

Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penggunaan Media *Board Game The Mansion of Happiness* dan *Board Games Labirin*

Uswatun Hasanah¹, Ilyas¹, Wiwin Pramita Arif^{1*}

¹Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Indonesia

*Correspondence email: wiwin.pramita@uin-alauddin.ac.id

ABSTRAK

Tujuan Penelitian ini: 1) Mengetahui hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan media Board Game the Mansion of Happiness pada materi sistem reproduksi kelas XI MIA di Madrasah Aliyah Madani Alauddin. 2) Mengetahui hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan media Board Game Labirin pada materi sistem reproduksi kelas XI MIA di Madrasah Aliyah Madani Alauddin. 3) Mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar peserta didik antara yang diajar menggunakan media Board Game the Mansion of Happiness dan Board Game Labirin. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu (quasi eksperimen) menggunakan desain Nonequivalent Control Group Design. Berdasarkan hasil penelitian, skor hasil belajar siswa di kelas eksperimen berada pada kategori tinggi, dengan rata-rata jumlah skor pada kelas eksperimen 1 mencapai 90 sedangkan pada kelas eksperimen 2 mencapai 86. Berdasarkan hasil analisis inferensial menggunakan uji one sample test dengan nilai signifikansi thitung sebesar $0,000 < 0,05$, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2.

ABSTRACT: *The aims of this study were: 1) To find out the learning outcomes of students who were taught using the Board Game the Mansion of Happiness media on the material for the reproduction system of class XI MIA Madrasah Aliyah Madani Alauddin. 2) Knowing the learning outcomes of students who were taught using the Labyrinth Board Game. 3) Knowing the significant differences in student learning outcomes between those who taught using the Board Game the Mansion of Happiness and the Labyrinth Board Game media. This study is quasi-experimental and used the Non-equivalent (Pretest-Posttest) Control Group Design. From the research, the score of student learning outcomes in the experimental class is in the high category with an average score in the first experimental class being 90 and in the second experiment is 86 In addition, the inferential analysis of the data on the one sample test showed that the significance value obtained was $t\text{-count } 0.000 < 0.05$, in conclusion, there was a significant influence between the learning outcomes of students in experimental class 1 and experiment 2.*

Keywords: *board game the mansion of happiness, labyrinth board game, learning outcomes*

PENDAHULUAN

Kehidupan yang semakin baik atau sejahtera diperoleh melalui pendidikan yang dilaksanakan secara teratur (Indri, 2021). Pendidikan dilaksanakan melalui rangkaian pembelajaran agar peserta didik semakin kritis dalam berpikir. Sebagaimana dalam



pembukaan UUD 1945 negara bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa. Peningkatan kualitas pendidikan dan pembelajaran akan meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesai (Tambunan & Siagian 2022). Hal tersebut terlihat dari perubahan perilaku peserta didik setelah belajar (Purwanto, 2019).

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai proses yang mendorong peserta didik dalam menjalani proses pembelajaran. Proses ini dilaksanakan dari pendidik agar memungkinkan Peserta didik mampu mengolah pikiran, keterampilan dan perilaku (Hasmiati, Jamila & Mustamin 2017). Pembelajaran pada hakikatnya adalah sesuatu yang dapat mendorong peserta didik yang bertujuan agar terus belajar dengan cara mengatur ataupun memperbaiki lingkungan di sekitarnya. Setiap peserta didik dalam proses pembelajaran aktif terlibat memiliki tanggapan yang tidak sama, terdapat peserta didik yang menguasai dengan cepat mencerna materi serta ada pula yang memerlukan waktu jauh lebih banyak untuk memahami materi tersebut. Kedua hal inilah yang dapat dijadikan acuan oleh guru untuk mencari solusi yang tepat dalam pembelajaran oleh karenanya guru harus mencari strategi pembelajaran yang cocok untuk setiap pembelajaran kedepannya (Aprida & Dasopang 2017).

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran biologi Bapak Said S.Pd. Menyatakan bahwa peserta didik sulit mengerti materi biologi khususnya system reproduksi diketahui materi ini banyak memuat konsep-konsep terkait struktur dan fungsi alat-alat reproduksi pada pria dan Wanita, ovulasi dan menstruasi, proses pembentukan sel kelamin, fertilisasi, gestasi, persalinan serta kelainan pada system reproduksi. Hasil wawancara pada guru matapelajaran beliau mengungkapkan bahwa peserta didik kurang mengingat atau merefleksikan pembelajaran yang sebelumnya diajarkan, dan Pengalaman yang dialami oleh peserta didik dapat berdampak dalam pencapaian hasil belajar mereka kurang memadai hal tersebut ditunjukkan dari pencapaian nilai KKM di kelas XI MIPA masih rendah, hanya 55% peserta didik yang dapat mencapai nilai KKM sebesar 75.

Penggunaan media dalam pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Media tersebut berfungsi sebagai alat penyampaian materi pembelajaran yang dapat diseragamkan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran (Wahid, 2018). Menurut Salam et al. (2019), penggunaan media menjadi penyalur pesan dan stimulus bagi pendidikan dalam proses pembelajaran memiliki peran sentral dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik . Media Tidak hanya memikat perhatian peserta didik, tetapi juga meningkatkan daya belajar mereka.

Sebagai pendidik kreatif, penting untuk memilih media pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan oleh sekolah. Pemilihan media yang baik dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik. Pemilihan media yang baik harus diperhatikan dengan baik agar dapat menarik minat peserta didik. Isi dari media pembelajaran harus mendukung kelangsungan pembelajaran serta media pembelajaran juga harus mudah diakses. Media board game seperti "*The Mansion of Happiness*" dan "*Board Game Labirin*", yang dapat Meningkatkan ketertarikan dan prestasi belajar peserta didik melalui pembelajaran model permainan (Eni, 2018). Benar, sebagai pendidik, sangat penting untuk teliti dalam proses pemilihan dan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif serta efektif. Sehingga bertujuan agar media yang digunakan dapat memberikan pengaruh yang sesuai terhadap pencapaian indikator dan tujuan pembelajaran, menciptakan lingkungan pembelajaran yang optimal bagi peserta didik (Magfirah & Thahir 2020).

Pendidik menyadari bahwa keberadaan media dapat sangat memudahkan proses pembelajaran, terutama untuk materi yang sulit dipahami. Penggunaan media sebagai alat pembelajaran harus dipertimbangkan dengan matang sesuai dengan tujuan pembelajaran, bukan semata-mata mengikuti keinginan pendidik. Salah satu manfaatnya adalah dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan memperoleh perhatian yang lebih baik (Anas et al. 2021).

Menurut Whitehill (2021), *The mansion of happiness* adalah permainan papan luncur *roll and move* yang mempunyai tujuan untuk mencapai akhir lintasan permainan. Permainan tersebut disertai dengan kartu, dimana kartu ini berfungsi sebagai alat untuk melangkah ke tahap berikutnya. Sementara itu untuk memulai permainan ini, terdapat sebuah dadu dan beberapa pion, permainan ini dilengkapi dengan visual yang menarik terkait dengan konten yang disajikan oleh pihak peneliti.

Media pembelajaran ini dapat membantu guru dengan lebih mudah dalam mengkomunikasikan materi pelajaran dan peserta didik juga dapat dibantu dalam memahami dan mengingat kembali pelajaran yang sudah di ajarkan (Triastuti & Irawan 2017). Menurut Anabella & Lani (2023), mengungkapkan bahwa media seperti ini juga memberikan keuntungan bagi peserta didik dengan gaya belajar bermain. Aswin (2012), Menjelaskan bahwa "*Games Labirin*" adalah permainan di mana pemain mencari jalan keluar melalui berbagai rute dan titik pertemuan. Pemain perlu menemukan jalur terpendek dari lokasi awal ke tujuan akhir, dengan tujuan untuk mengasah kemampuan otak dalam mencari jalan keluar yang tepat.

Menurut Terananda, Mariono & Arianto (2020), Kelebihan lain dari media *board game the mansion of happiness* adalah bentuk media yang dengan ukuran yang besar dan memiliki banyak gambar terkait materi sistem reproduksi sehingga dapat menarik minat serta perhatian peserta didik. Setiawan, Parananta & Halimah (2019), berpendapat lain, berbeda halnya dengan *board game labirin* yang ukurannya lebih kecil dan gambarnya yang monoton.

Meskipun penggunaan media pembelajaran seperti "*The Mansion of Happiness*" terbukti lebih baik daripada "Labirin", namun pencapaian belajar peserta didik bukan hanya dibantu oleh factor media saja, akan tetapi model pembelajaran, dan metode yang diterapkan juga berperan penting dalam hasil belajar peserta didik. Faktor-faktor ini bersama-sama memberikan dampak yang signifikan terhadap efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penelitian bertujuan untuk mengetahui Bagaimana perbandingan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran *board game the mansion of happiness* dan *board games labirin*.

METODE PENELITIAN

Eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*) dengan *nonequivalent control group design* sebagai desain penelitian. Sukardi (2019) menyatakan bahwa eksperimen semu melibatkan pemberian perlakuan kepada peserta didik dengan memberikan posttest untuk mengevaluasi perbandingan pencapaian hasil belajar antara eksperimen 1 dan eksperimen 2. Sampel yang digunakan yaitu 22 peserta didik kelas XI MIA 1 dan XI MIA 3. Adapun cara pengambilan sample yaitu dengan teknik *multi Stage Sampling*.

Instrumen yang digunakan berupa tes hasil belajar sebanyak dua kali yaitu perlakuan (pre-test) dan setelah perlakuan (post-test). Jenis tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda materi sistem reproduksi Analisis dilakukan melalui uji statistik *one-sample* menggunakan perangkat lunak *Statistical Product and Service Solution (SPSS versi 26)*, dilakukan pengujian dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasilnya menunjukkan nilai signifikansi sebanyak 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Oleh hal itu, H_0 ditolak serta H_1 diterima. Hipotesis pada penelitian ini dianggap terbukti karena nilai t hitung sebesar 13,112, melebihi t tabel sebesar 2,089 $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Tabel 1. Kategori Hasil Belajar Peserta Didik

Skor	Kategori Perilaku Peserta Didik
$0 \leq \text{TPPD} < 40$	Sangat rendah
$40 \leq \text{TPPD} < 60$	Rendah
$60 \leq \text{TPPD} < 75$	Sedang
$75 \leq \text{TPPD} < 90$	Tinggi
$90 \leq \text{TPPD} \leq 100$	Sangat tinggi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian di MA Madani Alauddin Kabupaten Gowa, dengan Kelas XI MIA 1 merupakan kelas eksperimen 1 dan XI MIA 3 merupakan kelas eksperimen 2, yakni sebagai berikut:

Tabel 2. Statistik Deskriptif Nilai *Pretest* dan *Posttest* pada Kelas Eksperimen 1 dan 2

Statistik	Eksperimen 1		Eksperimen 2	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai terendah	16	83	11	77
Nilai tertinggi	50	100	33	100
Nilai rata-rata	30	90	21	86
Standar deviasi	1,2	4,6	9,5	75

Berdasarkan Tabel 2 nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen 1 peningkatan yang signifikan terlihat pada kelas eksperimen 1 setelah penerapan media pembelajaran board game "*The Mansion of Happiness*". Nilai rata-rata *pretest* sebesar 30 mengalami peningkatan menjadi 90, menunjukkan dampak positif dari penggunaan media yang artinya dapat meningkatkan hasil belajar. Sama halnya pada kelas Eksperimen 2 juga terjadi peningkatan yang signifikan terlihat pada kelas eksperimen 2 setelah penerapan media pembelajaran *board game labirin*. Dari rata-rata nilai *pretest* sebesar 21 meningkat menjadi 86.

Selanjutnya, kategorisasi hasil belajar peserta didik kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2 dapat kita buktikan dari Tabel berikut:

Tabel 3. Kategorisasi Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen 1

Interval Skor	Frekuensi Pretest	Frekuensi Posttest	Kategori
$0 \leq \text{TPPD} < 40$	18	0	Sangat rendah
$40 \leq \text{TPPD} < 60$	4	0	Rendah
$60 \leq \text{TPPD} < 75$	0	0	Sedang
$75 \leq \text{TPPD} < 90$	0	12	Tinggi
$90 \leq \text{TPPD} < 100$	0	10	Sangat tinggi

Dari Tabel tersebut, terlihat sebaran nilai pretest pencapaian hasil belajar peserta didik kelas eksperimen 1 menunjukkan bahwa 18 peserta didik kategori sangat rendah dan 4 peserta didik pada kategori rendah. Namun, capaian posttest menunjukkan peningkatan, 12 peserta didik berada dalam kategori tinggi dan 10 peserta didik kategori sangat tinggi. Peningkatan ini menunjukkan adanya efektivitas media pembelajaran *board game labirin* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.

Tabel 4. Kategorisasi Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen 2

Interval Skor	Frekuensi Pretest	Frekuensi Posttest	Kategori
$0 \leq \text{TPPD} < 40$	22	0	Sangat rendah
$40 \leq \text{TPPD} < 60$	0	0	Rendah
$60 \leq \text{TPPD} < 75$	0	0	Sedang
$75 \leq \text{TPPD} < 90$	0	14	Tinggi
$90 \leq \text{TPPD} < 100$	0	8	Sangat tinggi

Berdasarkan tabel tersebut terdapat 22 peserta didik pada kategori sangat rendah pada hasil belajar pretest. Pada posttest hasil belajar, terdapat 14 peserta didik dengan kategori tinggi dan 8 peserta didik dengan nilai sangat memuaskan. (Kartika et al., 2020)

Pencapaian hasil normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* pada kelas eksperimen 1 (XI MIA 1) dengan media pembelajaran board game "*The Mansion of Happiness*", nilai sign pada pretest dan posttest yaitu 0,093 dan 0,104. lebih tinggi α (0,05) menyatakan data terdistribusi secara normal. Sama halnya, Kelas eksperimen 2 (XI MIA 3) dengan media ajar *board game labirin*, nilai sign pada pretest dan posttest masing-masing adalah 0,191 dan 0,189. Kedua nilai ini juga lebih tinggi dari nilai α sebesar (0,05) yang menunjukkan distribusi yang normal. Adapun uji homogenitas menunjukkan nilai sign 0,900 lebih besar dari nilai α (0,05), dapat disimpulkan bahwa populasi yang homogen..

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis (eksperimen 1)

One-Sample Test						
Test Value = 0						
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Kelas	19,672	43	,000	1,500	1,35	1,65
Hasil Belajar	13,112	43	,000	58,750	49,71	67,79

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan SPSS versi 26 pada media 1 (*Board game The Mansion of Happiness*), nilai sign (2-tailed) hasil signifikansi sebanyak 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, H_0 ditolak dan H_1 diterima. artinya terdapat pengaruh hasil belajar dalam penggunaan media pembelajaran board game *the Mansion of Happiness*.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesisi (eksperimen 2)

One-Sample Test						
Test Value = 0						
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Hasil Belajar	13,644	43	,000	58,659	49,99	67,33
Kelas	19,672	43	,000	1,500	1,35	1,65

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan SPSS versi 26 pada media *Board Game Labirin*, nilai sign (2-tailed) sebanyak 0,000 hasil signifikansi lebih kecil dari pada 0,05 yang berarti H_0 ditolak dan H_1 dapat diterima artinya terdapat pengaruh hasil belajar pada penggunaan media *Board Game Labirin*.

Penggunaan media pembelajaran *Board game The Mansion of Happiness* dan *board game labirin* menunjukkan adanya pencapaian prestasi belajar pada kategori sangat baik. Pendapat lain dijelaskan oleh (Nisaa & Zuanita 2021), rata-rata penilaian *posttest* kelas eksperimen 1 menunjukkan tingkat yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas eksperimen 2. Faktor-faktor seperti penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi penguasaan materi ajar dan hasil belajar secara positif. Sedangkan menurut (Trinova 2012), penerapan media pada proses pembelajaran mampu membuat pembelajaran menarik dan mengurangi tekanan psikologis pada peserta didik. Selain itu, permainan dapat merangsang motivasi belajar anak dan kebebasan berekspresi. Kegiatan eksplorasi dalam permainan dapat meningkatkan berbagai aspek perkembangan pada anak-anak, memperkuat

pengetahuan yang sudah ada, dan menemukan hal-hal baru. Pendekatan ini merupakan pembelajaran yang holistik dan mendukung perkembangan kreativitas serta kemampuan berpikir anak. Pendapat lain oleh (Kustiawan 2016). menyatakan bahwa kegiatan bermain memiliki dampak positif yang signifikan pada peserta didik, dengan kegiatan bermain anak-anak tidak hanya belajar keterampilan fisik, tetapi juga mengembangkan kemampuan kognitif dan sosial. Proses pengambilan keputusan, kreativitas, kerja sama, dan pemecahan masalah dapat ditingkatkan melalui pengalaman bermain. Sejalan dengan pendapat (Sakti & Kartiani 2023), menyoroti efektivitas penggunaan media *board game* dalam konteks pembelajaran. *Board game* dapat menjadi instrument yang efektif untuk membuat proses belajar mengajar lebih menggugah minat, interaktif, serta dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan media *board game the mansion of Happiness* dan *board game labirin* pada biologi materi sistem reproduksi di MA Madani Alauddin. Pencapaian hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen 1 yang diajar dengan menggunakan media *board game the mansion of Happiness* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas eksperimen 2 yang diajar dengan menggunakan media *board game labirin*. Namun kedua media ini sama-sama mengalami peningkatan hasil belajar setelah diterapkan dalam pembelajaran pada materi sistem reproduksi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anabella, I. & Lani, M. (2023). Perancangan *Board Game* sebagai Media Pembelajaran Rukun Islam untuk Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Barik*, 4(2), 122-132. <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.122-132>
- Anas, A. et al. (2021). Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik SMAN 2 Bulukumba yang diajar Menggunakan Media Magic Card dan Media Game Twister. *Al-Ahya*, 3(3), 111-117, <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/id/eprint/14475>.
- Aprida, P. & Dasopang, D.M. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352. <https://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index>
- Arin, T.M. (2023). Dampak Pergantian Kurikulum Pendidikan Terhadap Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Edu (JPE)*, 1(1), 69-82. <https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/primary/article/view/316>
- Aswin, M. (2012). Pencarian Rute terdekat pada labirin menggunakan model A. *Jurnal EECCIS*, 6(2), 1-4. <http://dx.doi.org/10.30829/zero.v4i2.3165>
- Awwaliyah, R. (2017). Inovasi Pendidikan: Upaya Penyelesaian Problematika Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Islam Nusantara*, 1(02), 144-155. <https://doi.org/10.33852/jurnalin.v1i2.32>

- Dwianti, N.I., Julianti, R. & Rahayu, T. (2021). Pengaruh Media PowerPoint dalam pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Aktivitas Kebugaran Jasmani Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(4), 675-680. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5335922>
- Eni, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadits, Syariah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-187.
https://www.researchgate.net/publication/342618409_PENGEMBANGAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_MENINGKATKAN_HASIL_BELAJAR_SISWA
- Hasmiati, H., Jamilah, J. & Mustami, K. M. (2017). Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pertumbuhan dan Perkemban dengan Metode Praktikum. *Jurnal Biotek*, 5(1), 21-35. <https://doi.org/10.24252/jb.v5i1.3444>
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan Media Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera.
- Magfirah, N. & Thahir R. (2020). Peranan Edmodo Sebagai Alternatif dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Biotek*, 8(2), 123-136. <https://doi.org/10.24252/JB.V8I2.14000>
- Nasution, P. I. R. (2016). Strategi Pembelajaran Efektif Berbasis *Mobile Learning* Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Iqra*, 10(1), 1-14.
<https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/56683079/237-630-1-PBIqra1>
- Nisaa, F. K. & Zuanita, A. (2021). Pengaruh Penggunaan *Pop Up Book* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Konsep Siklus Air. *Journal of Integrated Elementary Education*, 1(2), 89-97.
<https://journal.walisongo.ac.id/index.php/jieed/article/view/8238>
- Purwanto, N. (2019). Tujuan Pendidikan Dan Hasil Belajar: Domain Dan Taksonomi. *Jurnal Teknodik*, 9(16), 146–164. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.541>
- Risdiany, H. (2021). Pengembangan Profesionalisme Guru Dalam Mewujudkan Kualitas Pendiikan di Indonesia. *Jurnal Al-Hikmah*, 3(2), 194-195.
<https://doi.org/10.36378/al-hikmah.v3i2.1236>
- Sakti, G. H. & Kartiani S.B. (2023). Eektivitas Penggunaan Media *Board Game* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Visionari*, 11(1), 116-121.
<https://doi.org/10.33394/vis.v11i1.7791>
- Salam, N., Safei, S. & Jamilah, J. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Materi Sistem Saraf. *Jurnal Al-Ahya*, 1(1), 52-69.
<http://repositori.uin-alauddin.ac.id/id/eprint/5613>
- Setiawan, T., Paranata, H.O. & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran Ips untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmia Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163-174.
<https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v6i1.13176>
- Sukardi, M. H. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan:kompetisi dan praktiknya, Edisi Revisi*. Jakarta:Bumi Aksara, 1-27.
- Tambunan, A.M. & Siagian, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Website (Google Sites)* Pada Materi Fungsi Di Sma Negeri 15 Medan. *Humantech :Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1(10), 1520–1533.
<https://doi.org/10.32670/ht.v1i10.2166>
- Terananda, Z.N., Mariono, A. & Arianto, F. (2020). "Eektivitas Media *Board Game Digital* Pada Materi *Degree of Comparison* untuk meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP di Surabaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 67-76.
<https://doi.org/10.32832/educate.v5i2.3367>
- Triastuti, D. & Irawan, B.E. (2017). *Penggunaan Media Papan Permainan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Kerjasama Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kemendikbud*. Universitas Negeri Malang.

- Trinova, Z. (2012). Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik. *Journal Al-Ta'Lim*, 5(3), 209-215. <https://dx.doi.org/10.15548/jt.v19i3.55>
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Jurnal ISTIQRA*, 5(2), 1-11. <https://www.jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqra/article/view/461>
- Whitehill, S. W. B. (2021). Americans: une perspective historique. *journals.openedition.org*, 3(1), 5-6. <https://doi.org/10.4000/SDJ.2964>