

# Implementasi *Board Game* Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Islam pada Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ)

Elvina Maharani<sup>1</sup>, Elisa Intan Fatrilia<sup>2</sup>, Fadlan Khoiri<sup>3</sup>, Muhammad Setiyawan<sup>4</sup>

<sup>1234</sup> STMIK Amikom Surakarta

<sup>1234</sup> Sukoharjo, Indonesia

Email: <sup>1</sup> [elvinamaharani121@gmail.com](mailto:elvinamaharani121@gmail.com), <sup>2</sup> [elisaintan188@gmail.com](mailto:elisaintan188@gmail.com),  
<sup>3</sup> [fadlankhoiri4@gmail.com](mailto:fadlankhoiri4@gmail.com), <sup>4</sup> [muhammadsetiyawan@dosen.amikomsolo.ac.id](mailto:muhammadsetiyawan@dosen.amikomsolo.ac.id)

## Abstract

*In this era, learning is something that is important for all groups, one of which is children. Therefore, this board game implementation was created as a learning medium specifically for children. Board game is a game that uses a board as the main medium for playing and also pieces for running the game. The purpose of designing this board game is to increase literacy and interest in learning in students. With this learning board game it can provide a more interesting learning and playing experience for children so that students can be active in answering the questions given. In the process of designing this board game, the development method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) was used.*

**Keywords:** boardgame, education, snake and leader

## Abstraksi

*Di era sekarang belajar adalah salah satu hal yang penting bagi semua kalangan, salah satunya anak-anak. Maka dari itu dibuatlah Implementasi Boardgame ini sebagai media pembelajaran yang dikhususkan kepada anak-anak. Boardgame merupakan permainan yang menggunakan papan sebagai media utama untuk bermain dan juga bidak untuk menjalankan permainan. Kegunaan dalam merancang boardgame ini yaitu untuk meningkatkan literasi dan minat belajar pada siswa, dengan adanya boardgame pembelajaran ini dapat memberikan pengalaman belajar dan bermain yang lebih menarik bagi anak-anak sehingga peserta didik dapat aktif dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan. Dalam proses perancangan boardgame ini, menggunakan metode pengembangan dengan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi).*

**Kata Kunci:** Board Game, pembelajaran, ular tangga

## 1. PENDAHULUAN

Menerapkan ular tangga sebagai media dalam papan permainan dapat meningkatkan minat belajar anak-anak terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Dengan demikian, mereka tidak selalu terfokus pada guru yang menyampaikan materi, melainkan diharapkan aktif dan kreatif sesuai dengan preferensi masing-masing. Selain itu, pendekatan ini juga dapat meningkatkan rasa percaya diri mereka dan membantu mereka mengungkapkan emosi melalui kreativitas yang dilakukan dalam proses belajar. Penggunaan inovasi baru dalam pendekatan pembelajaran akan menyebabkan

perubahan yang lebih dihargai dan diakui oleh masyarakat. Hal ini karena inovasi tersebut menemukan kreativitas baru dalam proses belajar, meningkatkan minat belajar siswa, dan merangsang semangat belajar mereka.

Listyani merancang sebuah *Board Game* Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya yang digunakan untuk pembelajaran matematika kelas III SD. Dari hasil pengujian didapatkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa *boardgame* tersebut sangat membantu penyampaian materi pada mata pelajaran tersebut [1]. Menurut Christopher dkk., penggunaan media *boardgame* ternyata dapat membantu dalam membangun hubungan antar pemain lain serta dalam mekanisme model permainannya dapat disisipkan beberapa materi dalam pembelajaran sehingga anak tidak hanya bermain saja tetapi juga dapat sekaligus belajar dengan temannya [2]. Penerapan Alat Permainan Edukatif ular tangga dalam proses pembelajaran tematik dapat meningkatkan tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga karakter dan prestasi belajar lebih meningkat [3].

Penggunaan media *board game* membuat kemampuan pemecahan masalah menjadi meningkat dan dapat berpengaruh terhadap materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa. Metode pembelajaran dengan mengacu pada permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari pastinya dapat digunakan sebagai modal dalam memecahkan masalah yang terjadi di kehidupan nyata. Dengan timbulnya masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari, maka secara tidak langsung siswa akan dapat menggunakan kecerdasannya untuk dapat memecahkan masalah [4].

Menerapkan permainan *Board Game* pada anak usia sekolah merupakan pendekatan yang sangat efektif karena pada usia ini, saraf motorik anak mengalami perkembangan pesat. Anak-anak pada usia ini sudah mampu diarahkan dan memahami aturan-aturan permainan dengan baik, sehingga mereka dapat menjalankan permainan dengan lancar. Dengan menggunakan *Board Game*, anak-anak dapat lebih mudah memahami konsep yang diberikan dalam menjalankan permainan bersama teman-teman mereka [5].

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurfaizah dkk., menyebutkan bahwa salah satu media pembelajaran dengan bentuk *boardgame* dapat membuat minat belajar siswa lebih meningkat, hal ini dikarenakan, *boargame* memiliki bentuk dan visualisasi yang menarik, serta disajikan dengan sederhana dan dilengkapi dengan ilustrasi berupa gambar, serta dalam memainkannya dilakukan secara berkelompok, sehingga siswa lebih senang dan dalam mengikuti setiap pembelajaran [6].

Penelitian yang dilakukan oleh Pamela dkk. di SD N 1 Bojongsari, SD N Kembaran dan SD N Tambaksari menghasilkan kesimpulan bahwa pemanfaatan *Board Game* berbasis *Education Fun* sebagai salah satu bentuk media pembelajaran dapat diterima dan membuat prestasi belajar siswa di sekolah tersebut lebih meningkat. Pembuktian hasil dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test*, didapatkan hasil untuk kelas sampel *pre-test* bernilai 56,7 sedangkan untuk hasil dari *post-test* meningkat nilainya menjadi 76,5. Sedangkan untuk kelas populasi adalah *pre-test* nilainya 54,3 dan naik

menjadi 83. Perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* dari kelas sampel serta kelas populasi tersebut dapat membuktikan bahwa penggunaan media *Board Game* berpengaruh terhadap prestasi siswa [7].

Pratama menjelaskan bahwa salah satu penentu berhasilnya suatu pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran, kendala yang dihadapi, sebagian besar guru belum mampu membuat atau mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan materi yang akan diberikan serta sesuai dengan karakteristik siswanya. Media pembelajaran yang saat ini banyak digunakan oleh guru adalah dengan media reguler seperti buku teks, penggunaan komputer atau laptop, proyektor, ataupun alat-alat peraga lainnya. Masih banyak guru yang belum mampu mengembangkan media pembelajarannya masing-masing [8].

Sedangkan Nurhayani dkk. membuat sebuah media *board game fun – learning* yang diaplikasikan untuk mata pelajaran IPA Tema 1 kelas IV yang pengembangannya menggunakan model ADDIE. Penggunaan *boardgame* tersebut ternyata mampu untuk mempermudah guru dan siswa pada kegiatan pembelajaran di SDN Sindang Rasa Bogor [9]. Sedangkan Listyani merancang sebuah *Board Game Ular Tangga* dengan tema Keragaman Budaya yang diaplikasikan dalam pembelajaran matematika kelas III SD. Dari hasil pengujian didapatkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa *boardgame* tersebut sangat membantu penyampaian materi pada mata pelajaran tersebut [9].

TPQ Baitul A'la Kabregan, dengan mayoritas anak didik berusia antara Taman Agama (TA) dan Sekolah Dasar (SD), saat ini menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Mengingat usia kanak-kanak peserta didik, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa *board game* ular tangga untuk diimplementasikan dalam pembelajaran Islam di TPQ ini. *Board game* dipilih karena menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran, diharapkan dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Langkah implementasi *board game* ini mengikuti metode pengembangan dengan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Tujuan utama adalah meningkatkan daya tarik pembelajaran dan memudahkan anak-anak dalam menyerap materi pelajaran agama, sehingga *board game* ular tangga menjadi alat yang efektif untuk mendukung pembelajaran Islam di TPQ Baitul A'la Kabregan.

## **2. METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah dengan Metodologi Penelitian Pengembangan. Model Pengembangan ini menggunakan ADDIE (*Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi*) model ini diadopsi dari William W. Lee dan Diana. Secara umum digunakan dalam bidang Pendidikan serta untuk pengembangan SDM (sumber daya manusia). Berikut penjelasan singkat tiap tahapannya:

1. Analisis (*Analysis*): Tahap ini melibatkan identifikasi kebutuhan pembelajaran atau pelatihan. Di sini, para peneliti pendidikan akan mengumpulkan informasi tentang peserta didik atau peserta pelatihan, sasaran pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta konteks dan tantangan yang dihadapi.
2. Perancangan (*Design*): Pada tahap ini, perancang pendidikan atau pelatihan akan merencanakan kurikulum atau struktur pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang telah diidentifikasi pada tahap analisis. Rencana pembelajaran meliputi strategi pengajaran, konten pembelajaran, materi, metode evaluasi, dan sumber daya pembelajaran yang akan digunakan.
3. Pengembangan (*Development*): Tahap ini melibatkan pembuatan materi pembelajaran atau pelatihan berdasarkan rencana yang telah dirancang. Materi dan sumber daya pembelajaran dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan persyaratan yang telah ditentukan.
4. Implementasi (*Implementation*): Tahap implementasi adalah saat dimana materi pembelajaran atau pelatihan dijalankan dengan melibatkan peserta didik atau peserta pelatihan. Proses pembelajaran atau pelatihan diawasi dan diselenggarakan dengan baik untuk mencapai tujuan pembelajaran.
5. Evaluasi (*Evaluation*): Tahap terakhir adalah evaluasi, di mana dilakukan penilaian terhadap efektivitas pembelajaran atau pelatihan. Evaluasi dapat berfokus pada peningkatan proses pembelajaran, pencapaian tujuan, dan efisiensi sumber daya.

Dalam perkembangannya, metode ADDIE sering digunakan untuk dunia pendidikan diantaranya untuk pengembangan bahan ajar seperti buku ajar, LKS dan modul praktikum [10].

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **3.1. Tahap Analisis**

Dari hasil observasi yang dilakukan, mendapatkan beberapa data yang bisa digunakan untuk analisis dasar sebagai acuan untuk pengembangan *boardgame* ular tangga untuk pembelajaran. Data-data yang didapatkan adalah sebagai berikut.

##### **3.1.1. Profil Sekolah**

TPQ Baitul A'la Sukoharjo berdiri pada tahun 2002, ditahun ini sudah ada kegiatan belajar mengajar namun belum terstruktur dengan baik. Perkembangan TPQ mulai bangkit pada tahun 2017, di tahun ini sudah mulai dibuat kepengurusan struktur organisasi, ditahun ini juga pergantian metode pembelajaran sekaligus penerapan kurikulum untuk setiap tingkatan. Setiap semester, siswa akan diberi hasil belajar atau laporan pembelajaran yang diberikan oleh pihak guru sesuai tingkatan masing-masing siswa, untuk per semester sendiri terdiri dari 6 bulan pembelajaran dari 2 semester, disemester 2 siswa akan mulai naik kelas sesuai dengan usia atau kelas SD yang sedang ditempuh.

Di setiap tahunnya guru pengajar berganti setiap 1 periode, di mana lama setiap satu periode yaitu 12 bulan perhitungan dari pertama mengajar di TPQ, jika guru mengajar ingin menambah waktu atau memperpanjang masa kontrak wajib hanya 1 tahun dari perhitungan pertama mengajar. Pihak guru akan diberikan uang saku untuk keperluan harian yang mana para jamaah atau wali murid sedekah setiap bulannya untuk memberikan uang saku bagi guru yang menetap.

Pada obyek penelitian di TPQ Baitul A'la Kabregan saat ini jumlah seluruh siswa adalah 25 siswa, yang terdiri dari 16 siswa laki-laki serta 9 siswa perempuan. Jumlah total siswa sedikit dikarenakan di 1 RW ada 3 TPQ, serta lokasi masjid yang hampir berdekatan, sehingga jumlah siswa tidak terlalu banyak. Adapun tebaran data siswa di TPQ Baitul A'la dapat dijelaskan pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Jumlah Siswa Berdasarkan Usia

Usia	L	P	Total
<6 tahun	2	1	3
6-8 tahun	6	0	6
9-12 Tahun	8	8	16
Total	16	9	25

### 3.1.2. Mata Pelajaran Yang Digunakan

Pada TPQ Baitul A'la Sukoharjo sudah terbentuk kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk setiap tingkatan. Dalam penelitian ini, mata pelajaran yang akan digunakan adalah sebagai berikut.

1. Tilawati jilid IV
2. Menulis huruf sambung
3. Kemurnian ibadah (tujuan/niat ibadah)
4. Hukum Mahrom (Mengenal)
5. Hafalan:
6. Doa Mohon Kesabaran
7. Doa mohon Kesehatan
8. Doa mohon kesabaran
9. Aklakul Karimah
10. Birul Walidain III
11. Menghormati Saudara III
12. Menghormati Guru

### 3.1.3. Target Pemain

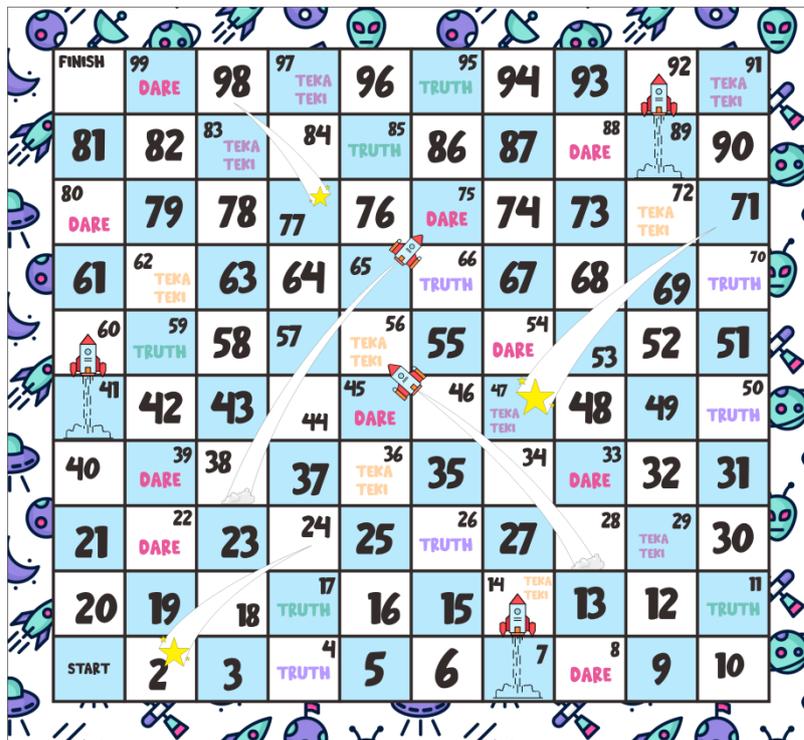
Target permainan *Boardgame* Ular Tangga ini yaitu kelas B atau setara dengan kelas 2 SD, karena materi yang diberikan seputar kurikulum yang diajarkan di kelas 2.

### 3.2. Tahap Desain dan Pengembangan

#### 3.2.1. Desain Perancangan Boardgame

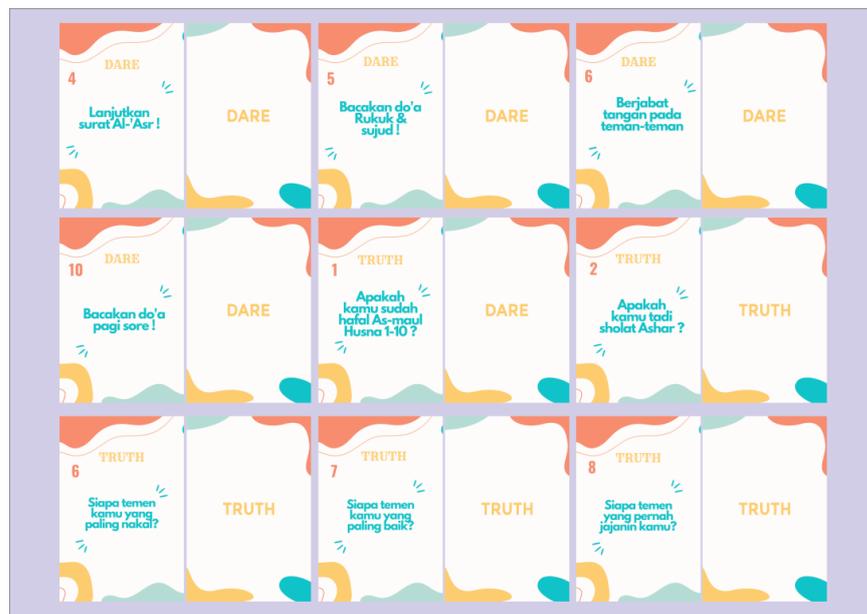
Desain perancangan *Boardgame* ini yaitu *game* ular tangga yang dimodifikasi sedemikian rupa menjadi sebuah *game* yang bermanfaat bagi siswa. Dikarenakan literasi dan minat belajar siswa saat ini berkurang, maka dibuatlah *game* ini guna untuk meningkatkan literasi dan minat belajar pada siswa.

Desain *Boardgame* ini terdiri dari beberapa kotak angka dimulai dari start angka 1 sampai dengan *finish* angka 100 yang mana di dalam kotak terdapat beberapa teka-teki atau kotak pertanyaan *truth or dare*. Jika pemain berhenti pada kotak teka-teki ataupun *truth or dare* maka, pemain harus menjawab pertanyaan yang tersedia. Tidak seperti desain ular tangga pada umumnya, ular tangga ini memiliki lambang Raket untuk Naik dan juga Bintang Jatuh untuk Turun. Adapun desain *boardgame* yang akan digunakan dapat dijelaskan pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Papan Permainan Ular Tangga Yang Sudah Didesain Ulang

Sedangkan untuk melengkapi permainan ini, dibutuhkan kartu-kartu pelengkap yang nantinya akan digunakan sebagai pilihan manakala bidak dari pemain berada di kotak *truth* atau *dare*. Adapun desain dari kartu-kartu tersebut dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Kartu *Truth* Dan Teka-teki Untuk Pemain yang Mendapatkan Giliran

### 3.2.2. Peralatan yang Digunakan

Pada permainan *boardgame* ular tangga modifikasi ini ada beberapa alat yang harus disediakan dan digunakan pada boargame ini, alat-alat tersebut adalah:

1. Papan permainan

Papan permainan yang terdiri dari beberapa kotak angka dimulai dari start angka 1 sampai dengan *finish* angka 100 yang mana di dalam kotak terdapat beberapa teka-teki atau kotak pertanyaan *truth or dare*.

2. Bidak Permainan

Bidak merah, bidak biru, bidak kuning dan bidak hijau atau beberapa bidak untuk dimainkan. Bidak berperan sebagai karakter untuk menjalankan permainan

3. Dadu

Dadu berupa kotak persegi dengan 6 sisi yang berisi angka 1 – 6 di setiap sisinya. Pada kedua sisi yang berlawanan akan mendapat angka yang sama (Contoh : jika sisi atas berisi angka 3, sisi di bawahnya juga akan berisi angka 3). Dadu ini nantinya digunakan sebagai media dalam memulai permainan.

4. Kartu

- Kartu teka-teki: Kartu Teka-teki memuat pertanyaan-pertanyaan untuk dijawab oleh pemain ketika pemain telah berada di kotak Planet. Jika ternyata salah menjawab maka pemain tidak dapat melanjutkan permainan, dan apabila pemain bisa menjawab maka bisa melanjutkan permainan.
- Kartu *Truth* : Kartu *Truth* memuat pertanyaan-pertanyaan untuk harus dijawab pemain. Di permainan ini, pemain akan mendapatkan pertanyaan yaitu *truth* berarti menceritakan kebenaran atau *dare* mendapatkan tantangan. Dalam penerapannya, berbeda dengan kartu Teka-teki, kartu Teka-teki pertanyaan dari seputar pelajaran yang sudah di pelajari, kalau kartu *Truth* adalah pertanyaan

seputar kejujuran pertanyaan untuk pemain . ▪ Jenis Kartu : Kartu *Truth* → Kartu Pertanyaan Kejujuran ▪ Jumlah Kartu : 20 Kartu (setiap pemain berhak memilih 1 kartu secara *random*) ▪ Bentuk Jawaban : Dari keseharian yang di lakukan ▪ Tingkat Kesulitan Pertanyaan : Tidak ada. ▪ Cara Mendapatkan : Mendarat di kotak yang bertuliskan *Truth*.

- c. Kartu *Dare* : Kartu *Dare* berisikan tantangan yang harus dilakukan pemain. Pada permainan ini, para pemain akan menerima atau *dare* melakukan tantangan. Kartu Hukuman berisi tantangan yang harus dilakukan oleh setiap pemain yang mendapatkan kolom *Dare*. Dalam penerapannya, berbeda dengan Kartu *Truth* yang harus menyelesaikan tantangan yang di berikan dari kartu yang di pilih sendiri secara *random*. ▪ Jenis Kartu : Kartu *Dare*→ Kartu Tantangan. ▪ Jumlah Kartu : 20 Kartu (setiap pemain berhak memilih 1 kartu secara *random*) ▪ Bentuk Jawaban : Tantangan seputar materi dan wawasan pelajaran. ▪ Tingkat Kesulitan Pertanyaan : Tidak ada. ▪ Cara Mendapatkan : Mendarat di kotak yang bertuliskan *Dare*.

### 3.2.3. Aturan Permainan

Adapun dalam permainan ini terdapat aturan yang sedikit berbeda dengan aturan permainan ular tangga pada umumnya, dikarenakan ada sedikit modifikasi agar bisa dimasukkan materi-materi dalam pembelajaran. Aturan permainannya seperti berikut :

1. Pemilihan Pemain:  
Tentukan siapa yang akan bermain. Diperlukan 2 orang atau lebih.
2. Melempar Dadu:  
Setiap pemain melempar dadu untuk memulai permainan. Jika pemain mendapatkan angka 6, mereka harus menunggu giliran berikutnya untuk memulai.
3. Kotak Khusus:  
Jika pemain berhenti di kotak Teka-teki atau *Truth or Dare*, mereka harus menjawab misi tersebut. Jika jawabannya benar, mereka bisa melanjutkan permainan. Jika jawabannya salah, mereka tidak bisa melanjutkan permainan.

### 3.3. Hasil Implementasi dan Evaluasi

Setelah kami mengimplementasikan *board game* kami, hasilnya cukup memuaskan, karena anak-anak yang kami ajak bermain sambil belajar sangat antusias memainkan *boardgame* kami, beberapa anak sangat memahami materi yang kami berikan dalam *boardgame* tersebut.

Kami menanyakan kepada 20 anak yang bermain *boardgame* kami dalam bentuk angket seperti pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Angket *Boardgame*

NO	RULE	Apakah Mudah Dipahami	
		Yes	No
1	Menentukan terlebih dahulu siapa yang bermain dengan cara Hompimpa	20	

NO	RULE	Apakah Mudah Dipahami	
		Yes	No
2	Melempar dadu pada saat mulai permainan	20	
3	Pemain menjalankan bidak sesuai urutan bermain	20	
4	Jika pemain berhenti di kotak Raket, maka pemain dapat naik sesuai kotak yang ditentukan	20	
5	Jika pemain berhenti di kotak Bintang Jatuh , maka pemain dapat turun sesuai kotak yang ditentukan	20	
6	Pemain menjawab pertanyaan jika berhenti dikotak teka-teki	20	
7	Pemain menjawab pertanyaan jika berhenti dikotak Truth	20	
8	Pemain menjawab pertanyaan jika berhenti dikotak Dare	20	
9	Pemain tidak boleh melanjutkan permainan sampai putaran selanjutnya jika tidak bisa menjawab pertanyaan.	20	

Dari 9 aturan yang sudah diujikan kepada 20 anak, hasilnya setiap anak dapat memahami peraturan dalam permainan *boardgame* ini, sehingga dari segi kelayakan, *boardgame* ini sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan media pembelajaran dengan *boardgame* ini dapat membuat minat literasi dan belajar pada siswa lebih meningkat, karena tampilan pembelajaran yang menarik dan tidak monoton serta dapat memberikan pengalaman belajar dan bermain yang asik dan tidak membosankan, sehingga *boardgame* ini dapat membantu siswa aktif dalam belajar

#### 5. SARAN

*Boardgame* ini masih dapat dikembangkan lebih jauh lagi baik dari segi tema dan konsep agar dapat lebih menarik dan inovatif. Materi yang dapat dimasukkan dalam permainan ini juga bisa ditambahkan sesuai dengan materi yang biasa diajarkan, sehingga permainan akan lebih seru dan lengkap dalam hal materinya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Listyani, "Pengembangan Board Game Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya Untuk Kelas Iii Sd," *J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, pp. 593–604, 2018, [Online].

Available:

<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgsd/article/view/10732/10286>.

- [2] A. E. Christopher, H. D. Waluyanto, A. T. Wahyudi, D. K. Visual, F. Seni, and U. K. Petra, "Perancangan Board Game Pembelajaran Toleransi Terhadap Perbedaan Pada Pelajaran PPKn," *J. DKV Adiwarna*, pp. 1–9, 2019, [Online]. Available: <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/93>.
- [3] A. Indriasih, "Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Di Kelas Iii Sd," *J. Pendidik.*, vol. 16, no. 2, pp. 127–137, 2015, doi: 10.33830/jp.v16i2.343.2015.
- [4] W. C. D. Safitri, "Efektivitas Media Board Game terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Tematik di SD," *Mimb. PSGD Undiksha*, vol. 7, no. 2, pp. 72–78, 2019.
- [5] J. L. Saksono, D. T. Ardianto, and E. Erandaru, "Perancangan Board Game untuk Meningkatkan Kreativitas Menulis dan Menggambar Anak-Anak," *J. DKV Adiwarna*, vol. 1, no. 2, pp. 1–11, 2013, [Online]. Available: <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/625>.
- [6] N. Nurfaizah, A. Maksum, and P. A. Wardhani, "Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD," *J. PGSD J. Ilm. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 14, no. 2, pp. 122–132, 2021, doi: 10.33369/pgsd.14.2.122-132.
- [7] K. D. Pamela, "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 Ilm. Pendidik. Dasar)*, vol. 10, no. 1, pp. 39–45, 2020, doi: 10.26877/malihpeddas.v10i1.3852.
- [8] D. Pratama, "Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Akidah Akhlak Untuk Siswa Kelas X Madrasah," *BaJET (Baturaja J. Educ. Technol.*, vol. 3, no. 1, pp. 140–144, 2019, [Online]. Available: <http://journal.unbara.ac.id/index.php/BaJET/article/view/36>.
- [9] D. Nurhayani, D. Supriadi, and , M., "Pengembangan Media Board Games Pada Mata Pelajaran Ipa Tema 1 Kelas Iv Sdn Sindang Rasa Bogor," *Educ. J. Teknol. Pendidik.*, vol. 6, no. 2, p. 83, 2021, doi: 10.32832/educate.v6i2.5108.
- [10] R. A. H. Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model," *Halaqa Islam. Educ. J.*, vol. 3, no. 1, pp. 35–42, 2019, doi: 10.21070/halaqa.v3i1.2124.