

## DAFTAR PUSTAKA

- Aldya, Umbu, Istikomayanti, P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan Untuk Siswa Tingkat menengah Pertama. *Ilmu Pendidikan*, 6(1), 69–74.
- Alifiar., et al. (2021). Pengaruh Metode Permainan Boardgame Education “Pharmapolein” Terhadap Pemahaman Materi Kefarmasian Mahasiswa. *JFL: Jurnal Farmasi Lampung*, 9(2), 92–98. <https://doi.org/10.37090/jfl.v9i2.337>.
- Amelia, Dwi Indah, septi K. (2023). Pengembangan Media Monopoli Pada Tema Makananku Untuk Menumbuhkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas VIII di SMP Cilegon. *PENDIPA Jurnal Of Science Education*, 7(3), 386–392.
- Annisa, aminuddin Prahatama, D. (2020). Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Anti Bakteri Ekstark Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash. *QUANTUM: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 11(1), 72–80.
- Annisa, A. R., Putra, A. P., & Dharmono, D. (2020). Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 11(1), 72. <https://doi.org/10.20527/quantum.v11i1.8204>.
- Crist, & S. (2023). The Digital Ludeme Project: Combining archaeological and computational methods for the study of ancient board games. *Journal of Archaeological Science: Reports*, 49(September 2022), 1–10. <https://doi.org/10.1016/j.jasrep.2023.104005>.
- Damayanti, A. T., Pradana, B. E., Putri, B. P., & Laila, H. N. (2023). Literature Review: Problematika Kesiapan Guru Terhadap Penerapan Kurikulum Merdeka. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian*, 4(2776–5105), 465–471.
- Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, U. S. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Jurnal Of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Dewi, S. L. handayani. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 5(4), 2530–2540.
- Fitri, relsas Y. (2018). Validitas Game Edukasi Klasifikasi Tumbuhan Berbasis Permainan Koa sebagai Media Pembelajaran Biologi. *PEDAGOGI HAYATI*, 2(25), 1–30.
- Halisa, Andi Rahmat Saleh, I. S. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Biologi

- Quartet Card (BQC) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI MIPA. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 644–651.
- Hardinata, Dewi, Budiana, A. (2022). Penguatan Kompetensi Guru Dalam Penyusunan Media Visual Digital Di Desa Toyomarto Kecamatan Singosari Kabupaten Malang. *Jurnal Gramaswara*, 2(2), 12–18. <https://doi.org/10.21776/ub.gramaswara.2022.002.02.02>.
- Haruna, M. F. (2022). Penerapan Media Board Game dalam Pembelajaran Terintegratif untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *SENTIKAR*, 1(1), 77–84.
- Hasan, J. S. (2013). Pengembangan Kartu Pintar Sebagai Media Pembelajaran Materi Pokok Pengaruh Transaksi Keuangan Terhadap Perubahan Akun-Akun di SMK Negeri 1 Ngawi. *Jurnal Pendidikan Konomi*, 1(0), 1–10.
- Hikmah, Muhammad Liwa Ilhamdi, F. P. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 8(3), 1809–1822. <https://doi.org/10.18860/jpips.v4i1.7301>.
- Hutagalung, G. I. D. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Untuk Siswa Kelas X. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan*, 2(2), 70–82.
- Irawan, M. A. R. H. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTS. *PYTHAGORAS*, 10(April), 91–100.
- Ismail, taufiq, H. (2020). Pengembangan Kartu Kuartet Sebagai Media Pembelajaran Biologi. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(2), 236–246.
- Johan, Tuti Iriani, A. M. (2023). Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(06), 372–378.
- Larasati. (2023). Pengembangan Media Ajar Kartu Semesta untuk Memperkaya Glosarium Siswa SMA pada Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan, Inovasi, Dan Terapan Teknologi*, 2(1), 37–44.
- Lestari, Rina Wijayanti, Lis Susilawati, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis AKM Pada Materi Perbandingan Menggunakan Scan QR. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-Mr)*, 4(2), 311–317.

- Lestari, W. D., Yuhanna, W. L., & Lukitasari, M. (2020). Pengembangan Media Bio Pop-Up Book Terintegrasi Science, Environment, Technology, And Society (SETS) Pada Pembelajaran Biologi Materi Daur Biogeokimia. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 8(2), 130. <https://doi.org/10.25273/jems.v8i2.7442>
- Magdalena, Tini sundari, Silvi Nurkamilah, Nasrullah, D. A. A. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326.
- Maylinda, S. H. (2021). Kelayakan dan Kepraktisan Bahan Ajar untuk Program Pengayaan berbantuan Schoology Pada Materi Larutan penyangga. *Chemistry in Education*, 10(2252), 68–74.
- Miftah, R. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 641–649. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>
- Milala, Endryansah, Joko, A. I. A. (2021). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(02), 195–202. <https://doi.org/10.26740/jpte.v11n02.p195-202>.
- Misram. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam IPA-Biologi Melalui Penggunaan Kartu Indeks Pada Siswa Kelas IX UPT SMP Muhammadiyah Cece Kabupaten Enrekang. *Jurnal SYNTAX Transformation*, 4(6), 101–115.
- Muhibbi, Ulfi Faizah, A. N. M. F. (2017). Pengaruh Media Permainan Kartu Pintar Terhadap ketuntasan Belajar Siswa pada Materi Klasifikasi Tumbuh-Tumbuhan. *E-Journal Pensa*, 05(03), 1–5.
- Munawarah, Bukhari, A. F. (2022). Pemanfaatan Media Belajar Oleh Guru Dalam Pembelajaran di SD Negeri 1 Mata IE Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa: Elementary Education, Research*, 7(3), 7–11.
- Mustaqimah, Lilan Dama, Nurul Fajryani Usman, Muh Nur Akbar, N. (2023). Pengembangan Media Flashcard Dengan Panduan Belajar Sambil Bermain Menggunakan Microsite Untuk Pembelajaran Biologi Materi Klasifikasi Makhluk Hidup. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 376–384. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.17159>.
- Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan Media Board Game Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871–880.
- Rahmawati, Muhammad Mutaqin, Mi. L. (2019). Peran Permainan Kartu Uno Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi*, 9(2), 64–75.

- Rahmi, R. yogica. (2021). Media Kartu Permainan Berbasis Truth or Dare Play ( TODP ) pada Materi Virus. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 399–405.
- Ratnani, H. sari M. E. S. (2024). Profil Penggunaan ICT Sebagai Media Pembelajaran IPA di Sekolah: Sebuah Literature Review. *Jurnal Santiaji Pendidikan (JSP)*, 14(1), 101–115. <https://doi.org/10.36733/jsp.v14i1.8665>
- Retno, R. S., & Yuhanna, W. L. (2016). Pembelajaran Konsep Dasar. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 2(1), 1–9.
- Roshidah. (2020). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi Melalui Model Pembelajaran Make and Match Berbasis Media Kartu Pintar. *Pendidikan, Jurnal Penelitian Dan Pengembangan*, 7(4), 393–401.
- Septianti, R. A. (2020). Pentingnya memahami karakteristik siswa sekolah dasar di sdn cikokol 2. *As-Sabiqun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 7–17.
- Siahaan, Mesni Veronika Situmorang, Winarto silaban, gunaria S. (2023). Pengaruh Media KOKAMI Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Materi Sistem Gerak Pada Manusia. *Tut Wuri Handayani : Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 41–51.
- Solihah, E. E., Utami, S., & Dewi, N. K. (2022). Penyusunan Ensiklopedia Berbasis Keanekaragaman Capung ( Odonata ) di Kawasan Air Terjun Teleng Ngawi Sebagai Sumber Belajar Kelas X. *JEMS (Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 10(2), 424–430. <https://doi.org/10.25273/jems.v10i2.13373>
- Sulistiyoning, Budiarti, A. sadikin. (2016). Pengaruh Kartu Kwartet Animalia Dengan Model Tgt Terhadap Pemahaman Materi Taksonomi Hewan Siswa Sman 8 Kota Jambi. *Biodik*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.22437/bio.v1i1.3354>
- Sutraningsi, S., Mustami, M. K., Jamilah, J., & Damayanti, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Dart Board Bio pada Materi Sistem Pencernaan. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 291–304. <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3308>
- Syofian, S., Setiyaningsih, T., Syamsiah, N., Informatika, T., Teknik, F., & Persada, U. D. (2015). *Otomatisasi metode penelitian skala likert berbasis web*. November, 1–8.
- Tadkhiroh, Budhi Akbar, T. I. H. (2023). Pengembangan Instrumen Penilaian Kinerja pada Muatan IPA Kurikulum 2013 Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 631–644. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4720>

- Tambunan, S. A. (2021). Analisa Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Konstruksi Dan Utilitas Gedung Di Kelas Desain Permodelan Dan Informasi Bangunan Smk Negeri 1 Percut Sei Tuan. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 3(1), 23–27. <https://doi.org/10.21831/jpts.v3i1.41883>
- Tyas, Muntholib, P. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbasis “Meet The Right Couple” Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Elektrokimia. *Beta Kimia*, 3(1), 86–93.
- Utami. (2017). Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Dharma Pendidikan*, 12(2), 62–81.
- Wahyudi, A., & Jamal, N. A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Ips Berbasis Karakter Dengan Media Kartu Pintar Pada Materi Tokoh-Tokoh Hindu, Budha, Dan Islam Di Indonesiapada Siswa Kelas V Sdn 01 Sriwijaya. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 34–49.
- Wahyuni, Muh Khalifa, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis KAPAS (Kartu Pasangan) Pada Sub Materi Invertebrata. *AL-AHYA: Jurnal Pendidikan Biologi*, 2(2), 85–99.