

DAFTAR PUSTAKA

- Alifia, A. S., dkk. (2022). Alat Permainan Edukatif Board Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 10(2), 130-143.
- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., Astuti, P. W. (2024) Media Pembelajaran Sebagai Pusat Sumber Belajar. *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4 (5), 200-709.
- Aurumajeda, T., & Nurhidayat, M. (2021). Aplikasi Produk Board Game 'Hootania' Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Baca Pada Anak. *Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksperimental dan Inovatif*, 3(02), 11–16.
- Barekat, N. A. (2023). The Effect of Board Games on the Academic Achievement and Learning Motivation of Fourth-Grade Elementary Student. *International Journal of Elementary Education*, 12(3), 68-75.
- Bayeck, R. Y. (2020). Examining Board Gameplay and Learning: A Multidisciplinary Review of Recent Research. *Simulation & Gaming*, 51(4), 411-431.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer US.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- Dalman. 2013. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Raja Perindo persada.
- Daniels, J. T. (2022). *Make Your Own Board Game: Designing, Building, and Playing an Original Tabletop Game*. New York: Storey Publishing.
- Depdiknas. (2003). Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Fatria, F. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 138–144.
- Fauzi, A., dkk. (2022). *Metodologi Penelitian*. CV. Pena Persada.
- Fjællingsdal, K. S., & Klöckner, C. A. (2020). Green Across the Board: Board Games as Tools for Dialogue and Simplified Environmental Communication. *Simulation & Gaming*, 51(5), 632-652.

- Galugu, N. S., dkk. (2023). *Perkembangan Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ghufron, A., dkk. (2007). *Panduan penelitian dan pengembangan bidang pendidikan dan pembelajaran*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY.
- Gobet, F., de Voogt, A., & Retschitzki, J. (2004). *Moves in Mind: The Psychology of Board Games*. New York: Taylor & Francis.
- Hadian, L. H., dkk. (2018). Penggunaan Media Big Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Kalimat Sederhana. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2).
- Hartati, T., & Cuhariah, Y. (2015). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*. Bandung: UPI.
- Hasan, M., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–37.
- Hikmawati, F. (2020). *Metodologi Penelitian*. Depok: Rajawali Pers.
- Hinebaugh, J. P. (2009). *A Board Game Education*. New York: Rowman & Littlefield Education.
- Kurniaman, O., & Noviana, E. (2016). Metode Membaca SAS (Struktural Analitik Sintetik) Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan di Kelas I SDN 79 Pekanbaru. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 149-157.
- Łodzikowski, K., & Jekiel, M. (2019). Board Games for Teaching English Prosody to Advanced EFL Learners. *ELT Journal*, 73(3), 275-285.
- Magdalena, I., dkk. (2021). *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD* (R. Awahita, Ed.; Digital). Sukabumi: Jejak.
- Mahyuddin, N. (2023). *Permainan Board Game Berbasis Neurosains Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Yogyakarta Deepublish.
- Mangundjaya, W. L., dkk. (2022). Board Game: Cara Pembelajaran yang Menyenangkan Bagi Orang Dewasa. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Kesejahteraan Sosial*, 11(2), 338-347.
- Maryanti, E., dkk. (2021). Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212–4226.

- Meriyati. (2015). *Memahami Karakteristik Anak Didik*. Bandar Lampung: Fakta Press.
- Muammar. (2020). *Membaca Permulaan di Sekolah Dasar* (Hilmiati, Ed.). Mataram: Sanabil.
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metodologi Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Munadhi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Noormalasari, D. A., dkk. (2023). Pengembangan Media BOGASA (Board Game Arab Raksasa) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa SMA. *Jurnal Studi dan Penelitian Pendidikan Islam*, 6(1), 83-97.
- Nurfadhillah, S., dkk. (2021). *Media Pembelajaran Tingkat SD* (H. Wijayanti, Ed.; Digital). Sukabumi: CV Jejak.
- Nurfadhillah, S., dkk. (2021). *Media pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (R. Awahita, Ed.; Digital). Sukabumi: CV Jejak.
- Nursalim. 2018. *Manajemen Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Lontar Mediatama.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar Badan Penerbit UNM.
- Permendikbud. (2016). Nomor 23 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan.
- Pristiwanti. D., Badariah B., Hidayat S., Dewi R. S., (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 7911-7915.
- Purwanto, M. N. (2006). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rahim, B. (2020). *Media Pendidikan*. Depok: Rajawali Pers.
- Rahman, A. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Digital dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 3(1), 45-54.
- Rahman, H., Widya, R. N., & Yugafiati, R. (2020). *Membaca & Menulis: Teori dan Praktik di Sekolah Dasar* (Digital). Bandung: Alqaprint Jatinangor.

- Sadiman, A. S. (2017). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Safithri, F., & Rukmi, A. S. (2021). *Pengembangan Media Ular Tangga untuk Keterampilan Membaca Teks Nonfiksi Kelas IV Sekolah Dasar*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(9), 1-9.
- Salam, M. Y., Mudinillah, A., & Agustina, A. (2022). Aplikasi Quizizz Berpengaruh Atau Tidak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2738–2746.
- Salsabila, A., & Puspitasari, P. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pandawa*, 2(2), 278–288.
- Sidiq, U., & Choiri, Moh. M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan* (A. Mujahidin, Ed.). Ponorogo: CV. Nata Karya.
- Siswanto, E. B., & Wahida, S. N. (2022). *Pendidikan Bahasa Indonesia Kelas Rendah* (M. C. D. Kurniawan, Ed.). Bandung: CV. Ainun Media.
- Siswoyo, D., Sulistyono, T., & Dardiri, A. (2013). *Ilmu pendidikan*. Yogyakarta: UNY press.
- Solchan T.W., dkk. 2009. *Pendidikan Bahasa Indonesia Di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sopiani, M., & Wirdati, W. (2021). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal An-Nuha*, 1(4), 598–608.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan media pembelajaran*. Jakarta: Pedagogia.
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suleman, D., Hanafi, Y. R., Rahmat A., (2021). Meningkatkan Kemampuan Siswa Membaca Permulaan Melalui Metode Scramble Di Kelas II SDN 3 Tibawa Kabupaten Gorontalo. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 713-726.
- Sumali, B., dkk. (2016). Implementation of Minimax with Alpha-Beta Pruning as Computer Player in Congklak. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 2(2), 152-161.

- Tarigan, H. G. (2021). *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: CV. Angkasa.
- Taufina & Faisal. (2021). *Mozaik Penilaian Pembelajaran Bahasa dan Apresiasi Sastra Indonesia Di Sekolah Dasar*. Bandung: CV Angkasa.
- Taufina. (2021). *Mozaik Keterampilan Berbahasa di Sekolah Dasar* (Digital). Bandung: CV Angkasa.
- Tjoe, J. L. (2013). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pemanfaatan Multimedia. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1): 18-26.
- Utami, A. R., Suhendri, Dian P., (2019). Hubungan Antara Kreativitas Guru Dengan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia*, 4(2), 56-62.
- Utami, Y. S. (2020). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 104–109.
- Wahyuni, F., Azizah, S. M. (2020). *Bermain dan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan 15(1), 159-175.
- Widodo, S., & Jasmadi, J. (2019). Efektivitas Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(4), 231- 245.
- Winaryati, E., dkk. (2021). *Cercular Model of RD&D* (S. Nahidloh, Ed.). Yogyakarta: CV. KBM Indonesia.
- Winkel, W.S. 2009. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Wirya, E. A., Herawati, E. S. B., & Asiyah, D. A. (2023). Profil Kesiapan Belajar Siswa Pasca Pandemi Di SMP Negeri 1 Kertasemaya. *Jendela ASWAJA*, 4(1), 86–98.
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24.