

Nomor Daftar : 95/S/PGSD/23/VIII/2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME*  
PADA MATERI PECAHAN SENILAI SISWA KELAS IV  
SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

Ai Sispah Rohmatunnisa

NIM 2000159

**PROGRAM STUDI S1  
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS TASIKMALAYA  
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME* PADA  
MATERI PECAHAN SENILAI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oleh

Ai Sispa Rohmatunnisa

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Ai Sispa Rohmatunnisa

Universitas Pendidikan Indonesi

Agustus 2024

Hak cipta dilindungi undang-undang.

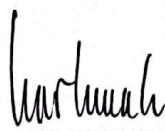
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian, dengan dicetak ulang,  
fotocopy atau cara lainnya tanpa izin penulis.

AI SISPA ROHMATUNNISA

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME*  
PADA MATERI PECAHAN SENILAI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

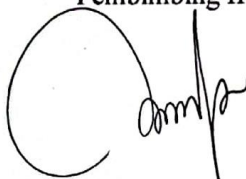
Pembimbing I



Prof. Dr. Karlimah, M.Pd.

NIP 196101221987032001

Pembimbing II



Ika Fitri Apriani, S.Pd., M.Pd.

NIP 920200419900425201

Mengetahui

Ketua Program Studi SI PGSD



Dr. Ghulam Hamdu, M.Pd.

NIP 198006222008011004

## ABSTRAK

Penelitian ini membahas pengembangan media pembelajaran *Board Game* pada materi pecahan senilai yang dilatarbelakangi oleh kurangnya minat peserta didik dalam memahami materi pecahan senilai di kelas IV sekolah dasar yang disebabkan oleh minimnya pengadaan media yang bisa digunakan berulang kali dan pengembangan media pembelajaran pada materi tersebut. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *Board Game* pada materi pecahan senilai di kelas IV sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah *EDR (Educational Design Research)* yang memiliki tiga tahapan yaitu (1) Analisis dan Eksplorasi, (2) Desain dan Kontruksi (3) Evaluasi dan Kontruksi. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan studi dokumen serta penilaian ahli dan angket respon yang diberikan kepada peserta didik kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, diperoleh nilai validitas 88,3% dengan kategori sangat layak, hasil validasi dari ahli media 91% dengan kategori sangat layak dan hasil validasi ahli pedagogis 91,6% dengan kategori sangat layak. Adapun saat implementasi mendapatkan persentasi dari respon peserta didik diperoleh 98,2% dengan kategori sangat layak. Dari data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Board Game* pada materi pecahan senilai yang telah peneliti kembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi pecahan senilai di sekolah dasar.

**Kata kunci : Pecahan Senilai, Media Pembelajaran, *Board Game*.**

## ABSTRACT

*This study discusses the development of Board Game learning media on fractional material which is motivated by the lack of interest of students in understanding fractional material in grade IV of elementary school due to the lack of procurement of media that can be used repeatedly and the development of learning media on the material. This study aims to describe the process of developing Board Game learning media on fractional material equivalent to that in grade IV of elementary school. The research method used is EDR (Educational Design Research) which has three stages, namely (1) Analysis and Exploration, (2) Design and Construction (3) Evaluation and Construction. Data collection techniques through observation, interviews and document studies as well as expert assessments and response questionnaires given to grade IV elementary school students. Based on the validation results from material experts, a validity score of 88.3% was obtained with a very feasible category, a validation result from media experts was obtained 91% with a very feasible category and a validation result from a pedagogical expert was obtained 91.6% with a very feasible category. Meanwhile, during the implementation, the percentage of student responses was obtained by 98.2% with the category of very feasible. The data shows that the Board Game learning media on fractional material of equivalent value that has been developed by researchers is very suitable for use in learning mathematics on fractional material of equivalent value in elementary school.*

**Keywords:** Value Fractions, Learning Media, Board Game.

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ii</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Tujuan Penelitian.....	4
1.4. Manfaat/Signifikansi Penelitian .....	4
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
2.1. Media Pembelajaran .....	7
2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran.....	7
2.1.2. Fungsi Media pembelajaran .....	9
2.1.3. Urgensi Media Pembelajaran .....	9
2.1.4. Manfaat Media Pembelajaran .....	10
2.1.5. Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	11
2.1.6. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran .....	13
2.1.7. Kriteria Pemilihan Media .....	14
2.1.8. Karakteristik Pemilihan Media Pembelajaran Sesuai dengan Tingkat	

Perkembangan Peserta Didik .....	14
2.2. <i>Board Game</i> .....	15
2.2.1. Pengertian <i>Board Game</i> .....	15
2.2.2. Manfaat <i>Board Game</i> .....	15
2.2.3. Kekurangan dan kelebihan <i>Board Game</i> .....	16
2.2.4. Alat dan Bahan Pembuatan Media .....	17
2.3. Pembelajaran Matematika .....	17
2.3.1. Pengertian Matematika .....	17
2.3.2. Pembelajaran Matematika .....	18
2.3.3. Tujuan Pembelajaran Matematika .....	19
2.4. Operasi Hitung Pecahan .....	19
2.4.1. Pengertian Pecahan .....	19
2.4.2. Pecahan Senilai .....	20
2.4.3. Tinjauan Penelitian .....	22
2.4.4. Kerangka Berpikir .....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>25</b>
3.1. Desain Penelitian .....	25
3.2. Partisipan, Tempat, dan Waktu Penelitian .....	27
3.2.1. Partisipan .....	27
3.2.2. Tempat dan Waktu Penelitian .....	27
3.3. Teknik Pengumpulan Data .....	27
3.3.1. Observasi .....	27
3.3.2. Wawancara .....	27
3.3.3. Studi Dokumen .....	28
3.3.4. <i>Expert Judgment</i> .....	28
3.3.5. Angket Respon .....	28

3.4. Instrumen Penelitian.....	28
3.4.1. Lembar Observasi .....	29
3.4.2. Lembar Wawancara .....	30
3.4.3. Studi dokumen .....	30
3.4.4. Angket Lembar Validasi .....	30
3.4.5. Angket Respon Peserta Didik .....	31
3.5. Analisis Data .....	32
3.5.1. Data kualitatif.....	32
3.5.2. Data kuantitatif.....	34
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>36</b>
4.1. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran <i>Board Game</i> .....	36
4.1.1. Observasi.....	36
4.1.2. Wawancara.....	39
4.1.3. Studi Dokumen .....	41
4.2. Rancangan Media Pembelajaran <i>Board Game</i> .....	44
4.2.1. Desain Media <i>Board Game</i> Pecahan Senilai .....	44
4.2.2. Desain Petunjuk Penggunaan.....	50
4.2.3. Pengembangan Media <i>Board Game</i> Pecahan Senilai .....	51
4.2.4. Kelayakan Ahli.....	53
4.2.5. Uji Respon Produk .....	60
4.3. Hasil Akhir Produk.....	64
4.3.1. Hasil Akhir Produk Kepingan Media <i>Board Game</i> .....	65
4.3.2. Hasil Akhir Petunjuk Penggunaan dan Kemasan Media <i>Board Game</i> .....	66



<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>68</b>
5.1. Simpulan.....	68
5.2. Implikasi.....	69
5.3. Rekomendasi .....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>72</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>77</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>153</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Instrumen Penelitian .....	28
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Observasi Pembelajaran Matematika (Pecahan Senilai).....	29
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Wawancara Pendidik.....	30
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrument Lembar Validasi.....	31
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik .....	32
Tabel 3. 6 Kriteria Pemberian Skor Jawaban Validitas .....	34
Tabel 3. 7 Penilaian skala Guittman .....	35
Tabel 4. 1 Hasil Observasi Studi Lapangan.....	36
Tabel 4. 2 Hasil Wawancara .....	39
Tabel 4. 3 Hasil Analisis Dokumen .....	41
Tabel 4. 4 Warna yang digunakan di Media Pembelajaran .....	44
Tabel 4. 5 Desain Media <i>Board Game</i> .....	45
Tabel 4. 6 Alat dan Bahan Yang Digunakan.....	49
Tabel 4. 7 Pembuatan Media.....	51
Tabel 4. 8 Daftar Validator .....	53
Tabel 4. 9 Hasil Validasi Ahli Materi .....	54
Tabel 4. 10 Hasil Perbaikan Ahli Materi .....	55
Tabel 4. 11 Hasil Validasi Ahli Media.....	57
Tabel 4. 12 Hasil Perbaikan Ahli Media.....	58
Tabel 4. 13 Hasil Validasi Ahli Pedagogis .....	59
Tabel 4. 14 Hasil Perbaikan Ahli Pedagogis.....	60
Tabel 4. 15 Hasil Uji Coba.....	61
Tabel 4. 16 Tabel Nilai Akhir Uji Kelayakan Produk .....	64

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Grafik Kerucut Pengalaman Edgar .....	8
Gambar 2. 2 Contoh Pecahan Senilai.....	20
Gambar 2. 3 Batang Coklat.....	21
Gambar 2. 4 Bagan Kerangka Berikir.....	24
Gambar 3. 1 Model EDR Mckenny & Reeves 2012.....	25
Gambar 3. 2 Proses Analisis Data Kualitatif .....	33
Gambar 4. 1 Petunjuk Penggunaan .....	51
Gambar 4. 2 Kegiatan Peserta Didik menggunakan Media <i>Board Game</i> .....	62
Gambar 4. 3 Produk Akhir Petunjuk Penggunaan Media.....	66
Gambar 4. 4 Produk Akhir Kemasan Media <i>Board Game</i> .....	67

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Dosen Pembimbing Skripsi.....	78
Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Kegiatan Penelitian.....	82
Lampiran 3. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian.....	83
Lampiran 4. Lembar Validasi Instrumen Oleh Pembimbing.....	84
Lampiran 5. Instrumen Lembar Observasi.....	85
Lampiran 6. Transkrip Hasil Observasi.....	87
Lampiran 7. Instrumen Wawancara.....	91
Lampiran 8. Transkrip Hasil Wawancara.....	95
Lampiran 9. Instrumen Studi Dokumen.....	101
Lampiran 10. Transkrip Hasil Studi Dokumen.....	103
Lampiran 11. Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi.....	105
Lampiran 12. Hasil Validasi Ahli Materi.....	110
Lampiran 13. Instrumen Lembar Validasi Ahli Media.....	114
Lampiran 14. Hasil Validasi Ahli Media.....	119
Lampiran 15. Instrumen Lembar Validasi Ahli Pedagogis.....	123
Lampiran 16. Hasil Validasi Ahli Pedagogis.....	127
Lampiran 17. LKPD yang digunakan peneliti saat pembelajaran.....	131
Lampiran 18. Angket Respon Peserta Didik.....	139
Lampiran 19. Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	141
Lampiran 20. Rekapitulasi Hasil Angket.....	147
Lampiran 21. Media <i>Board Game</i> .....	149
Lampiran 22. Dokumentasi.....	150

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, L. (2023). Pengembangan Media Kotak Telur pada Materi Perkalian dan Pembagian Bilangan Cacah untuk kelas II Sekolah Dasar. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya.
- Afriana, S., & Prastowo, A. (2022). Penggunaan media pembelajaran e-comic dalam menumbuhkan motivasi dan antusiasme belajar peserta didik sekolah dasar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 22(1), 41-56.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Aisyah, A. (2017). Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 1(2), 118-123.
- Anjeli, A., Dharmono, D., & Hardiansyah, H. (2021). The Development of Learning Tools for Animalia Concept Based on Guided Inquiry Model in High School Grade X. *Bio-Inoved : Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan*, 3(2), 72. <https://doi.org/10.20527/bino.v3i2.9977>
- Apriyanto, M. T., & Hilmi, R. A. (2019, June). Media pembelajaran matematika (mobile learning) berbasis android. In *Seminar & Conference Proceedings of UMT*.
- Arief, M. M. (2021). Media Pembelajaran IPA di SD/MI (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, dan Jenis Media Pembelajaran). *Tarbiyah Darussalam: Jurnal Ilmiah Kependidikan dan Keagamaan*, 5(1).
- Audie, N. (2019, May). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 586-595).
- Azzahra, R. A., & Ranakabbani, R. (2023). Analisis dalam Penentuan Media Pembelajaran untuk Mata Pelajaran Di Jenjang Sekolah Menengah Atas. *Juni*, 02(2), 363–375. <http://jurnal.minartis.com/index.php/jpst/>
- Azizah, A. N. U. R., & BISRI, M. (2018). Penggunaan Media Benda Konkret Pada Pembelajaran Matematika Tingkat Dasar Materi Pecahan Kelas Iii Di Sd Islam Al-Hilal Kartasura Sukoharjo Tahun Pelajaran 2017/2018.
- BSNP. (2014). Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran Tahun 2014 Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan
- Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar. Laksita Indonesia.
- Dell'Angela, L., Zaharia, A., Lobel, A., Vico Begara, O., Sander, D., dan

- Samson, A. C. (2020). Board Games on Emotional Competences for School Age Children. *Games for Health Journal*, 9 (3), 1-10. doi:10.1089/g4h.2019.0050
- Erlitasari, N. D., & Dewi, U. (2016). Nova Dwi Erlitasari. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 7(1), 1–12.
- Ekayani, P. (2017). (2017). *Pentingnya Penggunaan Media*. March. <https://www.researchgate.net/publication/315105651>
- Fajriyah, R. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika Melalui Model Project Based Learning di Kelas II A SD Ngoto. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 2, No. 1, pp. 1313-1320).
- Gusteti, M. U., & Neviyarni, N. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pembelajaran Matematika Di Kurikulum Merdeka. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 3(3), 636–646. <https://doi.org/10.46306/lb.v3i3.180>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hamda, A., & Harisman, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pokok Bahasan Peluang terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Kelas VIII SMP. *JEPM: Jurnal Edukasi dan Penelitian Matematika*.
- Hurilaini, M., Mulyadiprana, A., & Apriani, I. F. (2022). Analisis Video Pembelajaran Operasi Hitung Penjumlahan Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa SD. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(02), 275-281.
- Tanjung, H. S., & Nababan, S. A. (2018). Pengaruh penggunaan metode pembelajaran bermain terhadap hasil belajar matematika siswa materi pokok pecahan di kelas III SD Negeri 200407 Hutapadang. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1).
- Iranti, A. D., Asih, S. R., Putra, Z. H., & Alim, J. A. (2023). Peningkatan Pengetahuan Tentang Garis Bilangan Melalui Permainan Loncat Garis. *Indonesian Journal of Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics Education*, 2(1), 25–33.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis teori perkembangan kognitif piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun dalam pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27-34.
- Joesyiana, K. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Observasi Lapangan (Outdoor Study) Pada Mata Kuliah Manajemen Operasional (Survey Pada

Mahasiswa Jurusan Manajemen Semester III Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Beserta Persada Bunda). *PeKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR*, 6(2), hal 94.

Karlimah, K., Nur, L., & Oktaviyani, H. (2019). Pemahaman konsep operasi hitung penjumlahan bilangan cacah siswa sekolah dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(2), 123. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.4887>

Lidinillah, D. A. M. (2012). Educational Design Research : a Theoretical Framework for Action. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 1(1), 1–13.

Listiani, D., & Prihatnani, E. (2018). Pengembangan media pembelajaran dart board math bagi siswa kelas VII SMP. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 21–33. <https://doi.org/10.33654/math.v4i1.80>

Mangundjaya, W. L dan Wicaksana, S.A (2022). Edupreneur: Developing Boardgame As a product of University Entrepreneurial Activities, *International Journal of Entrepreneurship and Business Development*, Volume 05, Number 02, March 2022. <https://doi.org/10.29138/ijebd.v5i2.1758>

Mangundjaya, W. L., Wicaksana, S. A., & Ersya, C. H. A. I. (2022). Board game: Cara pembelajaran yang menyenangkan bagi orang dewasa. *SOSIO KONSEPSIA: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Kesejahteraan Sosial*, 11(2).

Mashuri, S. (2019). Media pembelajaran matematika. Yogyakarta: Deepublish

Mc Kenney, S., T. C. Reeves. (2012). *Conducting Educational Design Research*. New York: Routledge Taylor & Francis Group.

Kamila, P. N., & Apriani, I. F. (2024). Pengembangan media powerpoint interaktif (pointter) pada konsep dasar pembagian di kelas II sekolah dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(1), 156-163.

Newman, S. D., Hansen, M. T., dan Gutierrez, A. (2016). An fMRI Study of the Impact of Block Building and Board Games on Spatial Ability. *Frontiers in Psychology*, 7, 1-9. doi:10.3389/fpsyg.2016.01278

Nisa, R., & Fryda mawardah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Edukasi dengan Program Construct 2. *Gammath : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(2), 159–169. <https://doi.org/10.32528/gammath.v8i2.786>

Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 219–230. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p219-230>

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil

belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.

- Panjaitan, R., Mujiwati, E. S., & Aka, K. A. (2022). Pengembangan Media Papan Pecahan untuk Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Berpenyebut Sama Siswa Kelas III SDN Sambi 2. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 2(2), 389-396.
- Pertiwi, D. M., & Mayar, F. (2020). Pengaruh kegiatan menggambar bebas teknik graffito terhadap seni rupa anak usia dini di taman kanak-kanak aisyiyah v padang. *Jurnal pendidikan tambusai*, 4(1), 39-44.
- Purnama, S. (2020). Elemen Warna Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam Al-Bidayah: *Junal Pendidikan Agama Islam*, 2(1).
- Puspitaningrum, Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Accounting Board Game (ABG) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Rekonsiliasi Bank Kelas XI Ak 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun Ajaran 2018/2019.
- Rijali, A. (2018). *Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin*. 17(33), 81–95.
- Rosikhoh, D., & Abdussakir, A. (2020). Bilangan Pecahan dan Operasinya dalam Hadits. *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 44–53. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v5i1.1800>
- Saddam Husein, S. U. M. S. S. (2018). Urgensi Media Dalam Proses Pembelajaran. *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 237. <https://doi.org/10.33477/alt.v3i2.605>
- Sakti, H. G. (2023). Pelatihan Media Board Game Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Cahaya Mandalika (Abdimandalika) E-Issn 2722-824x*, 4(2), 116-120.
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin, S. (2023). Media pembelajaran.
- Siwela, M., (2020). Making serious learning easy and fun at OHFT: Educational board games. *Library and Information Research*, 43 (127), 1-13. <https://doi.org/10.29173/lirg812>
- Selvarajan, S. (2020). The Short-Term Effect Of Playing Co- Operative And Competitive Card-/Board Games On Pro-Social Behavior. Master Thesis. Aalto University School of Business
- Setiawati, N. L. M., Dantes, D. N., Candiasa, D. I. M., & Komp, M. I. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Flash Card Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VI SDLBB Negeri Tabanan. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 5(1).
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat



- Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.  
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Vuk, S. (2023). Development of creativity in elementary school. *Journal of Creativity*, 33(2). <https://doi.org/10.1016/j.yjoc.2023.100055>
- Wahid, A. (2018). Jurnal pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 5(2).
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Yusuf, Y. Dkk. (2020). Call for book Tema 3 (Media Pembelajaran). Surabaya: Jakad
- Yulianty, N. (2019). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Dengan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96.