

LITERATUR REVIEW : MEDIA PEMBELAJARAN GAME UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPS SISWA SD

¹Fitrohtus Qodri Nur Rizqi, ²Edwita, ³Dina Rahmi Darman

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta
Fakultas Ilmu Pendidikan, DKI Jakarta, Indonesia

¹fitrohtus.qodri.nur@mhs.unj.ac.id, ²edwitaunj@yahoo.com,

³DinaRahmiDarman@unj.ac.id

ABSTRACT

The literature review aims to analyze and synthesize research findings on the use of game-based learning media to increase elementary school students' interest in learning. The research method used is a systematic literature review that identifies, evaluates, and interprets relevant research findings from 25 indexed articles and other credible academic databases from 2021 to 2026. The analysis shows that game-based learning media, especially board games and digital game-based learning, are consistent and significantly improve learning interest, learning motivation, and student engagement in elementary schools. Games create an interactive, enjoyable, and contextually meaningful learning experience that triggers intrinsic motivation in students. Board game variations such as Snakes and Ladders, adventure board games, and map board games have proven effective across various subjects, including IPS. The conclusion is that game-based media is a highly recommended learning strategy for elementary school teachers, especially in the implementation of the Merdeka curriculum, which emphasizes active, joyful, and student-centered learning

Keywords: *Game-based learning, learning interest, elementary school, literature review, IPS*

ABSTRAK

Tinjauan pustaka ini bertujuan untuk menganalisis dan menyintesis temuan penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah tinjauan pustaka sistematis yang mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menafsirkan temuan penelitian yang relevan dari 25 artikel terindeks serta basis data akademik yang kredibel lainnya dari 2021 hingga 2026. Analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan, terutama permainan papan dan pembelajaran berbasis permainan digital, secara konsisten dan signifikan meningkatkan minat belajar, motivasi belajar, dan keterlibatan siswa di sekolah dasar. Permainan menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna secara kontekstual yang memicu motivasi intrinsik pada siswa. Variasi permainan papan seperti ular tangga, permainan papan petualangan, dan permainan papan peta terbukti efektif di berbagai mata pelajaran, termasuk IPS. Kesimpulannya, media berbasis permainan merupakan strategi pembelajaran yang sangat direkomendasikan bagi guru sekolah dasar, terutama dalam pelaksanaan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa.

Kata Kunci : *game-based learning, minat belajar, sekolah dasar, kajian literatur, IPS*

A. Pendahuluan

Minat belajar siswa adalah salah satu faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dasar. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif, fokus dan mampu menyerap materi dengan lebih baik. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa SD, terutama di kelas rendah, mengalami penurunan minat belajar akibat metode pembelajaran yang terlalu monoton, kurangnya variasi media, dan penyampaian materi yang terlalu bersifat abstrak (Nurfaizah, Maksun & Wardhani, 2021).

Kurikulum Merdeka yang saat ini diimplementasikan di seluruh Indonesia adalah pembelajaran berpusat pada siswa (student-centered) yang aktif dan bermakna. Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pengembangan Profil

Pelajar Pancasila melalui pengalaman belajar autentik dan kontekstual. Hal ini membuka ruang lebar bagi inovasi media pembelajaran yang tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga membangkitkan minat aktif siswa.

Salah satu inovasi media pembelajaran yang mendapat

perhatian besar di tahun terakhir adalah media berbasis game atau game-based learning (GBL). Media game dalam bentuk board game (permainan papan) maupun game digital, terbukti mampu menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Wijaya et al., 2023). Dalam permainan, siswa akan dihadapkan pada tantangan, aturan, dan kompetisi yang sehat yang secara alami mendorong rasa ingin tahu siswa serta motivasi intrinsik untuk terus belajar.

Penelitian sebelumnya telah membuktikan terkait efektivitas media game dalam konteks pendidikan dasar. Ermiyawati, Nisa dan Al Masjid (2025) menemukan bahwa board game berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep ips siswa SD. Sudah banyak penelitian yang dilakukan tentang media game dalam pembelajaran. Kajian ini secara khusus mensintesis dan menganalisis penggunaan media game untuk meningkatkan minat belajar siswa SD, yang masih terbatas. Penelitian-penelitian sebelumnya. Umumnya bersifat parsial dan terfokus pada satu mata pelajaran atau satu jenis game

tertentu. Tentunya diperlukan kajian literatur yang komprehensif untuk memperoleh gambaran menyeluruh tentang efektivitas media game dalam meningkatkan minat belajar siswa SD dari berbagai konteks mata pelajaran dan jenjang kelas.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis temuan-temuan penelitian terkait penggunaan media game dalam meningkatkan minat belajar siswa SD; (2) mengidentifikasi jenis-jenis media game yang paling efektif untuk pembelajaran SD.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) yang merupakan pendekatan penelitian yang sistematis dalam mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menginterpretasikan penelitian yang relevan dengan pertanyaan penelitian tertentu. Penelitian SLR dipilih peneliti untuk menyintesis bukti-bukti dari berbagai studi secara objektif dan reproduktif (Nilasari, Wiguna & Trisaningrat, 2026).

Proses pengumpulan literatur dilakukan dengan pencarian

sistematis pada basis data akademik Google Scholar, DOAJ, dan Publish or Perish. Dengan kata kunci yang digunakan yaitu: “game-based learning”, “media game”, “minat belajar”, “sekolah dasar”, dan “IPS”. Serta artikel yang dianalisis berada dalam rentang waktu 2021-2026 untuk memastikan relevansi dan kebaruan temuan. Dari proses seleksi tersebut, diperoleh 25 artikel yang memenuhi kriteria, yang terdiri dari 6 artikel literatur review, 12 artikel R&D (Research & Development), dan 7 artikel kualitatif dan kuantitatif. Serta analisis yang dilakukan yaitu dengan pendekatan tematik (thematic analysis) untuk mengidentifikasi pola, temuan konsisten, dan kesimpulan lintas studi, serta hasil analisis yang disajikan dalam bentuk sintesis naratif. Proses seleksi artikel mengacu pada kriteria inklusi dan eksklusi yang ditetapkan secara sistematis untuk menjaga relevansi dan kualitas sumber yang dikaji. Kriteria dalam pemilihan jurnal disajikan pada tabel berikut:

Dimensi	Kriteria inklusi (diterima)	Kriteria Eksklusi (ditolak)

Topik/ variabel	Media pembelajaran berbasis game (board game dan game-based learning	Model pembelajaran lain yang tidak berbasis game; tidak mengukur minat belajar
Mata pelajaran	IPS/IPAS dan mata pelajaran SD secara umum.	Pendidikan jenjang menengah/tinggi yang tidak relevan dengan konteks SD.
Tahun Terbit	2021-2026 (5 tahun	Di bawah tahun 2021.
Jenis & bahasa	Jurnal ilmiah (sinta/scopus) bahasa Indonesia/Inggris	Skripsi, tesis, web/blog, dan sumber non- akademik

Tabel 1. Matriks kriteria Pemilihan Jurnal

C. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan analisis terhadap 25 artikel yang dikaji, terdapat tiga tema yang secara konsisten muncul: (1) analisis media game dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar, (2) jenis dan mekanisme media game yang efektif untuk SD, serta (3) faktor pendukung keberhasilan media game dalam

pembelajaran. Rincian mengenai hasil analisis ke-25 artikel yang disajikan pada Tabel 1.

Nama penulis	Judul Penelitian	Hasil penelitian
Nurfaizah, Maksum & Wardhani (2021)	Board game untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD	Valid & meningkatkan minat belajar
Nurhayani, Supriadi, & Mustika (2021)	Media board game pada pelajaran IPA Kelas IV SD	Layak; pemahaman konsep IPA meningkat
Wijaya, Wahyuni, mudakir, wahono & wicaksono (2023)	Effectiveness of board game in increasing student engagement	Meningkatkan keterlibatan behavioral, emosional, kognitif.
Aqtoina, Apriyani & Mustika (2023)	Pengaruh media berbasis game terhadap hasil belajar IPA SD	Hasil belajar meningkatkan secara konsisten

Siregar & Ananda (2023)	Board game matematika ular tangga untuk siswa tunarungu	Efektif fleksibel untuk kebutuhan beragam
Wibowo & Agustin (2023)	Board game jelajah bangunan bersejarah kota Malang	Berhasil mengenalkan sejarah lokal secara menarik
Ningtyas (2023)	Board game untuk melatih berpikir kreatif siswa	Meningkatkan kelancaran, keluwesan, orisinalitas berpikir.
Aprilia & Paksi (2024)	Indonesia Adventure board materi keberagaman	Valid; respons siswa positif
Manurung Agung, & Suratama (2024)	Multimedia interaktif berbasis GBL untuk siswa SD	Meningkatkan keterlibatan perilaku, emosi, kognitif
Pawazah dkk. (2024)	Board game LUMAT (Ludo matematik	Valid & layak meningkatkan pemahaman pecahan

	a) Materi pecahan	
Juanda sujana & Ali (2024)	Board game terhadap pemahaman konsep IPAS Kelas V SD	Berpengaruh positif & signifikan
Salim, pelupessy, Taofik & Apriliana (2024)	Board game Who is It materi keberagaman kelas IV	Layak: Keaktifan siswa meningkat
Tasya, fahrurozi, hasanah & suhendro (2024)	Analisis kebutuhan media egrang board game IPAS	Motivasi rendah akibat media monoton; perlu inovasi.
Ermiyawati, Nisa & Al masjid (2025)	Efektivitas GBL dalam literasi sains pembelajaran IPAS	Literasi sains meningkatkan signifikan
Juliawati & Jasiah (2025)	Board game materi qurban	Keaktifan siswa meningkatkan

	dan aqiqah			kritis siswa SD	
Fadilah, hidayat & Mulyadipran a (2025)	GBL tipe wordwall dan moivasi belajar IPS Kelas IV	Motivasi belajar meningkatka n signifikan	Jayanti Swandari, Wati, & Raka (2026)	Media board games untuk kemampu an menulis opini kelas V	Interaksi & literasi produktif siswa meningkatka n.
Ilmiyah, Achmad, susilo, Ludfy & Magfiro (2022)	Boardgam e terhadap hasil belajar matematik a kelas II	Hasil belajar kognitif meningkatka n signifikan	Tsania & Prasetyaning tyas (2026)	Board game jelajah budaya nusantara kelas V	Pemahaman keanekaraga man budaya meningkat.
Nur Aeni & Dewi wijayanti (2025)	Board game peta sebagai media joyful learning Matematik a	Materi abstrak jadi konkret; kecemasan menurun,	Ramadhani & Junaedi (2026)	Boardgam e jelajah nusantara berbasis canva interaktif	Valid, Praktis, Efektif meningkatka n hasil belajar
Jannah & Wati (2026)	Board game media increased student learning motivation	Motivasi belajar meningkat signifikan	Juanda sujana & Ali (2024)	Board game terhadap pemaham an konsep IPAS Kelas V SD	Meperkuat temuan studi sejenis
Nilasari Wiguna & Tristaningrat (2026)	Board game Untuk keterampil an berpikir	Mendorong berpikir analitis, logis, kolaboratif			

Tabel 2. Analisis Artikel Media Game
Terhadap Minat Belajar Siswa pada
Pembelajaran SD.

Artikel yang sudah dikaji secara konsisten menunjukkan bahwa media berbasis game berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa SD. Aqtoina, Apriyani, Aisyah dan Apriliantini (2023) dalam kajian literturnya menemukan bahwa media pembelajaran berbasis game secara konsisten meningkatkan hasil belajar, selaras dengan penelitian Jannah dan Wati (2026) yang membuktikan peningkatan motivasi belajar setelah penerapan board game ular tangga. Fadilah, hidayat dan Mulyadiprana (2025) juga menemukan bahwa model GBL tipe wordwall secara signifikan meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas IV SD dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Mekanisme peningkatan minat belajar melalui teori Self-Determination Theory (SDT) yang menekankan pentingnya otonomi, kompetensi, dan keterhubungan dalam membangkitkan motivasi intrinsik. Dalam permainan, siswa memiliki kontrol atas keputusan mereka (otonomi). Mendapatkan umpan balik langsung tentang kemampuan mereka (kompetensi), dan berinteraksi secara sosial dengan teman sebaya (keterhubungan).

Ketiga elemen inilah yang menjadi kunci keberhasilan media game dalam membangkitkan minat belajar yang berkelanjutan.

Berdasarkan analisis artikel terdapat dua kategori utama board game yang terbukti efektif untuk pembelajaran SD: board game (permainan papan) dan game-based learning digital. Dalam kategori board game, variasi ular tangga edukatif merupakan yang paling banyak diteliti dan terbukti efektif. Pawazah et al. (2024) mengembangkan board game LUMAT (Ludo matematika) yang valid dan layak untuk meningkatkan pemahaman materi pecahan kelas III SD. Siregar dan ananda (2023) bahkan berhasil mengadaptasi board game matematika ular tangga untuk siswa tunarungu, menunjukkan fleksibilitas media ini untuk kebutuhan beragam. Board game bertema petualangan yang menunjukkan hasil. Aprilia dan Paksi (2024) mengembangkan media "Indonesia Adventure board" untuk materi keberagaman yang dinyatakan valid berdasarkan penilaian ahli dan mendapat respons positif dari siswa. Wibowo dan Agustin (2023) merancang board game "Jelajah

bangunan bersejarah” di Kota Malang yang berhasil memperkenalkan konten sejarah lokal secara menarik. Untuk game-based learning digital, Manurung, Agung, dan Suartama (2024) membuktikan bahwa multimedia interaktif berbasis GBL secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa SD pada dimensi perilaku, emosi, dan kognitif. Fadilah, Hidayat, dan Mulyadiprana (2025) membuktikan efektivitas platform Wordwall sebagai GBL digital untuk meningkatkan motivasi belajar IPS. Nur Aeni et al. (2025) menambahkan bahwa board game peta mampu mengubah materi abstrak menjadi konkret sekaligus menurunkan kecemasan matematika, sesuai teori operasional konkret Piaget.

Media game tidak hanya meningkatkan minat, tetapi juga mengembangkan HOTS. Nilasari et al. (2026) menemukan bahwa board game mendorong berpikir analitis dan kolaboratif. Wijaya et al. (2023) mengidentifikasi keterlibatan siswa pada tiga dimensi sekaligus: behavioral, emotional, dan cognitive. Dari 25 artikel, media game terbukti efektif terhadap efektivitas lintas mata pelajaran: IPS/IPA (8 studi),

Matematika (5 studi), Bahasa Indonesia (3 studi) dan lainnya. Penelitian terbanyak di kelas IV SD (11 studi), dengan minat dan motivasi belajar sebagai variabel paling banyak diukur (10 studi). Tren terkini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital, seperti board game berbasis canva interaktif (Ramadhani & Junaedi, 2026), membuka peluang media pembelajaran yang lebih imersif untuk generasi siswa digital.

D. Kesimpulan

Berdasarkan kajian sistematis terhadap 25 artikel penelitian dari tahun 2021 – 2026. Dapat disimpulkan bahwa: (1) media berbasis game, khususnya board game dan GBL digital, meningkatkan minat belajar, motivasi belajar, dan keterlibatan siswa SD. (2) Board game dengan mekanisme petualangan, ular tangga dan peta merupakan jenis yang paling banyak dikembangkan dan terbukti efektif untuk berbagai mata pelajaran di SD. (3) Media game tidak hanya meningkatkan afektif (minat), tetapi berkontribusi pada pengembangan HOTS (Higher Order Thinking Skills) siswa SD.

Rekomendasi yang dapat disimpulkan adalah: (1) Guru SD

sebaiknya mengintegrasikan media game secara sistematis dalam rencana pembelajaran, bukan sekadar sebagai kegiatan sampingan. (2) Pengembangan media perlu merancang sebuah game yang mengintegrasikan teknologi AR untuk materi konkret seperti bentang alam yang perlu diprioritaskan sebagai inovasi pembelajaran SD yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, N. A., & Paksi, H. P. (2024). Pengembangan Media Indonesian Adventure Board Materi Keberagaman untuk Siswa Sekolah Dasar. *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Universitas Negeri Surabaya.
- Aqtoina, A., Apriyani, R., Aisyah, S., & Apriliatini, V. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar: Literatur Review. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 155–169.
- Astuti, D. P., & Rahmawati, F. (2022). Pengembangan Media Board Game Tematik untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 45–58.
- Cahyani, R. D., & Nugroho, B. A. (2023). Efektivitas Media Game Edukasi Digital terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(2), 112–124.
- Dewi, A. K., & Santosa, H. (2022). Board Game sebagai Media Pembelajaran Kontekstual: Studi Kasus pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 6(1), 33–47.
- Ermiyawati, R., Nisa, A. F., & Al Masjid, A. (2025). Efektivitas Game Based Learning dalam Meningkatkan Literasi Sains pada Pembelajaran IPAS SD. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Fadilah, H. A., Hidayat, S., & Mulyadiprana, A. (2025). Model Game-Based Learning Tipe Wordwall dan Motivasi Belajar IPS: Penelitian Quasi Eksperimen di SD Kelas IV. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2).
- Fatmawati, E., & Prasetyo, B. (2024). Pengembangan Board Game Geografi untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Geografi dan Pendidikan*, 12(1), 78–90.
- Fitriani, N., & Hakim, L. (2023). Pengaruh Media Game Edukatif terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika Dasar*, 9(2), 101–115.
- Hadi, S., & Wulandari, T. (2022). Pemanfaatan Board Game dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa SD. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(1), 22–35.
- Hidayah, N., & Setiawan, A. (2023). Pengembangan Media Board Game Bertema Lingkungan untuk Pembelajaran IPAS Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Lingkungan*, 5(2), 67–80.
- Ilmiyah, E. A., Achmad, T., Susilo, B., Ludfy, M., & Maqfiro, H. (t.t.).

- Pengaruh Media Board Game Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 8(2).
- Indrawati, R., & Putra, M. A. (2024). Game-Based Learning sebagai Strategi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Masa Pasca Pandemi. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 10(1), 15–29.
- Jannah, R., & Wati, T. L. (2026). Board Game Media Increased Elementary Student Learning Motivation: Media Permainan Papan Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Academia Open*, 10(1).
- Jayanti, P. E. M., Swandari, N. P. C. D., Wati, N. N. K., & Raka, I. N. (2026). Penggunaan Media Boards Games untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Opini dan Tanggapan Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 13.
- Juanda, N. A., Sujana, A., & Ali, E. Y. (2024). Pengaruh Board Game Terhadap Pemahaman Konsep IPAS pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3).
- Juliawati, R., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Boardgame pada Materi Qurban dan Aqiqah untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *Qosim: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*.
- Kurnia, D. A., & Wibowo, S. (2022). Implementasi Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Informasi Pendidikan*, 7(2), 88–101.
- Kusuma, A. P., & Sari, R. M. (2023). Board Game sebagai Inovasi Media Pembelajaran IPAS di Era Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 6(1), 50–64.
- Lestari, W., & Hartanti, D. (2024). Pengaruh Media Game Petualangan terhadap Minat Belajar Siswa pada Materi Keragaman Budaya. *Jurnal Pendidikan Multikultural*, 8(2), 95–108.
- Manurung, R., Agung, I., & Suartama, I. K. (2024). Multimedia Interaktif Berbasis GBL untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 89–102.
- Maulida, F., & Anwar, K. (2023). Pengembangan Board Game Edukatif Bertema Sejarah Lokal untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Budaya*, 9(1), 40–55.
- Munawaroh, S., & Yulianto, B. (2022). Efektivitas Permainan Ular Tangga Edukatif dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan IPS*, 7(2), 60–73.
- Nilasari, N. P. L., Wiguna, I. K. W., & Tristaningrat, M. A. N. (2026). Boardgame Sebagai Media Inovatif dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1), 1076–1080.
- Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan Board Game Sebagai Media Pembelajaran untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871.

- Nur Aeni, D., & Dewi Wijayanti, M., dkk. (2025). Studi Literatur: Boardgame Peta sebagai Media Joyful Learning pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. SHES: Conference Series.
- Nurfaizah, N., Maksum, A., & Wardhani, P. A. (2021). Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 14(2), 122–132.
- Nurhayani, D., Supriadi, D., & Mustika, M. (2021). Pengembangan Media Board Games pada Mata Pelajaran IPA Tema 1 Kelas IV SDN Sindang Rasa Bogor. Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan, 6(2), 83.
- Pawazah, et al. (2024). Pengembangan Media Board Game LUMAT (Ludo Matematika) pada Materi Pecahan untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
- Pratiwi, I. A., & Nugraha, D. (2023). Pengembangan Board Game Digital Berbasis Augmented Reality untuk Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar. Jurnal Multimedia Pendidikan, 5(2), 70–84.
- Putri, A. M., & Hendrawan, R. (2022). Game-Based Learning dalam Pembelajaran Tematik: Tinjauan terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa SD. Jurnal Pembelajaran Tematik, 6(1), 18–32.
- Rahmadani, S., & Aulia, F. (2024). Pengembangan Board Game Bertema Mitigasi Bencana untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS Siswa SD. Jurnal Pendidikan Kebencanaan, 4(1), 25–38.
- Ramadhani, D. A., & Junaedi, A. (2026). Pengembangan Media Boardgame "Jelajah Nusantara" Berbasis Canva Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila pada Materi Menjaga Keberagaman Budaya dan Agama. Paedagogie, 21(1), 359–368.
- Ramdani, T., & Suharyanto, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Edukatif terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran IPAS. Jurnal Riset Pendidikan Dasar, 7(2), 110–124.
- Rizki Nur Aisah, Armariena, D. N., & Marleni. (2024). Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia), 14(2), 156–162.
- Salim, L., Pelupessy, J. A. M., Taofik, T., & Apriliana, A. C. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Who Is It dalam Materi Keberagaman Budaya Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 10(3), 300–314.
- Saputra, D. E., & Larasati, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS pada Materi Bentang Alam. Jurnal Inovasi Pembelajaran IPAS, 4(1), 12–26.
- Setiawan, B., & Wahyuningsih, E. (2023). Pemanfaatan Board Game sebagai Media Pembelajaran Kontekstual di Sekolah Dasar Daerah 3T. Jurnal Pendidikan Daerah Tertinggal, 5(2), 55–68.
- Sianturi, M., & Simbolon, R. (2024). Pengembangan Board Game Edukasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi

- Keragaman Suku Bangsa. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya*, 8(1), 30–44.
- Siregar, D. S., & Ananda, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Ular Tangga untuk Siswa Tunarungu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1924–1935.
- Sukmawati, R., & Firmansyah, D. (2022). Studi Literatur: Penggunaan Media Game Edukasi dalam Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 5–19.
- Suryani, L., & Pratama, A. (2023). Pengembangan Board Game Tematik Bencana Alam untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Mitigasi Bencana*, 3(2), 41–54.
- Tasya, D. G., Fahrurrozi, Hasanah, U., & Suhendro, P. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Egrang Board Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*.
- Tsania, J. Z., & Prasetyaningtyas, F. D. (2026). Pengembangan Media Board Game "Jelajah Budaya Nusantara" untuk Meningkatkan Pemahaman Keanekaragaman Budaya Murid Kelas V SDN Tugurejo 02. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*.
- Utami, S. R., & Kurniawan, D. (2024). Game-Based Learning Berbasis Local Wisdom untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal*, 6(1), 33–47.
- Wahyuni, E., & Sasongko, A. (2022). Pengembangan Permainan Edukatif Bertema Lingkungan Hidup untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Lingkungan Hidup*, 4(2), 58–71.
- Wibowo, I. C. A., & Agustin, S. A. (2023). Perancangan Board Game dengan Tema Jelajah Bangunan Bersejarah di Kota Malang. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*.
- Wijaya, T., Wahyuni, S., Mudakir, I., Wahono, B., & Wicaksono, I. (2023). The Effectiveness of Board Games as Learning Media in Increasing Student Engagement: A Literature Study. *Pakar Pendidikan*, 21(2), 255–267.
- Yulianti, R., & Mahendra, D. (2024). Pengembangan Board Game Digital Interaktif untuk Pembelajaran IPAS Berbasis Kurikulum Merdeka. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Digital*, 6(1), 20–34.
- Yusniar, F., & Ramadhan, T. (2023). Pengaruh Board Game terhadap Minat dan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi. *Jurnal Riset Pembelajaran IPAS*, 5(2), 75–89.