

MODIFIKASI BOARDGAME ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA EDUKASI FAUNA PADA SISWA KELAS 3 SD NEGERI SINGOPURAN 03

Syakara Akbar¹, Ezar Ramadhan², Muhammad Firdaus Al-Farizi³, Muhammad Setiyawan⁴

¹²³⁴Prodi Informatika, STMIK Amikom Surakarta

¹²³⁴Sukoharjo Indonesia

Email: ¹syakara.10384@mhs.amikomsolo.ac.id,

²ezar.10387@mhs.amikomsolo.ac.id, ³muhammad.10411@mhs.amikomsolo.ac.id,

⁴muhammadsetiyawan@dosen.amikomsolo.ac.id

Abstract

The purpose of this study was to improve the understanding of animals in 3rd grade student of SD Negeri Singopuran 03 through an improve deducational boardgame media, namely the Snakes and Ladders Game. The ADDIE method was used to conduct the development research. The results showed that the use of the learning media can increase student's interest in learning and understanding material about animals. Base donquestionnai resdistributed to 25 students, 97.33% of students understood the rules of the game and actively participated in the learning process. This study recommends the use of various game-based learning media and the creation of a digital version of the board game for further research. The results of this study are expected to provide an alternative learning media that is fun and interactive for elementary school students.

Keywords: Educational boardgame, Snakes and ladders, Fauna, ADDIE Method

Abstraksi

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman hewan pada siswa kelas 3 SD Negeri Singopuran 03 melalui media boardgame edukasi yang ditingkatkan yaitu Permainan Ular Tangga. Metode ADDIE digunakan untuk melakukan penelitian pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari dan memahami materi tentang hewan. Berdasarkan kuesioner yang dibagikan kepada 25 siswa, 97,33% siswa memahami aturan main dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan berbagai media pembelajaran berbasis permainan dan pembuatan versi digital dari permainan papan tersebut untuk penelitian lebih lanjut. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Boardgame Edukasi, Ular tangga, Fauna, Metode ADDIE

1. PENDAHULUAN

Dampak kesuksesan proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran meningkatkan tingkat keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami dan menguasai materi tersebut[1]. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan memanfaatkan berbagai jenis media, seperti gambar, video, dan permainan interaktif[2]. Media pembelajaran berupa *Boardgame* memungkinkan anak-anak untuk belajar sambil bermain, yang meningkatkan motivasi mereka untuk memahami materi pelajaran. Metode ini mengurangi kebosanan dan meningkatkan minat dalam proses belajar mengajar [3]. Media pembelajaran yang efektif harus dapat menarik minat siswa dan membuat pengalaman belajar menjadi menyenangkan. Khususnya *boardgame*, dapat digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan. *Boardgame* tidak hanya merupakan bentuk kesenangan, tapi juga memiliki potensi yang sangat besar sebagai alat pembelajaran yang interaktif dan mendalam[4].

Penerapan permainan papan dengan siswa sekolah dasar merupakan pendekatan yang sangat efektif. Keterampilan motorik pada anak pada usia ini berkembang pesat. Anak dapat memberikan petunjuk dan memahami aturan permainan dengan baik, sehingga dapat menyelesaikan permainan dengan lancar. Permainan papan memudahkan anak memahami konsep yang diajarkan saat bermain bersama temannya [5].

Juhaeni dkk, mengembangkan media game edukasi yang digunakan untuk media pembelajaran matematika kelas III SD Madrasah Ibtidaiyah. Berdasarkan hasil pengujian media game edukasi Canva dan Quiz Whizzer tersebut dapat meningkatkan rata-rata hasil belajar siswasetelah menggunakan media tersebut[6]. Menurut Kesuma dkk, bahwa penerapan media permainan *boardgame* memiliki efek signifikan terhadap peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa [7]. Pembelajaran PPKn dengan menerapkan media Ular Tangga Keberagaman dapat meningkatkan hasil belajar siswa [8].

Nuri dkk, merancang sebuah *Boardgame* berbasis literasi lingkungan yang diaplikasikan untuk peserta didik di MIN 3 Aceh Barat. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa *boardgame* tersebut dapat meningkatkan pengetahuan, perilaku, emosi, dan kesadaran ekologis setelah mengikuti kegiatan ini[9].

Stevfany dkk, merancang *boardgame* edukatif yang bernama "Vaknasia" untuk anak sekolah dasar dengan berbagai komponen seperti kartu ibu kota, kartu aksi, papan permainan, poin, roulette, dan buku petunjuk. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *boardgame* edukatif tersebut dapat meningkatkan minat belajar anak-anak dan memperkenalkan provinsi di Indonesia secara interaktif melalui permainan edukatif yang ceria dan menarik[10].

Siswa di SD Negeri Singopuran 03 cenderung merasa jenuh dengan pelajaran IPA kelas 3, terutama topik fauna, karena metode pengajaran yang terlalu teoretis dan minimnya interaksi antara guru dan murid. Penelitian menunjukkan bahwa kegiatan belajar pada mata pelajaran IPA lebih banyak berfokus pada pembahasan materi dari LKS Tema Siswa. Kondisi ini menurunkan motivasi siswa untuk mempelajari mata pelajaran tersebut. *Boardgame* ini dapat mendorong partisipasi siswa dalam menjawab setiap pertanyaan yang disajikan, yang membantu meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar, maka peneliti menyarankan untuk melakukan penelitian dengan sebuah judul “Modifikasi *Boardgame* Ular Tangga Sebagai Media Edukasi Fauna Pada Siswa Kelas 3 SD NEGERI SINGOPURAN 03” dengan tujuan, agar siswa kelas 3 di SD NEGERI SINGOPURAN 03 dapat terlibat aktif, termotivasi, dan menikmati pembelajaran.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian Pengembangan. *Demonstrate Pengembangan* ini menggunakan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi)[11]. Secara umum, Metode pengembangan ADDIE digunakan dalam bidang Pendidikan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia. Berikut adalah penjelasan ringkas untuk setiap tahapannya:

1. Analisis (*Analysis*): Pada tahap analisis ini akan melakukan kegiatan Identifikasi Kebutuhan Pembelajaran. Disini, para peneliti akan mengumpulkan informasi mengenai peserta didik atau peserta pelatihan, termasuk tujuan pembelajaran, sasaran, konteks, dan kesulitan.
2. Perancangan (*Desain*): Pada tahap perancangan ini akan merancang kurikulum atau kerangka pembelajaran untuk memenuhi tujuan dan sasaran yang telah ditentukan pada langkah analisis. Rencana pembelajaran menguraikan taktik pengajaran, konten pembelajaran, materi, metode evaluasi, dan sumber daya pembelajaran yang akan digunakan.
3. Pengembangan (*Development*): Pada tahap pengembangan ini akan memerlukan pengembangan materi instruksional berdasarkan strategi yang telah dirancang sebelumnya. Materi dan alat pembelajaran dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan persyaratan tertentu.
4. Implementasi (*Implementation*): Pada tahap implementasi ini dimana saat peserta didik atau peserta pelatihan secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran atau pelatihan. Proses pembelajaran terkontrol dan terorganisir dengan baik untuk memenuhi tujuan pembelajaran.
5. Evaluasi (*Evaluation*): Pada tahap terakhir ini yaitu mengevaluasi keberhasilan pembelajaran atau pelatihan. Evaluasi bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran, memenuhi tujuan, dan memaksimalkan efisiensi sumber daya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisis

3.1.1. Profil Sekolah

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti, diperoleh informasi terkait latar belakang serta proses pembelajaran di SD Negeri Singopuran 03.

SD NEGERI SINGOPURAN 03 adalah suatu sekolah dasar yang didirikan pada 5 Juli 1982. Sekolah ini berlokasi di Jl. Untung Suropati No. 133 Singopuran, Kecamatan Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah, dengan luas tanah seluas 1,700 m².

SD NEGERI SINGOPURAN 03 memiliki berbagai ruangan dengan kegunaan tertentu. Ada 6 ruang kelas untuk para siswa belajar, 1 ruang perpustakaan, dan 1 ruang kepala sekolah berfungsi sebagai pusat koordinasi. Ada juga ruang guru di mana para guru dapat berkumpul dan berbicara.

SD NEGERI SINGOPURAN 03 memiliki 12 guru pengajar, dan siswa total 176, dengan rata-rata 29-30 siswa perkelasnya.

3.1.2. Mata Pelajaran yang Dipakai

Dalam pembuatan board permainan ular tangga, peneliti menggunakan beberapa materi dalam board permainan ini antara lain:

1. Pengenalan Hewan
2. Habitat Hewan
3. Jenis Makanan Hewan
4. Cara Berkembang biak Hewan

Penelitian ini berlandaskan pada kurikulum kelas 2 SD. Peneliti memilih materi ini karena saat penelitian dilakukan, siswa kelas 3 sedang dalam proses adaptasi di awal tahun ajaran baru. Karena itu, peneliti mengulang kembali materi yang sudah pernah diajarkan kepada siswa kelas 3.

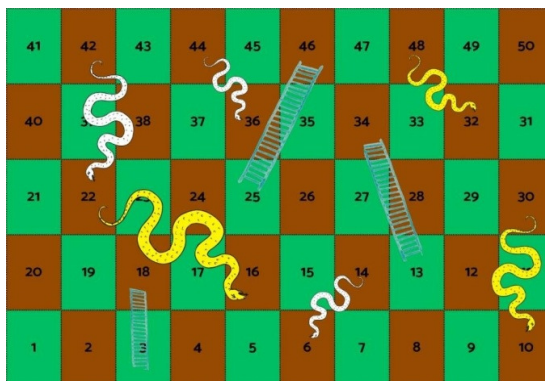
3.1.3. Target Pemain

Penelitian ini berfokus pada siswa kelas 3 yang baru saja memulai tahun ajaran baru. Untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi kelas 2 sebelum melanjutkan ke topik yang lebih menantang di kelas.

3.2. Desain dan Pengembangan

3.2.1. Desain Boardgame manual

Desain *board game* ini diperoleh dari board game ular tangga yang sudah ada, peneliti kemudian menyesuaikan beberapa aspek desain agar sesuai untuk digunakan di sekolah. Dalam desain penelitian ini peneliti mengurangi jumlah kotak menjadi 50 saja, dan mengubah warna balok dengan dua jenis hijau dan coklat. Untuk desain board game terlihat pada Gambar1.



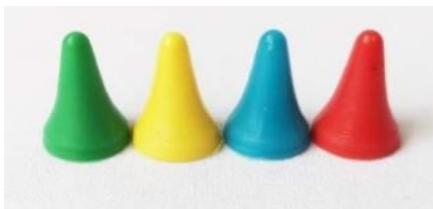
Gambar 1. Desain Board Game

3.2.2. Peralatan yang Digunakan

Board game Ular Tangga yang dimodifikasi membutuhkan alat-alat sebagai berikut:

1. Pion

Pion-pion tersebut dapat digunakan kembali dalam berbagai permainan, seperti yang terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Desain Pion

Ada empat pion dengan warna yang berbeda-beda: merah, kuning, biru, dan hijau. Setiap pion mengidentifikasi sebuah kelompok, sehingga pemain dapat dengan mudah membedakan pion mereka dengan pion lainnya.

2. Dadu

Dadu terdiri dari enam sisi, yang masing-masing bertuliskan angka 1 hingga 6, seperti yang terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Desain Dadu

Saat dilempar, dadu akan menghasilkan hasil acak yang menentukan jumlah langkah yang dapat diambil pemain. Langkah-langkah yang dapat diambil pemain untuk memutuskan bagaimana memindahkan pion.

3. Kartu

Dalam permainan ini, diperlukan kartu yang memuat materi pembelajaran untuk memasukkan unsur edukasi ke dalam permainan. Kartu-kartu ini juga mencantumkan pertanyaan tentang binatang. Desain kartu tersebut ditampilkan pada Gambar 4 dan 5



Gambar 4. Desain Belakang Kartu



Gambar 5. Desain Depan Kartu

Kartu-kartu soal memberikan aspek yang menantang sekaligus informatif pada board game ini. Ada 25 kartu soal yang berhubungan dengan fauna.

3.2.3. Peraturan Permainan

Aturan board game ini menyerupai permainan ular tangga pada umumnya, namun peneliti melakukan beberapa perubahan pada aturan untuk menambahkan elemen edukasi.

1. Memulai Permainan

Langkah awal dilakukan untuk penentuan urutan pemain, Setiap pemain (maksimal empat orang) akan melempar dadu sebanyak tiga kali. Pemain yang mendapatkan angka enam pertama kali dalam tiga putaran akan mendapatkan giliran pertama untuk bermain dan menerima kartu anti ular.

Apabila tidak ada pemain yang mendapatkan angka enam dalam tiga putaran, maka urutan bermain ditentukan dengan menjumlahkan total jumlah dadu yang dilempar oleh setiap pemain selama tiga putaran tersebut. Pemain dengan jumlah total tertinggi akan mendapat giliran pertama, dan seterusnya, sesuai dengan urutan jumlah total angka dadu.

2. Ular

Apabila pemain berhenti pada kotak dengan ekor ular, pemain akan turun ke kotak dengan kepala ular yang sesuai.

3. Tangga

Ketika pemain mencapai petak bertangga, mereka akan dihadapkan pada sebuah pertanyaan. Jika jawaban pemain benar, mereka dapat naik tangga, namun jika salah, mereka tetap berada di tempat.

4. Kartu anti ular

Kartu anti ular yaitu kartu khusus yang diberikan kepada pemain yang melempar dadu dengan angka enam pertama kali saat menentukan urutan pemain. Kartu ini memiliki fungsi sebagai anti ular, jikapemain berhenti pada kotak dengan ekor ular tidak akan terkena efek turun ke kotak selanjutnya.

5. Kotak Berwarna Hijau

Apabila pemain berhenti pada kotak berwarna hijau, pemain harus mengambil kartu pertanyaan yang sesuai nomor kotak hijau tersebut, apabila pemain tidak dapat menjawab pertanyaan akan mundur satu langkah dari kotak tersebut.

6. Kartu Soal

Kartu pertanyaan berisi materi fauna sesuai kurikulum kelas 2 SD. Setiap pemain memiliki tiga kesempatan untuk menjawab setiap pertanyaan. Jika pemain tidak berhasil menjawab dengan benar dalam tiga kesempatan tersebut, mereka dianggap tidak dapat menjawab dan harus mundur satu langkah.

7. Pemenang Permainan

Yang akan menjadi pemenang pada permainan *board game* ini yaitu pemain yang mencapai finish terlebihdahulu.

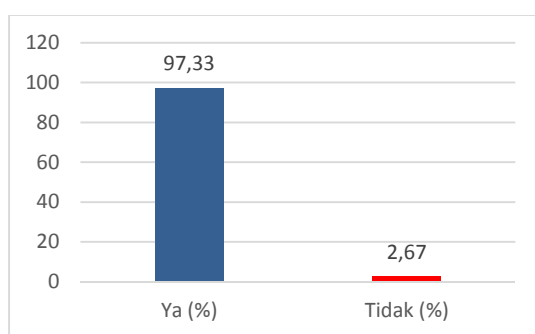
3.3. Implementasi Pengujian

Setelah mengimplementasikan *board game* untuk siswa kelas 3 di SD NEGERI SINGOPURAN 03, kuesioner digunakan untuk menilai pengetahuan mereka tentang permainan tersebut, dengan dua pilihan: “Ya” atau ‘Tidak’. Dari 25 siswa yang telah mencoba permainan ini, diperoleh hasil kuisisioner seperti pada Tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Kuisisioner Pemahaman Siswa

NO	Rule	Mudah Dipahami	
		Ya (%)	Tidak (%)
1	Permainan hanya bisa dimainkan dengan jumlah maksimal hanya empat orang saja	100	0
2	Pemain harus melempar dadu untuk penentu urutan pemain, selama tiga ronde	84	16
3	Pemain yang berhasil mendapatkan angka enam pertama kali akan mendapatkan kartu anti ular	100	0
4	Jika pemain berhenti pada kotak warna hijau akan mendapatkan kartu soal sesuai nomor dikotak tersebut	100	0
5	Jika pemain tidak bisa menjawab soal atau salah menjawab soal harus mundur satu langkah	100	0
6	Pemain yang pertama mencapai garis finish akan menjadi pemenangnya	100	0
Rata-rata		97,33	2,67

Tabel 1 menunjukkan bahwa 97.33% responden memahami peraturan permainan dan dapat memecahkan masalah, sementara hanya 2.67% yang kesulitan memahami peraturan. Gambar 6 di bawah ini menunjukkan grafik ilustrasi.



Gambar 6. Grafik Perbandingan Tingkat Pemahaman Siswa

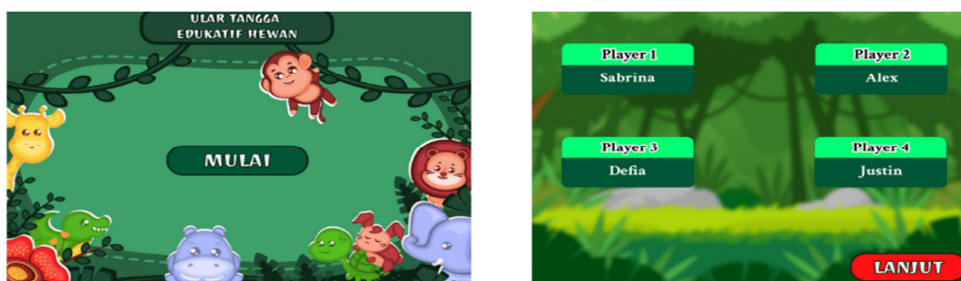
3.4. Desain Game Digital

Saat ini, penggunaan smartphone sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari bagi semua kalangan, termasuk anak-anak dan orang dewasa. Oleh karena itu, board game ini bisa dikonversi menjadi permainan digital untuk perangkat seluler. Selain menyesuaikan dengan perkembangan zaman, langkah ini juga bertujuan untuk

menjangkau lebih banyak pengguna dan menyediakan alternatif metode pembelajaran baik di sekolah maupun di luar sekolah.

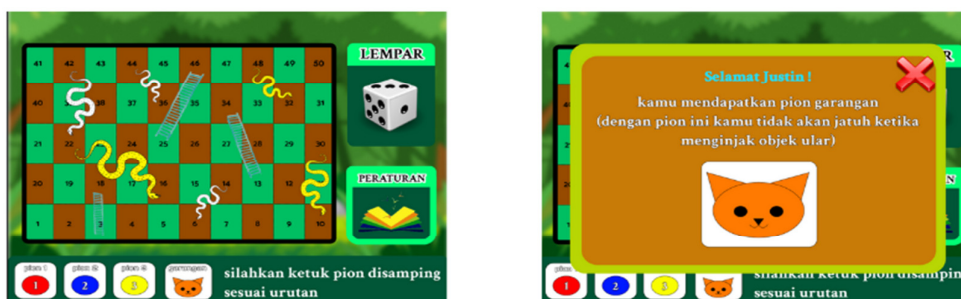
3.4.1. Interface Digital

Dasar permainan ini serupa dengan versi sebelumnya, namun dalam versi digital terdapat beberapa aturan tambahan. Aturan tambahan ini mencakup kolom isian nama pemain dan fitur petunjuk aturan permainan untuk membantu pemain memahami peraturan dasar permainan. Pada gambar 7, gambar 8, gambar 9, gambar 10 dan 11 berikut adalah desain interface dari board game versi digital:



Gambar 7. Tampilan Mulai dan Tampilan Kolom Nama

Gambar 7 adalah desain tampilan mulai dan halaman kolom nama untuk mengisi nama pemain sebelum masuk ke permainan.



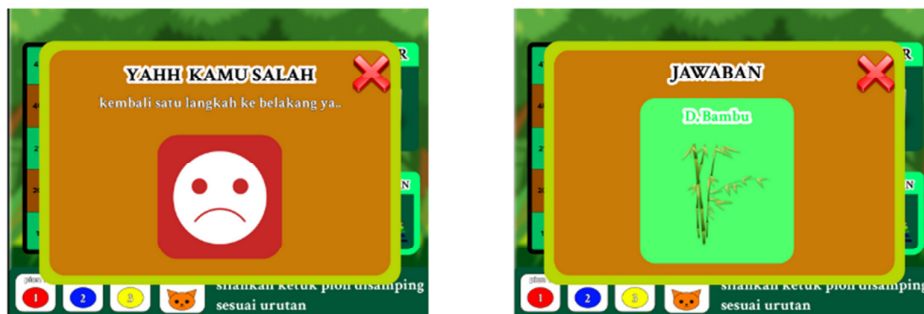
Gambar 8. Tampilan Awal Permainan Dan Tampilan Anti Ular

Gambar 8 adalah desain tampilan awal permainan, pada saat sesi melempar dadu untuk penentu giliran pertama dan yang mendapatkan pion garangan dan tampilan anti ular, saat pemain mendapatkan angka enam saat melempar dadu selama tiga putaran akan mendapatkan pion garangan.



Gambar 9. Tampilan Soal

Gambar 9 adalah desain tampilan soal, ketika pemain berhenti pada kotak hijau akan mendapatkan soal.



Gambar 10. Tampilan Jawaban Salah Dan Tampilan Jawaban Benar

Gambar 10 adalah desain tampilan jawaban salah dan tampilan jawaban benar, apabila pemain tidak dapat menjawab soal tersebut akan mundur satu langkah dari kotak awal.



Gambar 11. Tampilan Permainan Selesai

Gambar 11 adalah desain tampilan permainan selesai untuk pengumuman pemenang permainan.

3.4.2. Peraturan Permainan Digital

Aturan permainan tidak banyak berubah dari permainan board game yang sebelumnya. Sebelum permainan dimulai seluruh pemain akan mengisi nama terlebih dahulu.

Selanjutnya permainan dimulai dengan menentukan urutan peserta. Setiap pemain, hingga empat orang, akan memencet dadu sebanyak tiga kali. Pemain yang mendapatkan angka enam pertama akan mendapatkan giliran pertama untuk bermain dan akan mendapatkan pion garangan yang bersifat anti ular.

Apabila tidak ada pemain yang mendapatkan angka enam dalam tiga putaran, maka urutan bermain ditentukan oleh jumlah total poin dadu yang dilempar oleh setiap pemain selama tiga putaran tersebut. Pemain dengan jumlah total terbesar akan mendapat giliran pertama, diikuti oleh pemain dengan jumlah dadu terendah.

Selanjutnya apabila pemain berhenti di kotak berwarna hijau, pemain harus memilih kartu pertanyaan yang sesuai dengan nomor kotak tersebut. Jika pemain tidak dapat menjawab pertanyaan, mereka harus mundur satu langkah.

Selanjutnya apabila pemain berhenti di kotak dengan ekor ular, mereka harus kembali ke kotak dengan kepala ular. Di sisi lain, Ketika seorang pemain berhenti di sebuah peti yang terdapat tangga di atasnya, mereka akan ditanyai sebuah pertanyaan.

Jika Anda menjawab pertanyaan dengan benar, Anda akan mencapai bidang tangga, namun jawaban yang salah akan membuat pemain terjebak. Pemain pertama yang mencapai kotak finish yaitu yang akan memenangkan permainan.

3.5. Tahapan Evaluasi

Pada tahap evaluasi, penulis menilai efektivitas board game sebagai media pembelajaran melalui pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif. Evaluasi dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

3.5.1. Penyebaran Kuesioner

Setelah implementasi board game kepada siswa kelas 3 SD Negeri Singopuran 03, kuesioner diberikan kepada 25 siswa. Kuesioner tersebut berisi pertanyaan tentang tingkat pemahaman siswa terhadap aturan permainan, antusiasme saat bermain, dan sejauh mana permainan membantu mereka memahami materi fauna. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 97,33% siswa memahami aturan permainan dan merasa permainan ini menyenangkan, sementara 2,67% siswa merasa mengalami kesulitan memahami beberapa aspek permainan.

3.5.2. Pengamatan Langsung

Penulis melakukan pengamatan selama siswa bermain board game. Observasi mencakup interaksi antarsiswa, partisipasi aktif saat menjawab pertanyaan, dan reaksi siswa terhadap tantangan dalam permainan. Dari hasil pengamatan, siswa menunjukkan peningkatan antusiasme dan motivasi belajar dibandingkan metode pembelajaran sebelumnya.

3.5.3. Analisis Hasil Pembelajaran

Penulis menganalisis peningkatan pemahaman siswa terhadap materi fauna berdasarkan kemampuan siswa menjawab pertanyaan dalam kartu soal selama permainan. Hasil menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam permainan mampu menjawab rata-rata 80% pertanyaan dengan benar, yang menunjukkan bahwa media board game ini efektif untuk memperkuat pemahaman siswa.

3.5.4. Umpan Balik Guru dan Siswa

Selain kuesioner, penulis juga mengumpulkan umpan balik dari guru kelas 3 dan siswa. Guru menyatakan bahwa media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, sementara siswa memberikan masukan untuk membuat variasi pada desain permainan agar lebih menarik.

3.5.5. Kesimpulan Evaluasi

Berdasarkan hasil kuesioner, pengamatan, dan analisis hasil pembelajaran, board game ular tangga ini terbukti meningkatkan minat belajar, pemahaman materi, dan partisipasi siswa. Namun, penulis juga mengidentifikasi beberapa aspek yang perlu ditingkatkan, seperti penyederhanaan aturan tertentu untuk siswa yang kurang memahami, serta pengembangan versi digital untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian board game di SD Negeri Singopuran 03, dinyatakan permainan ini efektif menggabungkan Materi IPA fauna dengan keasikan permainan. Membuat board game ular tangga dengan kartu pertanyaan berhasil menghasilkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dampak pengujian menunjukkan bahwa mayoritas siswa memahami aturan permainan secara efektif, memberikan reaksi positif pada rancangan dan desain permainan. Walaupun sebagian kecil responden mengalami kesulitan, secara keseluruhan boardgame ini efektif dalam memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Rencana untuk mengembangkan versi digital akan memungkinkan penambahan konten instruksional dan interaktif yang lebih banyak, sehingga pengalaman belajar siswa menjadi lebih menarik.

Untuk tahap berikutnya, diharapkan sekolah agar menggunakan media pembelajaran yang lebih kreatif. Tujuannya adalah untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa, salah satunya dengan menggunakan media board game.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. M. Moto, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan," *Indones. J. Prim. Educ.*, vol. 3, no. 1, pp. 20–28, 2019, doi: 10.17509/ijpe.v3i1.16060.
- [2] A. P. Wulandari, A. A. Salsabila, K. Cahyani, T. S. Nurazizah, and Z. Ulfiyah, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *J. Educ.*, vol. 5, no. 2, pp. 3928–3936, 2023, doi: 10.31004/joe.v5i2.1074.
- [3] H. G. Sakti and B. S. Kartiani, "Efektivitas Penggunaan Media Board Game Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa," *J. Vision. Penelit. dan Pengemb. dibidang Adm. Pendidik.*, vol. 11, no. 1, p. 116, 2023, doi:

- 10.33394/vis.v11i1.7791.
- [4] N. Asemani Barekat, "The Effect of Board Games on the Academic Achievement and Learning Motivation of Fourth-Grade Elementary Student," *Int. J. Elem. Educ.*, vol. 12, no. 3, pp. 68–75, 2023, doi: 10.11648/j.ijeedu.20231203.13.
- [5] P. Sari *et al.*, "LinguA - LiterA Vocal (Vocabulary Adventure Land) Board Game Learning Media for Elementary School Students 1 Andini English as international language takes an important role in the human communication . In this globalization era and as a symbol of world," vol. 4, no. 1, pp. 1–14, 2021.
- [6] J. Juhaeni, E. I. Cahyani, F. A. M. Utami, and S. Safaruddin, "Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah," *J. Instr. Dev. Res.*, vol. 3, no. 2, pp. 58–66, 2023, doi: 10.53621/jider.v3i2.225.
- [7] A. T. Kesuma, Harun, H. Putranta, J. Mailool, and H. C. Adi Kistoro, "The effects of MANSA historical board game toward the students' creativity and learning outcomes on historical subjects," *Eur. J. Educ. Res.*, vol. 9, no. 4, pp. 1689–1700, 2020, doi: 10.12973/EU-JER.9.4.1689.
- [8] M. N. Syafria, I. A. Pratiwi, and M. S. Kuryanto, "Pengaruh Media Ular Tangga Keberagaman dalam Meningkatkan Hasil Belajar Muatan PPKn Siswa Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 7, no. 5, pp. 3111–3117, 2023, doi: 10.31004/basicedu.v7i5.5863.
- [9] N. Nuri, A. Surya, U. Destari, S. R. Amanda, Y. Sahendra, and Y. Fahrimal, "Peningkatan Literasi Lingkungan Peserta Didik MIN 3 Aceh Barat Menggunakan Metode Board Game Ular," *Wikrama Parahita J. Pengabd. Masy.*, vol. 7, no. 1, pp. 61–68, 2023, doi: 10.30656/jpmwp.v7i1.5466.
- [10] S. Stefvany and O. Athira Hadma, "Board Game Edukatif Tentang Ibu Kota Provinsi Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar," *Judikatif J. Desain Komun. Kreat.*, vol. 4, no. 1, pp. 26–31, 2022, doi: 10.35134/judikatif.v4i1.49.
- [11] R. Mulyasari, Irvan, and M. Nst, "Pengembangan Bahan Ajar Bangun Ruang Sisi Datar dengan Model ADDIE (Sekolah Dasar)," *Genta Mulia J. Ilm. Pendidik.*, vol. 1, pp. 111–119, 2023, [Online]. Available: <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/view/973>