawancara.....	126
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian.....	127
Lampiran 4 Surat Keterangan Sudah Melaksanakan Penelitian	128
Lampiran 5 Buku Bimbingan Skripsi	129
Lampiran 6 Hasil Wawancara Guru SDN Cingcin 3	131
Lampiran 7 Surat Permohonan Judgement/Expert Review Ahli Materi	132
Lampiran 8 Surat Permohonan Judgement/Expert Review Ahli Media.....	133
Lampiran 9 Lembar Persetujuan Menjadi Validator Materi	134
Lampiran 10 Lembar Persetujuan Menjadi Validator Media	135
Lampiran 11 Angket Penilaian Ahli Materi.....	136
Lampiran 12 Angket Penilaian Ahli Media	138
Lampiran 13 Pertanyaan Pada Kartu.....	141
Lampiran 14 Perangkat Pembelajaran	166
Lampiran 15 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	201
Lampiran 16 Angket Respon Guru	215
Lampiran 17 Angket Respon Peserta Didik.....	218
Lampiran 18 Soal Evaluasi	230
Lampiran 19 Tes Hasil Belajar Peserta Didik.....	232
Lampiran 20 Rekapitulasi Hasil Tes Belajar Peserta Didik.....	244
Lampiran 21 Dokumentasi.....	245
Lampiran 22 Form Perbaikan Skripsi	247

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XVI(1), 98–107.
- Ahsanulhaq, M. (2019). Membentuk karakter religius peserta didik melalui metode pembiasaan. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 2(1). <https://doi.org/10.24176/jpp.v2i1.4312>
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Media pembelajaran* (T. P. Wahyuni (ed.); 1st ed.). PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Ammatulloh, M. I., Permana, N., Firmansyah, R., Sha, N., Izzatunnisa, Z. I., Muthaqqin, D. I., & Indonesia, U. P. (2021). Civics caring apps: media pembelajaran m-learning berbasis android untuk pembentukan karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 2(8), 1408–1419.
- Anwar. (2016). Meningkatkan kemampuan menghitung luas bangun datar melalui benda konkret sekitar siswa kelas IV sdn talabiu tahun pelajaran 2011/2012. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 2.
- Aprelianto, G., Setiawan, A., & Jason Prestilliano, J. (2022). Perancangan board game sebagai media pembelajaran tentang pendakian gunung. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 6(01), 14. <https://doi.org/10.32815/jeskovsia.v6i01.742>
- Arsyad, A. (2009). *Media pembelajaran* (A. Rahman (ed.); 1st ed.). Rajawali Pers.
- Azizah, A. N., & Fitriyanawati, M. (2020). Pengembangan media ludo math pada materi pecahan sederhana bagi peserta didik kelas iii sekolah dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 28–35. <https://doi.org/10.24176/wasis.v1i1.4709>
- Chasanah, N., Widodo, W., & Suprpto, N. (2022). Pengembangan instrumen asesmen literasi sains untuk mendeskripsikan profil peserta didik. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(2), 474–483. <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.2.474-483>
- Chircop, D. (2017). An experiential comparative tool for board games. *Replay. The Polish Journal of Game Studies*, 3(1), 11–28. <https://doi.org/10.18778/2391-8551.03.01>
- Dafrina, A., Fidyati, F., Abadi, F., & Lisa, N. P. (2022). Kajian makna ornamen dan makna warna ornamen umah pitu ruang (studi kasus umah pitu ruang di desa kemili, aceh tengah). *Arsitekno*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.29103/arj.v9i1.6262>
- Damanik, B. E. (2019). Pengaruh fasilitas dan lingkungan belajar terhadap motivasi belajar. *Publikasi Pendidikan*, 9(1), 48–48. <https://ojs.unm.ac.id/index.php/pubpend/article/view/7739>
- Darmayanti, N., Manurung, K. S. B., Hasibuan, H., Puspita, S., Ginting, M. F. S., & Harahap, M. A. (2023). Pelaksanaan teori belajar bermakna david ausubel dalam pembelajaran pendidikan matematika. *Jurnal Pendidikan*

Dan Konseling (JPDK), 5, 3388–3395.

- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran*. Penerbit Gava Media.
- Fauzi, I., & Arisetyawan, A. (2020). Analisis kesulitan belajar siswa pada materi geometri di sekolah dasar. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(7), 659–654. <https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v2i7.377>
- Febianti, Y. N. (2018). Peningkatan motivasi belajar dengan pemberian reward and punishment yang positif. *Jurnal Edunomic*, 6(2), 93–102. <https://core.ac.uk/download/pdf/229997374.pdf>
- Gazali, R. Y. (2016). Pembelajaran matematika yang bermakna. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 181–190. <https://doi.org/10.33654/math.v2i3.47>
- Hadi, S., & Novaliyosi. (2019). Timss indonesia (trends in international mathematics and science study). In *Prosiding Seminar Nasional & Call for Papers*, 108–108. https://doi.org/10.1007/978-94-6209-497-0_97
- Hamalik, O. (2004). *Proses belajar mengajar*. PT Bumi Aksara.
- Hansen, S. (2020). Investigasi teknik wawancara dalam penelitian kualitatif manajemen konstruksi. *Jurnal Teknik Sipil*, 27(3), 283. <https://doi.org/10.5614/jts.2020.27.3.10>
- Hardiansyah, E. P. (2020). Analisis proses pembelajaran matematika pada materi garis dan sudut. *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*, 8(3), 147–152. <https://doi.org/10.31957/jipi.v8i3.1338>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media pembelajaran*. In *Tahta Media Group*.
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan penggunaan aplikasi microsoft power point sebagai media pembelajaran pada guru sd negeri 050763 gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 34–41.
- Hasnida. (2015). *Media pembelajaran kreatif* (A. Anggoro (ed.)). PT. Luxima Metro Media.
- Herawati, R., Hanafi, Y., Safitri, I. Y. B., & Hartini, S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Matematika Pada Pembelajaran Daring Kelas II Sdn Sleman 5 Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Youtube. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan*, 177–189. [http://eprints.uad.ac.id/21221/1/17.RATNA HERAWATI - PGSD %28177-189%29.pdf](http://eprints.uad.ac.id/21221/1/17.RATNA%20HERAWATI%20-%20PGSD%20177-189%29.pdf)
- Indiati, P., Puspitasari, W. D., & Febriyanto, B. (2021). Pentingnya media tangram terhadap kemampuan pemahaman konsep bangun datar. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA*, 3(1), 290–294. [file:///C:/Users/acer/Downloads/609-Article Text-1233-1-10-20211007.pdf](file:///C:/Users/acer/Downloads/609-Article%20Text-1233-1-10-20211007.pdf)
- Izzaty, A. D., Sunanah, & Nurfitriani, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran permainan ludo pada materi operasi pengurangan kelas 3 mis sindangraja. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 17(1), 33–41. <https://doi.org/10.36456/bp.vol17.no1.a3139>
- Janah, S. R., Suyitno, H., & Rosyida, I. (2019). Pentingnya literasi matematika dan berpikir kritis matematis dalam menghadapi abad ke-21. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 905–910.

- Jannah, R. (2009). Media Pembelajaran. In *Media pembelajaran*. Antasari Press.
- Jihan, A. N. F., Reffiane, F., & Arisyanto, P. (2019). Pengembangan media ludo raksasa pada tema selalu berhemat energi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas iv sekolah dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 7(2), 107–113.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/17501>
- Julianto, I. N. L., Cahyadi, I. W. A. E. C., & Artawan, C. A. (2019). Interaktivitas warna sebagai rangsang visual pada ruang belajar siswa sekolah dasar kelas 1 – 3 di kota denpasar (color interactivity as visual stimulation in the study room of grade 1-3 of elementary students in denpasar city. *Seminar Nasional Sandyakala*, 56–64. <https://e proceeding.isi-dps.ac.id/index.php/sandyakala/article/download/39/33/>
- Juniarti, Y. (2019). Pengembangan media ludo geometri (dori) pada fisik motorik anak usia dini. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 169–182. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2019.52-04>
- Karo Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM*, 7, 91–96.
- Kristanto, A. (2016). Media pembelajaran. In *Bintang Sutabaya*.
- Kurniawan, D. (2019). *Pembelajaran terpadu tematik*. Alfabeta.
- Kurniawati, H., & Bekti, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran papan dart pada materi bangun datar. In *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo*, 1, 215–222.
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & L, N. A. (2021). Pemanfaatan media visual dalam tercapainya tujuan pembelajaran. *Akademika*, 10(02), 291–299. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>
- Leonardo, R., & Sutanto, S. M. (2018). Perancangan bisnis untuk boardgame “conquest nusantara.” *Jurnal VICIDI*, 8(2), 38–51. <https://doi.org/10.37715/vicidi.v8i2.739>
- Limantara, D., Heru, Waluyanto, D., & Zacky, A. (2015). Perancangan board game untuk menumbuhkan nilai-nilai moral pada remaja. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1(6), 78547.
- Magdalena, I., Syariah, E. N., Mahromiyati, M., & Nurkamilah, S. (2021). Analisis instrumen tes sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran sbdp siswa kelas II sdn duri kosambi 06 pagi. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3, 276–287. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPPPI/article/view/22206>
- Majdi, M. (2019). Analisis teori ausubel pada penerapan model realistic mathematics education dalam pembelajaran matematika. *Journal AL-MUDARRIS*, 2(1), 104. <https://doi.org/10.32478/al-mudarris.v2i1.213>
- Marinda, L. (2022). Teori perkembangan kognitif jean piaget dan problematika pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 5(1), 10–16. <https://doi.org/10.29303/cep.v5i1.2788>
- Mashuri, S., Djidu, H., & Ningrum, R. K. (2019). Problem-based learning dalam pembelajaran matematika: upaya guru untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(2), 112–125.

- Maulida, N., Asrin, & Sobri, M. (2023). Pengembangan media diorama untuk meningkatkan motivasi belajar di sdn 35 ampenan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Mulyasa. (2023). *Implementasi kurikulum merdeka* (A. Ulinuha (ed.)). PT Bumi Aksara.
- Nizwardi, J., & Ambiyar, A. (2016). Media & sumber belajar. In *Kencana*.
- Noda, S., Shirotsuki, K., & Nakao, M. (2019). The effectiveness of intervention with board games : a systematic review. *BioPsychoSocial Medicine*, 13.
- Nugroho, D. H. (2021). Pengembangan media pembelajaran board game matematika kelas viii semester 1 kurikulum 2013 di smp negeri 48 jakarta. *TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 1(2), 150–162.
- Nurfadilah, I., Uswatun, D. A., & Sutisnawati, A. (2022). Penerapan metode mnemonic dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 679–687. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2516>
- Nurfaizah, N., Maksum, A., & Wardhani, P. A. (2014). Pengembangan board game untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas iv sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 122–132.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT : Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 03, 171–187.
- Oktaviara, R. A., & Pahlevi, T. (2019). Pengembangan e-modul berbantuan kvisoft flipbook maker berbasis pendekatan saintifik pada materi menerapkan pengoperasian aplikasi pengolah kata kelas x otkp 3 smkn 2 blitar. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 07, 60–65.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM* (I). Badan Penerbit UNM.
- Pujilestari, Y., & Susila, A. (2020). Pemanfaatan media visual dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 19(02), 40–47. <https://doi.org/10.21009/jimd.v19i02.14334>
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using learning media to increase learning motivation in elementary school. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Rahaju, & Hartono, S. R. (2017). Pembelajaran matematika berbasis permainan monopoli indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2, 130–139.
- Rahma, & Nurhayati. (2021). Pengembangan media interaktif berbasis game edukasi pada pembelajaran matematika. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 2(1), 38–41.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret kurikulum merdeka, wujud merdeka belajar di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- Ramli, M. (2012). Media dan teknologi pembelajaran. In *IAIN Antasari Press*.
- Rasvani, N. L., & Wulandari, I. G. A. (2021). Pengembangan media pembelajaran aplikasi maca materi pecahan berorientasi teori belajar ausubel muatan

- matematika. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 74. <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v9i1.32032>
- Rijali, A. (2018). Analisis data kualitatif ahmad rijali uin antasari banjarmasin. *Jurnal Alhadharah*, 17(33), 81–95.
- Safitri, W. C. D. (2020). Pengembangan media board game untuk pembelajara tematik di sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(November), 181–190.
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media pembelajaran*. Eureka Media Aksara. <https://repository.penerbiteurka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Samarinda, E. P., Handayani, T., & Sofyan, F. A. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran crossword puzzle terhadap hasil belajar tematik tema 5 subtema 1 kelas v min 08 muara enim. *ULIL ALBAB : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4), 2020–2023.
- Saputra, H. (2020). Pembelajaran berbasis masalah (problem based learning). *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 5(3). <http://repository.uin-malang.ac.id/4643/>
- Saputro, P. A., & Lumbantoruan, J. H. (2020). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis articulate storyline pada materi bangun ruang sisi datar kelas viii. *EduMatSains : Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, 1(1), 35–49. <https://doi.org/10.33541/edumatsains.v1i1.2453>
- Setiawan, A., Yulianto, E., & Fauzi, M. R. (2023). Relevansi teori bruner dan teori dienes dalam kegiatan pembelajaran matematika kelas ii di madrasah ibtidaiyah al-madina kotesan, prambanan. *Abdau : Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 34–46.
- Silahuudin, A. (2022). Pengenalan klasifikasi, karakteristik, dan fungsi media pembelajaran ma al-huda karang melati. *Jurnal Prodi MPI Idaarotul Ulum*, 4, 162–175.
- Simbolon, S., & Sapri. (2022). Analisis kesulitan belajar siswa kelas iv materi bangun datar di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2510–2515. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2081>
- Siregar, N. R. (2017). Persepsi siswa pada pelajaran matematika: studi pendahuluan pada siswa yang menyenangi game. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 1, 224–232.
- Soegandini, S., & Anugraheni, I. (2017). Perbedaan pembelajaran menggunakan teori dienes terhadap hasil belajar matematika siswa kelas iv semester 1 tahun ajaran 2016/2017. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 127–131. <https://doi.org/10.24176/re.v7i2.1222>
- Supardi. (2015). *Penilaian autentik pembelajaran afektif, kognitif dan psikomotor: konsep dan aplikasi*. PT Raja Grafindo Persada.
- Suparlan. (2020). Peran media dalam pembeajaran di sd/mi. *Islamika : Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 2, 298–311.
- Supriyono. (2018). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Pendidikan Dasar*, 11, 43–48.
- Tarigan, J. E., & Siregar, H. T. (2022). Perbaikan pembelajaran ipa dengan menggunakan media konkret pada materi jenis-jenis daun di kelas iv sd negeri 068007 medan tuntungan. *Jurnal Curere*, 6(1), 77. <https://doi.org/10.36764/jc.v6i1.720>

- Tsani, D. F., & Saputra, W. R. (2021). Pengembangan media pembelajaran board game go-metra untuk kemampuan berpikir kreatif matematis. *Circle: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 15–30.
- Wondal, R., Samad, R., & Kore, D. (2020). Peran permainan ludo dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 2(1), 106–116. <https://doi.org/10.33387/cp.v2i1.2068>
- Yuliarni, I., & Kuntarto, E. (2020). Analisis desain storyboard multimedia pembelajaran matematika produk instansi pemerintah provinsi jambi. <https://Repository.Unja.Ac.Id/Cgi>, 1–8.
- Zamania, T., Aziz, A., & Lestari, W. (2022). Respon siswa terhadap media tangram dalam memahami konsep bangun datar kelas viii. *Supermat (Jurnal Pendidikan Matematika)*, 6(1), 79–90. <https://doi.org/10.33627/sm.v6i1.734>
- Zharandont, & Patricia. (2015). Pengaruh warna bagi suatu produk dan psikologis manusia. *Humaniora Binus*, 2. <https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3158>