

SKRIPSI 30/S1/KTP/AGUSTUS/2024

**PENGARUH MEDIA *BOARDGAME* BERBASIS *EDUTAINMENT*
TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VIII SMPN 52 BANDUNG**

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Teknologi Pendidikan



Disusun oleh
Risma Rizqiana Haq
NIM 2003236

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2024**

**PENGARUH MEDIA *BOARDGAME* BERBASIS *EDUTAINMENT*
TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VIII SMPN 52 BANDUNG**

Oleh
Risma Rizqiana Haq
NIM 2003236

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan di Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu
Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia

©**Risma Rizqiana Haq**
Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2024

©**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Risma Rizqiana Haq
NIM 2003236

**PENGARUH MEDIA *BOARDGAME* BERBASIS *EDUTAINMENT*
TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VIII SMPN 52 BANDUNG**

Disetujui dan disahkan oleh

Pembimbing I



Dr. Cepi Riyana, M.Pd.

NIP. 197512302001121001

Pembimbing II

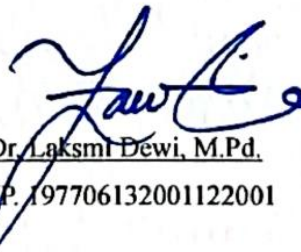


Dadi Mulyadi, S.Pd., M.T.

NIP. 920200119820710101

Mengetahui,

Kepala Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan



Dr. Laksmi Dewi, M.Pd.

NIP. 197706132001122001

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat serta karunia-Nya, penulis dapat dengan baik menyelesaikan skripsi sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Teknologi Pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia.

Tidak lupa ucapan terima kasih penulis persembahkan kepada pihak-pihak yang memberikan dukungan kepada penulis baik secara materi maupun moril. Dengan segala kerendahan hati, penulis sampaikan rasa syukur dan terima kasih sebesar besarnya kepada:

1. Orang tua tercinta, Bapak Nana Rohana yang senantiasa membesarkan, mendoakan, dan memberikan dukungan tiada henti. Juga kepada almarhumah Mama Etih, yang telah membesarkan dengan penuh kasih sayang dan menjadi sumber semangat bagi penulis dalam setiap langkah. Tanpa doa dan dukungan dari mereka, skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik.
2. Keluarga penulis, kakak tercinta Tina Rahmawati Haq, Sepupu Rhiffani Dinda dan Faujiah Hasanah, yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada penulis.
3. Bapak Dr. Cepi Riyana, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan ilmu, arahan serta masukan untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dadi Mulyadi, S.Pd., M.T. selaku dosen pembimbing II sekaligus dosen akademik yang selalu meluangkan waktunya untuk memberikan arahan, masukan, serta ilmu kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Ibu Dr. Laksmi Dewi, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu, dan arahan kepada penulis dan seluruh mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.

6. Bapak Dr. Rusman, M.Pd. dan Bapak, Dr. Budi Setiawan, M.Pd. yang telah bersedia menjadi dosen ahli untuk *expert judgement* media pembelajaran dan instrumen penelitian dalam skripsi ini.
7. Seluruh dosen Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia yang telah memberikan ilmu kepada penulis dan mahasiswa lainnya.
8. Para partisipan penelitian yakni pendidik dan peserta didik SMPN 52 Bandung yang telah memfasilitasi penelitian penulis dan membantu mengisi kuesioner yang diberikan oleh penulis.
9. Teman-teman penulis yang membersamai peneliti dari awal masa perkuliahan hingga proses pembuatan skripsi ini yaitu Chere Josefina, Diva Aulia Amanda, Muhammad Nur Iman, Dananir Hasna, Anisa Listiana, Denisha Agustina, dan Syifa Nabila.
10. Teman-teman penulis yaitu Disti Shafira, Puspa Dewi, Annasya Dahliany, Yulianda Priyanti, dan Khoerul Anwar yang senantiasa menemani, memberikan semangat, dan masukan dalam berjalannya penyusunan skripsi ini.
11. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri yang telah melewati setiap tantangan, keraguan, dan tekanan selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah tetap berjuang, bahkan di saat-saat sulit, serta selalu berusaha memberikan yang terbaik.

Masih banyak pihak yang telah membantu penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh penulis. Tanpa adanya dukungan dan bantuan dari semua pihak, penulis mungkin tidak bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar besarnya untuk segala hal baik yang diberikan kepada penulis.

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Pengaruh Media Boardgame Berbasis Edutainment Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMPN 52 Bandung**” ini beserta isinya adalah benar-benar karya milik saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam keilmuan masyarakat. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya.

Bandung, Agustus 2024

Risma Rizqiana Haq

NIM 2003236

ABSTRAK

Risma Rizqiana Haq (2003236). Pengaruh Media *Boardgame* Berbasis *Edutainment* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMPN 52 Bandung

Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung, 2024

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA dan kurangnya implementasi media pembelajaran yang bervariasi oleh guru. Media *boardgame* berbasis *edutainment* yang menjadi fokus penelitian ini sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran kolaboratif dan menyenangkan. Penelitian mengkaji pengaruh dari media *boardgame* berbasis *edutainment* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa yang dilihat dari aspek (1) *cognitive motives*, (2) *self-expression*, dan (3) *self-enhancement*. Memahami lingkungan belajar yang dapat mempengaruhi motivasi siswa melalui media pembelajaran *boardgame* berbasis *edutainment* dapat memberikan kontribusi penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dilakukan pada siswa kelas VIII SMPN 52 Bandung. Desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar. Teknik analisis data dengan uji prasyarat normalitas dan homogenitas, serta uji *2 sample independent t test* untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan pada motivasi belajar siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada setiap aspek yaitu dengan nilai t_{tabel} 2,002 dan nilai t_{hitung} sebesar 2,698 untuk aspek *cognitive motives*, sebesar 2,472 untuk aspek *self-expression*, dan sebesar 4,961 untuk aspek *self-enhancement*. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *boardgame* berbasis *edutainment* dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Kata Kunci: *Edutainment*, *Media Boardgame*, dan Motivasi Belajar

ABSTRACT

Risma Rizqiana Haq (2003236). *The Impact of Education-Based Boardgame Media on Improving Students Learning Motivation In Science Subject 8Th Grade At SMPN 52 Bandung*

Thesis. Study Program of Educational Technology, Faculty of Education, Indonesia University of Education. Bandung, 2024

This research is motivated by the low learning motivation of students in science subjects and the lack of implementation of varied learning media by teachers. The edutainment-based board game, which is the focus of this study, is considered an effective learning medium to enhance students' learning motivation through collaborative and enjoyable learning. The study examines the impact of the edutainment-based board game on increasing students' learning motivation, as seen from the aspects of (1) cognitive motives, (2) self-expression, and (3) self-enhancement. Understanding the learning environment that can influence students' motivation through the edutainment-based board game can make an important contribution to improving the quality of learning. This research employs a quasi-experimental method conducted on eighth-grade students at SMPN 52 Bandung. The research design used is a nonequivalent control group design. Data collection was done using a learning motivation questionnaire. Data analysis techniques include the normality and homogeneity prerequisite tests, as well as a two-sample independent t-test to determine differences in students' learning motivation. The results show significant differences in the motivation improvement between the experimental group and the control group in each aspect, with a t-table value of 2.002 and a t-calculated value of 2.698 for cognitive motives, 2.472 for self-expression, and 4.961 for self-enhancement. These findings indicate that the use of edutainment-based board games in science learning can significantly enhance students' learning motivation.

Keyword: Boardgame Media, Edutainment, and Learning Motivation

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR GRAFIK	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Hasil Penelitian.....	8
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	8
1.4.2 Manfaat Praktis.....	9
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Media Pembelajaran <i>Boardgame</i>	11
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	11
2.1.2 <i>Boardgame</i> Sebagai Media Pembelajaran	23
2.1.3 Media Boardgame Berbasis <i>Edutainment</i>	24
2.1.4 Keunggulan dan Kelemaham Media <i>Boardgame</i>	27
2.1.5 Penggunaan Media <i>Boardgame</i> Berbasis <i>Edutainment</i>	28
2.1.6 Cara Menggunakan Media Boardgame	30
2.2 Motivasi Belajar	34
2.2.1 Pengertian Motivasi Belajar.....	34
2.2.2 Peran dan Fungsi Motivasi Belajar.....	36
2.2.3 Macam-Macam Motivasi Belajar	38
2.2.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	40
2.3 Mata Pelajarann IPA	40
2.4 Penelitian Terdahulu	42
2.5 Kerangka Berpikir	43
2.6 Asumsi dan Hipotesis Penelitian.....	45

BAB III METODE PENELITIAN	47
3.1 Pendekatan, Metode, dan Desain Penelitian	47
3.1.1 Pendekatan Penelitian	47
3.1.2 Metode Penelitian	47
3.1.3 Desain Penelitian	48
3.2 Variabel Penelitian	49
3.3 Lokasi, Populasi, dan Sampel Penelitian	50
3.3.1 Lokasi Penelitian	50
3.3.2 Populasi Penelitian	50
3.3.3 Sampel Penelitian	51
3.4 Definisi Operasional	52
3.4.1 Media Pembelajaran <i>Boardgame</i>	52
3.4.2 Motivasi Belajar	52
3.5 Teknik Pengumpulan Data Penelitian	53
3.6 Teknik Pengembangan Instrumen Penelitian	55
3.6.1 Uji Validitas	55
3.6.2 Uji Reliabilitas	57
3.7 Teknik Analisis Data	58
3.7.1 Uji Prasyarat	58
3.7.2 Uji Hipotesis	59
3.7.3 Prosedur Penelitian	61
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	63
4.1 Deskripsi Temuan Hasil Penelitian	63
4.1.1 Hasil Angket Penelitian Secara Umum	64
4.1.2 Hasil Angket Penelitian Secara Khusus	66
4.1.3 Hasil Nilai <i>Gain</i> Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen ..	69
4.2 Analisis Data	74
4.2.1 Uji Normalitas	74
4.2.2 Uji Homogenitas	75
4.2.3 Uji Hipotesis	75
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian	82
4.3.1 Pembahasan Hasil Penelitian Secara Umum	82
4.3.2 Pembahasan Hasil Penelitian Secara Khusus	84
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	89
5.1 Simpulan	89
5.2 Implikasi	90

5.3 Rekomendasi.....	90
DAFTAR PUSTAKA.....	92
LAMPIRAN	99

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kelebihan dan Kelemahan Media Grafis.....	14
Tabel 2.2 Kelebihan dan Kelemahan Media Bahan Cetak.....	15
Tabel 2.3 Kelebihan dan Kelemahan Media Gambar Diam.....	15
Tabel 2. 4 Kelebihan dan Kelemahan Media OHP dan OHT.....	16
Tabel 2.5 Kelebihan dan Kelemahan Media Slide.....	17
Tabel 2.6 Kelebihan dan Kelemahan Media Radio	18
Tabel 2.7 Kelebihan dan Kelemahan Media Alat Pita Magnetik	18
Tabel 2.8 Kelebihan dan Kelemahan Media Film	19
Tabel 2.9 Kelebihan dan Kelemahan Media Televisi Terbuka.....	20
Tabel 2.10 Kelebihan dan Kelemahan Media Multi Media	21
Tabel 2.11 Kelebihan dan Kelemahan Media Objek	21
Tabel 3.1 Desain Penelitian Non-equivalent Control Group Design.....	48
Tabel 3.2 Hubungan Antarvariabel	49
Tabel 3.3 Populasi Penelitian	51
Tabel 3.4 Sampel Penelitian	52
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar.....	54
Tabel 3.6 Skala Likert	55
Tabel 3. 7 Hasil Pengolahan Uji Validitas.....	56
Tabel 3.8 Klasifikasi Koefisien Korelasi	57
Tabel 4.1 Kriteria Interpretasi Skor.....	64
Tabel 4.2 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	65
Tabel 4.3 <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	65
Tabel 4.4 Hasil Skor Angket <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek <i>Cognitive Motives</i>	66
Tabel 4.5 Hasil Skor Angket <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek <i>Self-Expression</i>	67
Tabel 4.6 Hasil Skor Angket <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Aspek <i>Self-Enhancement</i>	68
Tabel 4.7 Hasil Gain Skor Angket Kelompok Kontrol dan Eksperimen	69
Tabel 4.8 Hasil Gain Skor Angket Pretest dan Posttest	70
Tabel 4. 9 Hasil Gain Skor Angket Pretest dan Posttest Aspek Self-Expression ..	72
Tabel 4. 10 Hasil Gain Skor Angket Pretest dan Posttest Aspek.....	73
Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas	74
Tabel 4.12 Uji Homogenitas Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	75
Tabel 4.13 Uji Hipotesis Umum	76
Tabel 4.14 Uji Hipotesis Aspek Cognitive Motives	77
Tabel 4.15 Uji Hipotesis Aspek Self-Expression.....	79
Tabel 4.16 Uji Hipotesis Aspek Self-Enhancement.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Desain Kartu Pengetahuan.....	30
Gambar 2.2 Tampilan Desain Kartu Tantangan	30
Gambar 2.3 Tampilan Desain Kartu Siap Siaga	31
Gambar 2.4 Tampilan Desain <i>Boardgame</i>	31
Gambar 2.5 Pion dan Dadu Permainan.....	32
Gambar 2.6 Tampilan Desain Peraturan Permainan	32
Gambar 2.7 Kartu Permainan.....	33
Gambar 2.8 Papan Permainan	33
Gambar 2.9 Peraturan Permainan.....	34
Gambar 2.10 Kerangka Berpikir Penelitian	44
Gambar 3.1 Hasil Uji Reliabilitas.....	58

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1.1 Pendapat Siswa untuk Aktif dan Antusias	4
Grafik 1.2 Pendapat Siswa untuk Merasa Yakin dan Percaya Diri	4
Grafik 1.3 Pendapat Siswa untuk Belajar Secara Mandiri	5
Grafik 4.1 Perbandingan Hasil <i>Gain</i> Skor Kelompok Kontrol dan Eksperimen....	70
Grafik 4.2 Perbandingan Hasil <i>Gain</i> Skor Angket Aspek Motive Cognitives	71
Grafik 4.3 Perbandingan Hasil <i>Gain</i> Skor Angket Aspek Self-Expression	72
Grafik 4.4 Perbandingan Hasil <i>Gain</i> Skor Angket Self-Enhancement.....	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Penelitian	100
Lampiran 2 Rancangan Media.....	111
Lampiran 3 Data dan Hasil Penelitian	125
Lampiran 4 Administrasi Penelitian	143

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain kuasi eksperimen dalam pendidikan: Literatur review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3). Doi: <http://dx.doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Amelia, U. (2023). Tantangan pembelajaran era society 5.0 dalam perspektif manajemen pendidikan. *Al-Marsus: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 68-82. Doi: <https://doi.org/10.30983/al-marsus.v1i1.6415>
- Anikina, O. V., & Yakimenko, E. V., (2014). *Edutainment as a modern technology of education*. Russia: National Research Tomsk Polytechnic University.
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Remaja Rosdakarya.
- Dell'Angela, L., Zaharia, A., Lobel, A., Vico Begara, O., Sander, D., & Samson, A. C. (2020). Board games on emotional competences for school-age children. *Games for health journal*, 9(3), 187-196.
- Deta, U. A., Kurniawan, F. K., Lestari, N. A., Yantidewi, M., Jauhariyah, M. N. R., & Prahani, B. K. (2021, March). Literature review on the use of educational physics games in improving learning outcomes. In *Journal of physics: Conference series* (Vol. 1805, No. 1, p. 012038). IOP Publishing. <https://10.1088/1742-6596/1805/1/012038>
- Djamarah, S. B. (2008). *Psikologi Belajar*. Edisi Revisi.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17. Doi: <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Gibbon, J. M., Duffield, S., Hoffman, J., & Wageman, J. J. (2017). Effects of educational games on sight word reading achievement and student motivation. *Journal of Language and Literacy Education*, 13(2), 1-27.
- Hamid, M. S. (2011). *Metode Edutainment*. DIVA Press
- Harahap, N. F., Anjani, D., & Sabrina, N. (2021). Analisis artikel metode motivasi dan fungsi motivasi belajar siswa. *Indonesian Journal of Intellectual*

- Publication*, 1(3), 198-203. Doi: <https://doi.org/10.51577/ijpublication.v1i3.121>
- Harahap, S. F., & Tirtayasa, S. (2020). pengaruh Motivasi, disiplin, dan kepuasan kerja terhadap kinerja karyawan di PT. angkasa pura II (persero) kantor cabang kualanamu. *Maneggio: jurnal ilmiah magister manajemen*, 3(1), 120-135. Doi: <https://doi.org/10.30596/maneggio.v3i1.4866>
- Hidayah, N., & Hermansyah, F. (2018). Hubungan antara motivasi belajar dan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas v madrasah ibtdaiyah negeri 2 bandar lampung tahun 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3(2), 87–93.
- Hidayat, U. S. (2022). Mewujudkan Sekolah Unggul Melalui Kompetensi Kewirausahaan Kepala Sekolah. *LPPBIC PT Insan Mandiri. Cendikia*. Doi: <https://doi.org/10.21831/jitp.v10i3.60477>
- Ilmia, N. F., Meilina, I. L., & Abbas, M. L. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Science Board Game Berbasis Science-Edutainment pada Materi Tekanan Zat. *Experiment: Journal of Science Education*, 2(1), 35–42.
- Indriyani, L. (2019, May). Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kognitif siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 17-26).
- Jon-Chao, H., Chih-Mei, W., Ye, J. N., & Feng-Shu, W. (2020). The relationship among gameplay self-efficacy, gameplay interest, cognitive load, and self-confidence enhancement in geography board games. *Journal of Research in Education Sciences*, 65(3), 225.
- Khotimah, K., & Wahyuningtyas, N. (2023). Media development board game to increase student motivation in studying regional culture. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(3), 298-310.
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Kurniawan, R., & Santoso, A. (2015). Perbedaan Tingkat Motivasi Belajar Konstruksi Bangunan Sebelum Dan Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Permainan Papan Kartu Soal Pada Siswa Kelas X Jurusan

- Teknik Bangunan SMK N 2 Wonosari. *Jurnal Elektronik Mahasiswa Pendidikan Teknik Sipil (JEPTS)*, 3(3), 17.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Refika Aditama.
- Levie, W. H., & Lentz, R. (1982). *Effects of text illustrations: A review of research*. *Educational Communication and Technology Journal*, 30(4), 195-232.
- Limantara, D., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2015). Perancangan board game untuk menumbuhkan nilai-nilai moral pada remaja. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6), 9.
- Lin, Y. T., & Cheng, C. T. (2022). Effects of technology-enhanced board game in primary mathematics education on students' learning performance. *Applied Sciences*, 12(22), 11356.
- Martins, F. D. P., Leal, L. P., Linhares, F. M. P., Santos, A. H. D. S., Leite, G. D. O., & Pontes, C. M. (2018). Effect of the board game as educational technology on schoolchildren's knowledge on breastfeeding. *Revista Latino-Americana de Enfermagem*, 26, e3049.
- Maulana, P., & Asmarani, R. (2021). Development of Board Game Media in Art Culture and Craft Learning at 5th Grade of Elementary School. *IJPSE Indonesian Journal of Primary Science Education*, 2(1), 99–106.
- Mulyasa, E. (2012). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Remaja Rosdakarya.
- Ndraha, H., & Harefa, A. R. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara. *Journal on Education*, 6(1), 5328-5339. Doi: <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3714>
- Ningsih, S., & Dukalang, H. H. (2019). Penerapan metode suksesif interval pada analisis regresi linier berganda. *Jambura Journal of Mathematics*, 1(1), 43-53. Doi: <https://doi.org/10.34312/jjom.v1i1.1742>
- Noda, S., Shirotzuki, K., & Nakao, M. (2019). The effectiveness of intervention with board games: a systematic review. *BioPsychoSocial medicine*, 13, 1-21.
- O'Neill, D.K., & Holmes, P. E. (2022). The Power of Board Games for Multidomain

- Learning in Young children. *American Journal of Play*, 14(1), 58-98.
<https://eric.ed.gov/?id=EJ1357958>
- Pavey, S. (2021). *Developing Emotional and Social Skills Through Game-Based Learning*. Dalam *Playing Games in the School Library* (pp. 15-28). Facet Publishing.
- Prihandoko, Galih Kuart, Tri Nova Hasti Yuniarta. “Pengembangan Board Game „Labyrinth in the Forest“ Untuk Peserta didik Sekolah Menengah Pertama Materi Bilangan.” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2021): 588. Doi: <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.548>.
- Putri, D. K., Handayani, M., & Akbar, Z. (2020). Pengaruh media pembelajaran dan motivasi diri terhadap keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 649-657. Doi: [10.31004/obsesi.v4i2.418](https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.418)
- Putri, D. R., & Ngabekti, S. (2021). The Development of Green Science Board Game (Greecebome) Media on Environmental Pollution toward Student Interest in Learning. *Journal of Environmental and Science Education*, 1(1), 20–31.
- Rajkovic, A. I., Ruzic, M. S., & Ljujic, B. (2019). Board games as educational media: Creating and playing board games for acquiring knowledge of history. *IARTEM e-journal*, 11(2).
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343.
- Rogerson, M. J., Gibbs, M., & Smith, W. (2015, January). Digitising boardgames: Issues and tensions. In *Proceedings of DiGRA 2015 Conference*. 2015: Proceedings of DiGRA 2015 Conference
- Rusman, M. P. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media.
- Rusydi, N. A. (2018). Pengaruh Penerapan Metode Edutainment dalam Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS Murid SD Kartika XX-I. *Dikdas Matappa*, 1(2), 136-149.

- Sadiman. (2006). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Raja Grafindo.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media Group.
- Sardiman. (2016). Interaksi dan motivasi belajar mengajar. *Rajawali Pers*.
- Saptono, Y. J. (2016). Motivasi dan Keberhasilan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 189–212.
- Sato, A., & de Haan, J. (2016). Applying an Experiential Learning Model to the Teaching of Gateway Strategy Board Games. *International Journal of Instruction*, 9(1), 3–16.
- Setiawan, N. H. A., & Abdulkarim, A. (2020). Application of Board Game Pancasila Dadu (Pandu) in Civic Learning. *2nd Annual Civic Education Conference (ACEC 2019)*, 467–470.
- Shodiqin, R. (2016). Pembelajaran berbasis edutainment. *Jurnal Al-Maqayis*, 4(1).
- Sihombing, S., Silalahi, H. R., Sitinjak, J. R., & Tambunan, H. (2021). Analisis minat dan motivasi belajar, pemahaman konsep dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar selama pembelajaran dalam jaringan. *Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education*, 4(1), 41-55. Doi: <https://doi.org/10.31539/judika.v4i1.2061>
- Slameto. (2015). *Belajar dan Fakor-faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta
- Sousa, M. (2021). Serious board games: modding existing games for collaborative ideation processes. *International Journal of Serious Games*, 8(2), 129-146.
- Sudrajat, A., Salsabila, F. G., & Marini, A. (2023). Digital-based flash card to increase social studies learning outcomes for elementary school students in the fourth grade. *Journal of Education Technology*, 7(2), 235-246. <https://doi.org/10.23887/jet.v7i2.63327>.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Sukiman. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Pedagogia.
- Sulistriyorini, S. (2007). *Model Pembelajaran IPA Sekolah Dasar dan Penerapannya dalam KTSP*. Tria Wacana.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan,*

pemanfaatan, dan penilaian. CV. Wacana Prima.

- Taspinar, B., Schmidt, W., & Schuhbauer, H. (2016). Gamification in education: A board game approach to knowledge acquisition. *Procedia Computer Science*, 99, 101-116.
- Technavio. (2022). Board games market by product, distribution channel, geography – Forecast and analysis 2023-2027. https://www.technavio.com/report/board-games-market-industry-analysis?utm_source=pmewswire&utm_medium=pressrelease+&utm_campaign=new2_rep1_wk03_2023_007&utm_content=IRTNTR40559
- Treher, E. N. (2011). Learning with board games. *The Learning Key Inc.*
- Trianto. (2008). *Mendesain Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) di Kelas*. Cerdas Pustaka Publisher.
- Thoyibah, N. I., Herawati, N. I., & Sutini, A. (2015). Meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini melalui metode edutainment. *Jurnal PGPAUD Kampus Cibiru*, 3(3).
- Vasconcelos, L., Sousa, M., Ferreira, F. *et al.* COLLABORATING: modern board games and laboratories as a tool for capacity building. *SN Soc Sci* 2, 190 (2022). Doi: <https://doi.org/10.1007/s43545-022-00472-y>
- Pamela, K. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Berbasis Education Fun (E-Fun) Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 1 Kelas V Sekolah Dasar. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 10(1), 39-45. Doi: <https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v10i1.3852>
- Wasty, S. (2006). *Psikologi Pendidikan: Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan*. Rineka Cipita.
- Wijayanti, N., & Widodo, S. A. (2021). Studi korelasi motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika selama daring. *Journal of Instructional Mathematics*, 2(1), 1-9. Doi: <https://doi.org/10.37640/jim.v2i1.849>
- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 347-356. Doi: <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.470>

Winkel. (2009). *Psikologi Pengajaran*. Media Abadi.

World Economic Forum. (2019). *The Global Competitiveness Report 2019*. World Economic Forum. Retrieved from http://www3.weforum.org/docs/WEF_TheGlobalCompetitivenessReport2019.pdf.

Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for language learning*. Cambridge university press.