

Daftar pustaka

- Abidin, Z., & Wibowo, J. (2024). A bibliometric analysis: Science education in a humanistic perspective. *Jurnal Mangifera Edu*, 9(1), 97–107.
<https://doi.org/10.31943/mangiferaedu.v9i1.205>
- Afdil, Mubaraq, M. R., Afriyeni, L. N., Alfiqui, M. A., & Khoirunnisa. (2025). *STRATEGI PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN SIKAP ILMIAH SISWA DI SDN 95/I OLAK Afdil*,. 11.
- Afinatussakinah, Nurzahra, S., & Farhurohman, O. (2024). Permasalahan Pembelajaran IPS yang Terdapat di SD. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 27–31. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf>
- Al-Kansa, B. B., Agustini, S., & Rustini, T. (2022). Pengaruh Pembelajaran IPS Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas 6 di SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 12911–12917.
- Anjelinda, R., Mandasari, N., & Yuneti, A. (2022). Pengembangan Media Board Game Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 08 Lubuklinggau. *GENTA MULIA : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 111–123.
- Ausath, M. S., & Agusta, A. R. (2023). Model Pembelajaran Balamut dan Implementasi Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Komunikasi Siswa Sekolah Dasar. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 2(5), 10–20.
<https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>
- Bloom. (2024). Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik). *Journal of Islamic and Educational Research*, 2(1), 149–158.
<https://journal.institercom-edu.org/index.php/alkarim>

- Faishol, R., & Mashuri, I. (2022). The Concept of Learning Media in the Perspective of the Qur'an and Al-Hadith. *Journal of Islamic Education Research*, 3(2), 129–148. <https://doi.org/10.35719/jier.v3i2.244>
- Fausiah, Akhir, M., & Paidi, A. (2025). Interactive Learning Media Based on Google Slides for Fifth-Grade Indonesian Language Classes. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 26(4), 1–23. <https://doi.org/10.21070/ijins.v26i4.1698>
- Handini, A., Ermiana, I., & Oktaviyanti, I. (2022). Pengaruh Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD Se-Gugus I Kecamatan Narmada. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 163–169. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.412>
- Hartono, B. (2017). Motivasi dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Jurnal Kedokteran Meditek*. <https://doi.org/10.36452/jkdoktmeditek.v22i59.1278>
- Haryanto, S., Mawaddah, N., Rahman, R., Fatmawati, F., & Octafiona, E. (2024). Analysis of Islamic Counselling and Learning Motivation: Keys to Successful Student Academic Achievement. *Journal of Education Research*, 5(2), 2091–2102. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.1141>
- Hasanah Lubis, L., Febriani, B., Fitra Yana, R., Azhar, A., & Darajat, M. (2023). The Use of Learning Media and its Effect on Improving the Quality of Student Learning Outcomes. *International Journal Of Education, Social Studies, And Management (IJESSM)*, 3(2), 7–14. <https://doi.org/10.52121/ijessm.v3i2.148>
- Ivalent, S., & Zuryanty. (2025). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN IPAS MENGGUNAKAN MODEL KOOPERATIF DENGAN PENDEKATAN CTL DI KELAS IV SDN 12 PADANG LUA KABUPATEN AGAM*. 10.

- Jhang, J. N., Lin, Y. C., & Lin, Y. T. (2025). A Study on the Effectiveness of a Hybrid Digital-Physical Board Game Incorporating the Sustainable Development Goals in Elementary School Sustainability Education. *Sustainability (Switzerland)*, 17(15), 1–23.
<https://doi.org/10.3390/su17156775>
- Jong, M. S. Y. (2020). Promoting elementary pupils' learning motivation in environmental education with mobile inquiry-oriented ambience-aware fieldwork. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(7). <https://doi.org/10.3390/ijerph17072504>
- Kurniawan, B., Rahmawati, F. P., & Ghufon, A. (2024). Dinamika Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar: Tinjauan Literatur Sistematis. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1672–1678.
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1229>
- Lasmawan, I. W., Kertih, I. W., Anggreni, N. L. P. Y., Astuti, N. W. W., Cahayani, N. L. P., & Liska, L. De. (2023). Good Practices of Teachers in Learning Sciences in Primary Schools. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 4(3), 396–403. <https://doi.org/10.59672/ijed.v4i3.3204>
- Lestari, D., & Ain, S. Q. (2022). Peran Budaya Sekolah terhadap Pembentukan Karakter Siswa Kelas V SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 105–112.
<https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.45124>
- Lutfiwati, S. (2020). Motivasi Belajar Dan Prestasi Akademik. *Jurnal Kependidikan Islam*, 10, 2020.
<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/idaroh>

- Mahananingtyas, E. (2018). Jurnal Pedagogika dan Dinamika Pendidikan. *Pendekatan Konstruktivis Sosial Dalam Peningkatan Hasil Belajar Ips Di Sd Kelas Iv*, 6(1), 24–37.
<https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/pedagogika/article/view/1663>
- Mahyuddin, N., Yaswinda, Y., Sofya, R., & Putri, V. M. (2021). Innovation and Implementation of Boardgame Media to Develop Aspects of Early Childhood Development. *Proceedings of the 6th International Conference of Early Childhood Education (ICECE-6 2021)*, 668, 201–205.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.220602.041>
- Maknun, L., Fashihullisan, M., & Ismaya, E. A. (2025). *Penanaman Nilai Karakter Siswa Melalui Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. 10, 17–23.
- Manurung, D. G., Butar-Butar, Z., Siregar, S., ButarButar, J., & Simanjuntak, N. (2025). *Efektivitas Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Mengatasi Kemalasan Siswa SD 124398 Pematangsiantar*. 9, 4877–4879.
- Maretha, L. E. N., Isrok'atun, I., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan Media KUBIKAL Sebagai Sarana Pengenalan Konsep Dasar Perkalian di Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(1), 39. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v8i1.126064>
- Mufida, A., & Ro'is, A. M. (2021). Perancangan Board Game sebagai Media Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Barik*, II(3), 44–59.
- Nasihah, K., & Afrianingsih, A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Sosial Board Game Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi Sowan Kidul. *Journal of Childhood Education*, 8(1), 50–58. <https://doi.org/10.30736/jce.v8i1.20>

Nouke, R. A., Rachman, H., Ramadani, D. F., & Sa, H. (2025). *Ice Breaking Sebagai Strategi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa yang Rendah di SDN Sumedangan 3 Pamekasan*. 3.

Novitasari Setiani. (2020). *PENDIDIK A N IPS SD BERB A SIS LITER A SI*.

Nurlina Ariani. (2022). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>

Pamungkas, T. K. (2021). Peranan Motivasi Belajar Terhadap Aktifitas Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Aswaja*, 7(2), 115–120. <https://doi.org/10.56013/jpka.v7i2.1162>

Pongračić, L., Lazić Hasanagić, D., & Tadić Komadina, L. (2021). Motivation Factors for Elementary School Students. *European Journal of Teaching and Education*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.33422/ejte.v3i1.646>

Purwanto. (2017). the Influence of Learning Motivation and Learning Outcomes on the Interest To Continue Studies To College in the Students of Class Xii Smk Negeri 5 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 4(2), 1–13.

Rahmawati, Aulya, R., Zulyusri, Z., & Rahmawati. (2021). Media Pembelajaran Berbentuk Kartu dengan Metode Permainan UNO pada Materi Protista. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 421. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.34743>

Rajković, A. I., Ružić, M. S., & Ljujić, B. (2020). Board Games as Educational Media: Creating and Playing Board Games for Acquiring Knowledge of History. *IARTEM E-Journal*, 11(2), 1–22. <https://doi.org/10.21344/iartem.v11i2.582>

- Rizki Nur Aisah, Dian Nuzulia Armariena, & Marleni. (2024). Pengembangan Board Game Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 14(2), 156–162. <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v14i2.16032>
- Rosita, Safitri, R. D., Suwarma, D. M., Muyassaroh, I., & Jenuri. (2024). Pendekatan Konstruktivisme Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD Rosita1,. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(3), 238–247.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Sadiman. (2008). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK PENDEKATAN SAINTIFIK PADA MATERI CAHAYA Ummu. *Bandung: PT. Remaja Rosdakarya*, 73–82.
- Safitri, W. C. D. (2020). Pengembangan media board game untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2), 181–190. <https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.8186>
- Saputra, T. A. (2016). Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar Berbasis pembelajaran Tematik. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 1(2), 565–574. <https://doi.org/10.17509/eh.v1i2.2736>
- Schwerter, J., Stang-Rabrig, J., Kleinkorres, R., Bleher, J., Doeblner, P., & McElvany, N. (2024). Importance of students' social resources for their academic achievement and well-being in elementary school. In *European Journal of Psychology of Education* (Vol. 39, Issue 4). Springer Netherlands. <https://doi.org/10.1007/s10212-024-00877-8>

Sudjana. (2024). HUBUNGAN ANTARA MINAT BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPA SISWA SDS AMKUR BENGKAYANG Koleta. *Adiba: Journal of Education*, 4(4), 558–565.

Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.

Suparman, & Junaidin. (2023). Upaya Sekolah dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 1525–1531.
<https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>

Taupik, R. P., Fitria, Y., Syarif, M. I., & Amini, R. (2023). The Effect of Using Ice Breaking on Learning Motivation of Elementary School Students Students in Learning Science Riska. *Indonesian Journal of Science and Education*, 3(1), 26–33.

Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model [Development of Teaching Materials for Educational Research Methods with the ADDIE Model]. *Jurnal IKA*, 11(1), 16.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>

Tri Anjani, R., Pravitasari, D., & Rosa Sinensis, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Dakota terhadap Hasil Belajar. *FingeR: Journal of Elementary School*, 1(2), 108–116. <https://doi.org/10.30599/finger.v1i2.160>

Van den Broek, A., Howard, J., Van Vaerenbergh, Y., Leroy, H., & Gagné, M. (2021). Multidimensional view on motivation 0. *Organisational Psychology Review*, 11(3), 1–77.

Wulandari, A. I., Putri, S. R., & Siswoyo, A. A. (2024). Penerapan Model Inquiry Untuk Meningkatkan Keterampilan Sains Berbantuan Instrumen Tes Pada

Pembelajaran Ips Materi Perubahan Wujud Zat Di Sekolah Dasar. *Media Akademik*, 2(12), 1–13.

Wulandari, I., Ningsih, S., & Aziz, S. (2025). Pengembangan Model Pembelajaran IPS Yang Berbasis Masalah dan Proyek Di Sekolah Dasar. *Arini: Jurnal Ilmiah Dan Karya Inovasi Guru*, 2(1), 16–32.
<https://doi.org/10.71153/arini.v2i1.300>

Wulandari, Y. A., Untari, E., & Windari, D. (2025). Inovasi Pembelajaran Melalui Media Boardgame: Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 1525–1531. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>

Zannah, M., Hanifah, N., & Isrok'atun, I. (2024). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(1), 54.
<https://doi.org/10.24036/jippsd.v8i1.126292>