

IMPLEMENTASI BOARDGAME SISTEM TATA SURYA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK SD KELAS 6

Aditama Nugroho*¹, Rifqi Zanuar Aswar², Fadhil Mureno Ega Nugraha³,
Muhammad Setiawan⁴

¹²³⁴Program Studi Informatika, ¹²³⁴STMIK Amikom Surakarta
¹²³⁴Sukoharjo Indonesia

Email: ¹aditama.10279@mhs.amikomsolo.ac.id,
²rifqi.10269@mhs.amikomsolo.ac.id, ³fadhil.10285@mhs.amikomsolo.ac.id,
⁴muhammadsetiawan@dosen.amikomsolo.ac.id

Abstract

The Solar System is a Natural Science material taught to sixth grade students in elementary school. This material still uses the old method where the master explains the learning material to students with book media, then reads it again by the students. Sometimes this method is less effective in increasing students' interest in learning the solar system material. Therefore, it is necessary to present a fun and interactive learning method to increase students' interest and understanding of the solar system material. The purpose of this learning media is to introduce the solar system material, with a board game playing method to make it more interesting and easy for students to remember. The design of this board game is expected to be an alternative media to be used as learning on the solar system material that is relaxed and friendly for children. Based on the research results, it shows that board game learning media can increase students' understanding, enthusiasm, and passion.

Keywords: Board Game, Instructional Media, Solar System

Abstraksi

Sistem Tata Surya merupakan materi Ilmu Pengetahuan Alam yang diajarkan pada murid kelas enam di sekolah dasar. Materi ini masih menggunakan metode lama dimana guru menerangkan materi pembelajaran kepada murid dengan media buku, kemudian dibaca kembali oleh murid. Terkadang metode ini kurang efektif untuk meningkatkan minat belajar murid terhadap materi sistem tata surya. Oleh karena itu, perlu dihadirkan metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi sistem tata surya. Tujuan dari media pembelajaran ini adalah untuk memperkenalkan mengenai materi sistem tata surya, dengan metode bermain boardgame agar lebih menarik dan mudah di ingat oleh murid. Perancangan boardgame ini diharapkan dapat menjadi media alternatif untuk digunakan sebagai pembelajaran pada materi sistem tata surya yang santai dan bersahabat bagi anak-anak. Berdasarkan hasil penelitian bahwa menunjukkan bahwa media pembelajaran board game dapat meningkatkan pemahaman, semangat, dan antusias siswa.

Kata Kunci: Board Game, Media Pembelajaran, Sistem Tata Surya

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) di tingkat sekolah dasar (SD) merupakan aspek terpenting dalam membangun fondasi pemahaman pelajaran sains siswa sejak dini. Materi tentang sistem tata surya yang mencakup planet-planet, gerakan benda langit, serta karakteristik benda langit lainnya, pelajaran sains merupakan salah satu pokok pembahasan yang memerlukan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Mengingat bahwa kelas 6 SD cenderung lebih tertarik pada metode pembelajaran yang melibatkan permainan atau aktivitas langsung, penggunaan media pembelajaran yang berbasis permainan dapat meningkatkan minat belajar dan konsep pemahaman mereka.

Board game sebagai media interaktif menawarkan cara yang menyenangkan dan edukatif untuk menyampaikan materi sains kepada siswa. Dengan menggunakan prinsip-prinsip permainan yang menggabungkan unsur kolaborasi dan kompetisi, board game juga dapat membantu siswa memvisualisasikan dan memahami konsep sains yang mungkin sulit dijelaskan secara lisan oleh guru, implementasi board game dalam proses pembelajaran juga memungkinkan siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran baik secara berkelompok maupun individu.

Pembelajaran dapat dilakukan dengan cara yang sederhana dan menyenangkan tanpa adanya tekanan. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, proses belajar menjadi lebih praktis dan efisien, terutama dalam mempelajari bahasa Inggris[1]. Board game dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif agar anak lebih termotivasi untuk belajar dengan cara yang menyenangkan. Dengan tampilan ilustrasi yang menarik, media board game akan menjadi sarana yang bermanfaat bagi anak-anak, orang tua, dan master[2].

Board game saat ini menjadi media yang cukup populer di kalangan anak-anak hingga orang dewasa. Board game dapat merangsang imajinasi dan mendorong kreativitas, khususnya pada anak-anak yang sedang dalam masa perkembangan, serta memberikan dampak psikologis yang positif, terutama bagi anak-anak[3]. Media papan permainan board game tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendorong interaksi sosial dan memotivasi siswa untuk belajar. Selain itu, permainan papan dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menyenangkan, sehingga mampu menumbuhkan semangat belajar yang tinggi pada siswa[4].

Menurut Wahyu Setyo Ramadhan dkk menyebutkan bahwa Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan numerasi siswa. Penelitian ini melibatkan siswa yang mengikuti proses belajar menggunakan media tersebut, dan hasilnya menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan media berbasis permainan mengalami peningkatan yang signifikan dalam kemampuan numerasi mereka[5].

Menurut Deviyanti dkk Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan minat belajar, menyajikan materi dengan cara yang menarik, dan mempermudah pemahaman siswa. Media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman

siswa serta melatih mereka untuk berinteraksi dengan teman-teman, karena melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, siswa akan lebih antusias, dan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan, sehingga materi yang disampaikan oleh master lebih mudah dipahami[6]. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmat Kurniawan dkk pada siswa SD kelas 5-6 menyebutkan bahwa board game dapat meningkatkan minat pada suatu bidang tertentu[7].

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Hani Oktaviani dkk bahwa board game berbasis Genially dalam pembelajaran matematika untuk siswa kelas 2 SD dirancang untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka. Dengan permainan ini, penyajian materi matematika menjadi lebih mudah dan menarik, serta mampu meningkatkan interaksi antara peserta didik, menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan efektif[8].

Penelitian yang dilakukan oleh Rizki Nur Aisah dkk yang dilakukan di SDN 229 Palembang menghasilkan kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis board game dapat diajarkan kepada siswa dengan sangat efektif karena mendapat nilai keefektifan sebesar 88,9%, dan nilai kepraktisan mendapat nilai 89,3%. Sehingga penerapan board game juga dapat berpengaruh dalam prestasi siswa[9].

Sedangkan Fitriyani dkk membuat sebuah board game “garuda ku” yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas untuk kelas 5 SD mendapatkan kesimpulan, Pembelajaran PKN menjadi lebih efektif dengan penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan. Media ini berfungsi sebagai alat bantu bagi guru untuk menyampaikan pengetahuan dengan lebih mudah dan membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman mereka tentang materi PKN. Secara keseluruhan hasil evaluasi menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dengan skor rata-rata 87,9%. Selain itu, uji keefektifan yang dilakukan terhadap 40 siswa menghasilkan nilai rata-rata 90%, yang masuk dalam kategori sangat efektif[10].

Berdasarkan hasil pengamatan ke SDN 01 Malangjiwan murid kelas 6 didapatkan data bahwa sistem pelajaran masih menggunakan metode ceramah atau penyampaian langsung dari guru ke siswa, ketika diadakan sesi tanya jawab mengenai materi yang belum dipahami siswa lebih memilih diam karena penyampaian materi yang terlalu panjang dan susah untuk dipahami. Oleh karena itu pengembang membuat media pembelajaran board game yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, dengan pembawaan materi yang berbeda dan menyenangkan diharapkan siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Media pembelajaran bisa diartikan sebagai perangkat atau media untuk menyampaikan materi pembelajaran guna mempermudah dalam proses belajar mengajar, dengan semakin maju teknologi sekarang proses pembelajaran dapat dikembangkan dengan sangat luas sehingga pemahaman peserta didik semakin tinggi dan minat belajar semakin besar.

Pada penelitian ini pengembang membuat media pembelajaran board game dengan tema pembelajaran tata surya, dalam tahapan perancangan board game ini pengembang menggunakan metode ADDIE yang lebih cocok digunakan untuk media pembelajaran ini.

Menurut penelitian oleh Wahyu Candra Dewi Safitri Board game bisa memperkuat keterampilan dalam penyelesaian masalah layaknya yang digunakan dalam pembelajaran. Hal ini bisa dilihat dari hasil validasi pakar media, materi, dan pakar pembelajaran yang sudah terbukti[11]. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Tiphanny dkk board game dengan konsep yang menyenangkan, board game bisa membuat anak-anak lebih antusias dan gembira saat belajar membaca dengan pembelajaran yang mengasikkan[12]. Sedangkan menurut penelitian lain yang dilakukan oleh Moch Yordan dkk bahwa Media pembelajaran harus memiliki tingkat interaktivitas yang tinggi antara master dan siswa agar materi dapat disampaikan secara efektif. Salah satu cara untuk menyampaikan materi pelajaran adalah dengan menggunakan board game yang bisa dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap isi pelajaran[13].

Dari pendapat para peneliti diatas bisa diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis board game dapat membuat pemecahan masalah dalam pembelajaran semakin tinggi serta minat belajar siswa menjadi lebih tinggi. Dengan tingkat efektif, praktis, dan valid yang sangat tinggi. Sehingga media pembelajaran board game sangat bisa digunakan untuk menyampaikan materi yang dianggap susah dimengerti oleh siswa.

3. METODE PENELITIAN

Dalam perancangan board game Sistem Tata Surya sebagai media pembelajaran kepada siswa SD kelas 6, penelitian ini menggunakan metode ADDIE (Investigation, Plan, Improvement, Usage, and Assessment). Metodologi pengembangan ADDIE adalah kerangka kerja yang umum digunakan dalam pengembangan materi pendidikan dan media pembelajaran karena sistematis dan memungkinkan perbaikan yang berkelanjutan. Berikut penjelasan tiap tahapannya:

1. Analisis (Analysis): Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan information tentang kebutuhan siswa kelas 6 SD dalam memahami materi sistem tata surya. Information diperoleh melalui wawancara dengan master sains, observasi proses pembelajaran di kelas, dan analisis kurikulum sains. Tujuan dari tahap ini adalah mengidentifikasi kesulitan utama yang dihadapi siswa serta metode apa yang withering efektif untuk memfasilitasi pembelajaran mereka.
2. Perancangan (Design): Mengembangkan konsep permainan yang edukatif dan menarik. Desain board game yang meliputi elemen-elemen seperti papan permainan, kartu soal dan jawaban, mekanisme permainan, serta aturan permainan. Pada tahap ini, dibuat sketsa awal dan alur permainan untuk memastikan board. game dapat mengintegrasikan materi sistem tata surya dengan elemen permainan.

3. Development (Development): Board Game dikembangkan berdasarkan desain yang telah dirancang. Pembuatan prototipe mencakup pengolahan komponen visual, seperti gambar planet dan ilustrasi tata surya, serta pembuatan komponen permainan, seperti papan permainan dan kartu edukatif.
4. Implementasi (Implementation): Board Game kemudian diimplementasikan di kelas 6 SD sebagai bagian dari proses pembelajaran. Uji coba ini melibatkan siswa dan Guru untuk melihat bagaimana board amusement digunakan dalam konteks pembelajaran yang sesungguhnya. Information tentang efektivitas dan keterlibatan siswa dikumpulkan melalui observasi dan wawancara.
5. Evaluasi (Evaluation): Evaluasi menyeluruh dilakukan setelah uji coba untuk mengukur efektivitas board game dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap sistem tata surya. Analisis information melibatkan komparasi hasil belajar antar peserta didik sebelum dan setelah memainkan board game, serta tingkat kepuasan siswa terhadap media pembelajaran ini.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Tahap Analisis

pada tahap awal ini, peneliti melakukan proses observasi kepada kelas 6 SDN 01 Malangjiwan. Observasi mencakup beberapa aspek yang penting untuk merancang board game yang efektif dan sesuai dengan standar ketentuan sekolah.

4.1.1. Profil Sekolah

SDN 01 Malangjiwan adalah lembaga sebuah lembaga sekolah SD negeri yang berlokasi Jl. Adi Sumarmo No.133, Nanasan, Malangjiwan, Kecamatan Colomadu, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah 57177. Sekolah ini pertama kali berdiri pada tahun 2003. Saat ini SDN 01 Malangjiwan menggunakan kurikulum SD 2013. SDN 01 Malangjiwan berada di bawah naungan kepala sekolah dengan nama Koleka Har Usmana dan operator sekolah Renita Febriyanti.

SDN 01 Malangjiwan memiliki 6 ruang kelas, 1 perpustakaan, 1 laboratorium IPA, 1 laboratorium komputer, dan kelas lainnya. Untuk 1 buah ruang kelas sditempati siswa dan siswi sebanyak 40 orang.

4.1.2. Mata Pelajaran Yang Dipakai.

Dengan memasukkan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dengan penekanan pada topik sistem tata surya ke dalam board game, diharapkan menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menghibur bagi para siswa siswi dengan memberikan pendalaman mendalam tentang sistem tata surya, planet-planet, benda langit, dan ilmu pengetahuan astronomi yang terkait.

4.1.3. Target Pemain

board game ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan edukasi dan gaya belajar anak kelas 6 SD, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif mengenai sistem tata surya.

4.2. Tahap Desain dan Perancangan

4.2.1. Desain Rancangan Boardgame

Rancangan board game ini menggunakan model permainan ular tangga yang telah dimodifikasi agar dapat membuat suasana pelajaran yang asik bagi para siswa. Desain ini dikembangkan karena situasi pembelajaran yang cenderung membosankan dan membuat murid kesulitan memahami materi dari master. Oleh karena itu, board game ini dirancang untuk meningkatkan minat belajar dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Desain board game ini memiliki sejumlah kotak bernomor yang disusun membentuk pola melingkar. Permainan ini dimulai dari titik start di angka 1 hingga mencapai titik finish di angka 40. Di sepanjang board game juga terdapat petak kartu aksi dan petak kartu pertanyaan. Berbeda dengan permainan ular tangga biasa, permainan ini memungkinkan pemain menyerang lawan menggunakan kartu aksi yang diperoleh saat mendarat di petak kartu aksi. Berikut adalah desain board game yang digunakan, yang dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini :

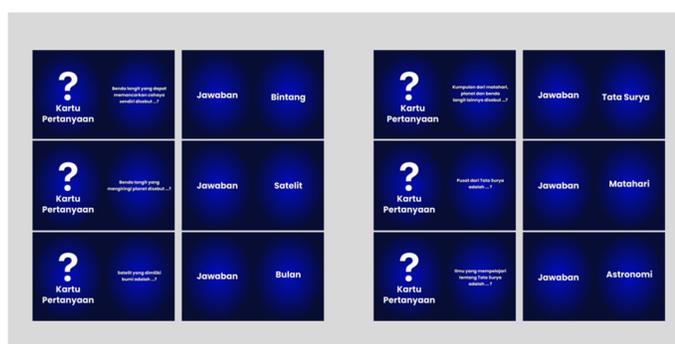


Gambar 1. Desain Board Game

Sebagai pelengkap dalam permainan board game ini, disediakan kartu-kartu pendukung yang akan digunakan sebagai pilihan ketika bidak pemain berada di petak pertanyaan dan petak kartu aksi. Desain kartu-kartu tersebut dapat dilihat pada Gambar 2 dan 3 di bawah ini :



Gambar 2. Kartu Aksi Bagi Pemain Yang Berada Di Petak Kartu Aksi



Gambar 3. Kartu Pertanyaan

4.2.2. Barang yang Diperlukan

Dalam permainan yang telah dimodifikasi ini, ada beberapa perangkat yang perlu disiapkan dan digunakan dalam board game ini. Perangkat yang diperlukan tersebut adalah :

1. Papan Permainan

Papan permainan yang terdiri dari kotak bernomor, kotak aksi, dan kotak pertanyaan yang dimulai dari petak 1 sampai petak 40. Pemain pertama yang mencapai petak 40 maka akan dinobatkan sebagai pemenang.

2. Bidak Permainan

Bidak permainan yang digunakan menggunakan model astronot supaya menyatu dengan tema board game yang di gunakan.

3. Dadu

Dadu enam sisi yang digunakan untuk menentukan langkah pemain dalam menjalankan permainan.

4. Kartu

A.Kartu pertanyaan: Kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa ketika pemain mendarat di petak tanda tanya (?). Jika pemain tidak dapat menjawab, pemain dapat mundur satu langkah atau memilih untuk mengambil kartu pertanyaan lain dan mencoba lagi. Jika jawaban masih salah, pemain harus mundur dua langkah.

b.Kartu Aksi: Kartu aksi dibagi menjadi 2 yaitu kartu aksi serangan dan kartu aksi bertahan. Kartu aksi serangan dapat digunakan untuk diri sendiri maupun untuk menyerang pemain lain. Kartu aksi bertahan digunakan untuk bertahan dari kartu aksi pemain lain ataupun digunakan melindungi bidak pemain. Jika pemain tidak memiliki kartu aksi apapun maka pemain dapat menjawab pertanyaan untuk mendapatkan kartu aksi secara acak.

4.2.3. Ketentuan Permainan

Dalam board game ini terdapat peraturan yang digunakan selama pertandingan, dikarenakan adanya modifikasi dalam board game ini maka aturan permainan yang diterapkan seperti ini :

1. Pemilihan Pemain

4 Orang dipilih secara acak dalam satu kelas. Pemain kemudian diminta melempar dadu jika salah satu pemain mendapatkan angka 6 terlebih dahulu maka pemain tersebut akan jalan pertama.

2. Kotak Khusus

Jika pemain berhenti pada kotak pertanyaan atau kotak aksi maka pemain wajib menjawab pertanyaan yang diambil. Jika benar maka pemain akan melanjutkan permainan, Jika salah maka pemain berkesempatan mengambil kartu pertanyaan lain, jika masih salah maka pemain harus mundur 2 langkah.

4.3. Capaian Pelaksanaan dan Penilaian

Setelah kami implementasikan board game ini, hasilnya cukup menjanjikan, Siswa dan Siswi yang memainkan board game terlihat sangat antusias dan bersemangat, beberapa dari siswa dan siswi dengan sangat mudah memahami materi yang diberikan dalam pertanyaan yang diberikan. Kami menanyakan pendapat dari 35 siswa dan siswi mengenai board game ini dan berikut hasil dari beberapa siswa :

Tabel 1. Capaian Pelaksanaan dan Penilaian

No	Rule / Aturan Permainan	Apakah mudah dipahami	
		Ya	Tidak
1.	Memulai permainan dengan melempar dadu	35	
2.	Pemain menjalankan bidak sesuai angka dadu	35	
3.	Jika pemain mendarat di petak yang berisi roket, pemain dapat naik ke petak yang berada di ujung roket tersebut dan bergerak maju sesuai jumlah yang diperoleh dari dadu.	35	
4.	Jika pemain mendarat di petak yang berisi blackhole atau lubang hitam, pemain harus turun ke petak yang berada di ujung blackhole atau lubang hitam tersebut dan bergerak maju sesuai jumlah yang diperoleh dari	35	

	dadu.		
5.	Jika pemain berhenti di petak tanda tanya (?), pemain harus mengambil kartu pertanyaan dan menjawabnya.	35	
6.	Pemain menjawab pertanyaan, jika benar kartu pertanyaan dikembalikan dan posisi pemain tetap tidak berubah. Jika salah, kartu pertanyaan dikembalikan dan pemain harus mundur 2 petak.	35	
7.	Jika pemain berhenti di petak berwarna orange atau biru, pemain harus mengambil kartu aksi sesuai dengan warna petak tersebut.	35	
8.	Petak berwarna orange untuk kartu aksi serangan, kartu aksi serangan ini mungkin berisi instruksi atau efek serangan yang akan berpengaruh pada permainan	35	
9.	Petak berwarna biru untuk kartu aksi bertahan. kartu aksi bertahan ini mungkin memberikan instruksi atau efek yang membantu pemain dalam bertahan dan mendapatkan keuntungan pada permainan	35	
10.	Pemain yang mencapai petak terakhir pada papan permainan dialah pemenangnya.	35	

Dari 35 siswa dan siswi yang kami tanyakan, hasilnya keseluruhan siswa dan siswi dapat memahami peraturan dalam board game ini. Sehingga board game yang kami gunakan sudah siap digunakan dalam aktifitas pembelajaran.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran board game dapat membantu siswa memahami materi yang diberikan. Siswa yang memainkan board game ini terlihat lebih antusias dan bersemangat sehingga suasana dalam pembelajaran tidak membosankan dan pembelajaran menjadi lebih efektif. Selain itu media pembelajaran board game ini masih bisa ditingkatkan jauh lebih baik lagi bisa dari segi tema, materi, dan desain yang dikembangkan, sehingga board game ini dapat membantu siswa untuk semakin aktif dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Mufida, R. Abidin, and Muhamad, "Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun," *J. Barik*, vol. 2, no. 3, pp. 44–59, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/42217/36298>
- [2] I. A. Putri and M. L. Anggapuspa, "Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Rukun Islam Untuk Anak Usia 9-12 Tahun," *J. Barik*, vol. 4, no. 2, pp. 227–241, 2023, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/50760%0Ahttps://ejou>

rnal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/download/50760/41592

- [3] S. Dewi, "Perancangan Board Game Edukasi Kesehatan sebagai Media Pembelajaran pada anak Usia 9-12 Tahun," pp. 1–128, 2022, [Online]. Available: http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1672/1/LTA_DKV_2022_SILVIANA_DEWI.pdf
- [4] G. K. Prihandoko and T. N. H. Yunianta, "Pengembangan Board Game 'Labyrinth in the Forest' Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Materi Bilangan," *J. Cendekia J. Pendidik. Mat.*, vol. 5, no. 1, pp. 578–590, 2021, doi: 10.31004/cendekia.v5i1.548.
- [5] W. Seto Ramadhan *et al.*, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap Kemampuan Numerasi di SDS Dharma Bhakti," *Orig. Res.*, pp. 45–54, 2023.
- [6] D. Widyaningrum, E. P. Permana, and I. Kurnia, "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Aksara Jawa Kelas III SDN 2 Bandung Prambon," *Pros. Semin. Nas. Kesehatan, Sains Dan Pembelajaran*, vol. 3, no. 1, pp. 554–559, 2024.
- [7] R. Kurniawan, A. G. Razaq, and E. Poerbaningtyas, "Perancangan Board Game sebagai Media Penunjang untuk Meningkatkan Minat Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Penggalang Siswa Sekolah Dasar," *J. Desain*, vol. 8, no. 2, p. 132, 2021, doi: 10.30998/jd.v8i2.8166.
- [8] "Inovasi pembelajaran matematika kelas 2 dengan media," vol. 09, no. September, 2024.
- [9] M. Belajar, "PENGEMBANGAN BOARD GAME UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA Rizki Nur Aisah¹, Dian Nuzulia AR², Marleni³," vol. 14, no. 2, 2024.
- [10] F. Fitriyani, A. Barokah, and B. Kurniati, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran PKN Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *EduInovasi J. Basic Educ. Stud.*, vol. 3, no. 2, pp. 540–552, 2023, doi: 10.47467/edui.v3i2.5000.
- [11] W. C. D. Safitri, "Pengembangan media board game untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar," *JINoP (Jurnal Inov. Pembelajaran)*, vol. 6, no. 2, pp. 181–190, 2020, doi: 10.22219/jinop.v6i2.8186.
- [12] T. Aurumajeda and M. Nurhidayat, "Aplikasi Produk Board Game 'Hootania,'" *Kreat. (Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksp. dan Inov.)*, vol. 03, no. 02 Desember, pp. 11–16, 2021, [Online]. Available: <https://journalkreatif.sttbandung.ac.id/index.php/files/article/view/31/27>
- [13] M. Y. Rismarinandyo, R. W. W. Dewojati, and ..., "Board Game Sebagai Media Pembelajaran Rempah-Rempah Khas Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar," ... *Desain Komun. ...*, vol. 2, pp. 70–77, 2023, [Online]. Available: <https://jfik.uniss.ac.id/index.php/journals/article/view/48%0Ahttps://jfik.uniss.ac.id/index.php/journals/article/download/48/35>