

DAFTAR PUSTAKA

- Anditiasari, N., & Dewi, N. R. (2021). *Analisis teori perkembangan kognitif piaget pada anak usia 11 tahun di Brebes*. Mathline: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika, 6(1), 97-108.
- Andrianto, C. C., & Atamtajani, A. S. M. (2022). Designing multi-functional Quran stands (to support recitation activity) for the students in Islamic Boarding Schools: Case study of Al-Kholili Islamic Boarding School, Bandung district. In *Embracing the Future: Creative Industries for Environment and Advanced Society 5.0 in a Post-Pandemic Era* (pp. 252-255). Routledge.
- Anisah, A. S., Sapriya, Hakam, K. S., & Ernawulan. (2022). *Perkembangan Sosial, Emosional, Moral, Anak, dan Implikasinya terhadap Pembentukan Sikap Sosial Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia (Judikdas), 1(1), 69-80.
- Anwar, F. (2022). *Memahami Pertumbuhan & Perkembangan Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Sociohumaniora Kodepena (JSK), 3(2), 143-155.
- Apriyanti, Y., Lorita, E., & Yusuwarsono, Y. (2019). *Kualitas Pelayanan Kesehatan Di Pusat Kesehatan Masyarakat Kembang Seri Kecamatan Talang Empat Kabupaten Bengkulu Tengah*. Professional: Jurnal Komunikasi dan Administrasi Publik, 6(1).
- Astini, B. N., Rachmayani, I., & Suarta, I. N. (2017). *Identifikasi Pemafaatan Alat Permaian Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Jurnal pendidikan anak, 6(1), 31-40.
- Azizah, H. J. N., & Alamin, R. Y. (2020). *Perancangan Board Game sebagai Media Penguatan Pendidikan Karakter dengan Tema Petualangan Pramuka untuk Usia 9-12 Tahun*. Jurnal Sains dan Seni ITS, 8(2), F256-F261.
- Bahri, N. F., & Haswanto, N. (2020, November). The Impact Analysis of Alphabet and Basic Numeric Learning Tool Based on Indonesian Sign Language in Language Development of Deaf Children Aged 3-5 Years Old. In *Proceeding Conference* (p. 375).

- Bastian, I., Winardi, R. D., & Fatmawati, D. (2018). *Metoda Wawancara*. Metoda Pengumpulan Dan Teknik Analisis Data, 1(1), 1.
- Daryono, R. W. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Penggunaan Total Station untuk Pengukuran Stake Out Lengkungan Jalan pada Mata Kuliah Praktikum Geomatika II di Jurusan Pendidikan Teknik Sipil Dan Perencanaan UNY*. Skripsi S1. Yogyakarta: FT UNY.
- Dewi, N. P. W. P., & Agustika, G. N. S. (2020). Efektivitas pembelajaran matematika melalui pendekatan pmri terhadap kompetensi pengetahuan matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(2), 204-214.
- Emi, R., Syahrial, S., & Hardi, V. A. (2021). Hubungan Perilaku Bullying dengan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Kelas V SD Negeri 37 Pekanbaru. *Indonesian Research Journal on Education*, 1(1), 1-10.
- Fatmawati, D. (2020). *Penerapan Metode Permainan Edukatif Terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik di SD IT Rabbani Watampone*. *Jurnal Al-Qayyimah*, 3(2), 21-40.
- Ferdiawan, M. B., Kusdaryono, S., Suryani, D., & Sari, D. P. (2022, February). *Assessing Effectiveness of the Dengue Hero Board Game in Improving Children's Knowledge and Attitudes on Dengue Prevention: A Randomized Controlled Experiment*. In *2nd Global Health and Innovation in conjunction with 6th ORL Head and Neck Oncology Conference (ORLHN 2021)* (pp. 345-353). Atlantis Press.
- Hadma, O. A. (2022). *Board Game Edukatif tentang Ibu Kota Provinsi Indonesia untuk Anak Sekolah Dasar*. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 26-31.
- Hasanah, H. (2017). *Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial)*. *At-Taqaddum*, 8(1), 21-46.
- Haviz, M. (2016). *Research and development; penelitian di bidang kependidikan yang inovatif, produktif dan bermakna*. *Ta'dib*, 16(1).
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). *Model Addie (Analysis, Design,*

- Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. J. Inov. Pendidik. Agama Islam, 1(1), 28-37.*
- Hikmawati, F. (2020). *Metodologi penelitian.*
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). *Relevansi kurikulum merdeka belajar dengan model pembelajaran abad 21 dalam perkembangan era society 5.0.* Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(2), 3011-3024.
- Janah, R., Damayani, A. T., Mudzatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). *Penerapan Pendidikan Karakter Terhadap Sosial Emosional Peserta Didik Kelas 4B SD Negeri Gayamsari 02.* Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 5(2), 1689-1694.
- Juwantara, R. A. (2019). *Analisis teori perkembangan kognitif piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun dalam pembelajaran Matematika.* Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 9(1), 27-34.
- Kardiyanto, D. W., & Wijanarko, B. (2021). *Antropometri dan Biomotorik Atlet Bolavoli Duduk Paralympic Indonesia ditinjau dari Karakteristik Cidera dan Kualitas Kondisi Fisik.* Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga, 5(1), 136-145.
- Kartiningrum, E. D. (2015). *Panduan penyusunan studi literatur.* Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Politeknik Kesehatan Majapahit, Mojokerto, 1-9.
- Kesuma, U., & Istiqomah, K. (2019). *Perkembangan Fisik dan Karakteristiknya serta Perkembangan Otak Anak Usia Pendidikan Dasar.* Madaniyah, 9(2), 217-236.
- Khaulani, F., Neviyarni, S., & Irdamurni, I. (2020). *Fase dan tugas perkembangan anak Sekolah Dasar.* Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 7(1), 51-59.
- Latifah, U. (2017). *Aspek perkembangan pada anak Sekolah Dasar: Masalah dan*

- perkembangannya. Academica: Journal of Multidisciplinary Studies*, 1(2), 185-196.
- Makbul, M. (2021). *Metode pengumpulan data dan instrumen penelitian*.
- Marinda, L. (2020). *Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. An-Nisa Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 13(1), 116-152.
- Masitoh, I., Nurjamaludin, N., Ramdani, I., Nurjamiludin, I., & Anjar, G. (2024). PSIKOLOGI SOSIAL DALAM PENDIDIKAN PERILAKU BULLYING ANTAR SISWA DAN INTERAKSI SOSIAL DINAMIKA SOSIAL. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 2(12), 51-60.
- Misfala, M. Y., Umar, Z., Hamdan, M. Z., Maskurii, A. H., & Nizam, M. F. N. (2023). Faktor-Faktor Penyebab Bullying Peserta Didik di Era Milenial. *Tamilis Synex: Multidimensional Collaboration*, 1(02), 39-53.
- Mufida, A., & Abidin, M. R. I. (2021). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun. *Barik*, 2(3), 44-59.
- Muslimah, A. S., & Komariah, E. S. (2022). *Desain Produk Meja Belajar Lesehan Ergonomis dengan Menggunakan Data Antropometri di MDTA Mifdatul Huda Tasikmalaya. Cipasung Techno Pesantren: Scientific Journal*, 16(2).
- Muslimah, A. S., & Komariah, E. S. (2022). DESAIN PRODUK MEJA BELAJAR LESEHAN ERGONOMIS DENGAN MENGGUNAKAN DATA ANTROPOMETRI DI MDTA MIFTAHUL HUDA TASIKMALAYA. *Cipasung Techno Pesantren: Scientific Journal*, 16(2).
- Nasution, A. F. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*.
- Ningrum, C. M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia untuk Siswa Kelas V SDN Tugurejo 01 Kota Semarang*.
- Nuri, N., Surya, A., Destari, U., Amanda, S. R., Sahendra, Y., & Fahrimal, Y. (2023). *Peningkatan Literasi Lingkungan Peserta Didik MIN 3 Aceh Barat Menggunakan Metode Board Game Ular. Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(1), 61-68.

- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. Jurnal misykat, 3(1), 171-187.
- Pamungkas, A. (2021). *TA: Perancangan Buku Interaktif Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di Sekolah sebagai Media Kampanye Sosial bagi Anak Usia 3-6 Tahun (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika)*.
- Pardede, J. A. (2020). *Kesiapan peningkatan perkembangan anak usia sekolah*.
- Permananda, T. P. (2020). *Efektivitas Media Board Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Sekolah Dasar, 5(1), 18-24.
- Purnadi, I. P. A., Prajnowrdhi, T. A., & Susanta, I. N. (2023). *Pengaruh Ergonomi dan Anthopometri terhadap Skincare*. Ulil Albab: Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 2(12), 5677-5680.
- Purnama, S., Hijriyani, Y. S., & HELDANITA, H. (2019). *Pengembangan alat permainan edukatif anak usia dini*.
- Putri, W. A., & Yunianta, T. N. H. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Board Game “The Labyrinth of Trigonometry” Pada Materi Trigonometri Kelas X SMA*. Satya Widya, 2(34), 88-100.
- Rahmadi, R. (2011). *Pengantar metodologi penelitian*.
- Ratminingsih, N. M. (2018). *Implementasi board games dan pengaruhnya terhadap hasil belajar bahasa Inggris*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 24(1), 19-28.
- Rusman. (2019). *Model Pembelajaran Gerlach & Elly*.
- Safitri, W. C. D. (2019). *Efektivitas media board game terhadap kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran tematik di SD*. Mimbar PGSD Undiksha, 7(2).
- Safitri, W. C. D. (2020). *Pengembangan media board game untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar*. JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran), 6(2), 181-190.
- Sari, R. A. R., & Martadi, M. (2020). *Perancangan Buku Ilustrasi “Yuk Mengenal Satwa Langka di Taman Nasional Baluran” Bergaya Semi Abstract Art sebagai Media Edukasi untuk Anak 6-12 Tahun*. Barik, 1(1), 152-168.

- Sari, S., Helsy, I., Aisyah, R., & Irwansyah, F. S. (2019). *Modul Media Pembelajaran*.
- Syahputra, M. M., Nurhidayat, M., & Azhar, H. (2022). Perancangan Sepatu Casual Sport Perempuan Berdasarkan Aspek Rupa. *eProceedings of Art & Design*, 9(1).
- Theresia, M. (2020). *Analisis Perkembangan Bahasa pada Anak Usia 9-12 Tahun dalam Menulis Karangan*. *Jurnal Education and Development*, 8(1), 54-54.
- Wicaksono, W. A., Salimi, M., & Suyanto, I. (2016, August). *Model Berpikir Induktif: Analisis Proses Kognitif Dalam Model Berpikir Induktif*. In Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan.
- Widyasari, W., Yani, A. R., Wulandari, N., & Imani, E. C. (2021). *Perancangan Board Game Edukasi Anti Bullying untuk Anak Sekolah Dasar*. *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(2), 298-316.
- Winaryati, E. (2021). *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)*. Eny Winaryati.
- Winataputra, U. S., Setiono, S. (2017). *Pedoman Umum Penggalan dan Perwujudan Nilai Akhlak Mulia bagian Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Wulan, N. P. J. D., Suwatra, I. I. W., & Jampel, I. N. (2019). *Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Ips*. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(1), 66-74.
- Wulandari, A. I. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Papan dalam Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar pada Peserta Didik Kelas X SMK Negeri 1 Banyudono*.
- Zikrillah, A., & Humardhiana, A. (2021). *Perancangan media pembelajaran board game edumaze untuk jenjang pendidikan sekolah dasar*. *Magelaran: Jurnal Pendidikan Seni*, 4(2), 163-174.