

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, N., Reffiane, F., & Arisyanto, P. (2019). Pengembangan Media Budel (Buku Berjendela) pada Tema Keluargaku. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 97. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17384>
- Anwar, F. (2022). Generasi Alpha: Tantangan dan Kesiapan Guru Bimbingan Konseling dalam Menghadapinya. *At-Taujih : Bimbingan Dan Konseling Islam*, 5(2), 68–80. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/Taujih/article/view/16093>
- Ardana, M. D., Dayu, D. P. K., & Hastuti, D. N. A. E. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 407–419. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Badan Pusat Statistik. (2022). *Jumlah Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kabupaten Bandung, 2020*. BPS. <https://bandungkab.bps.go.id/id/statistics-table/2/MzM1IzI%3D/jumlah-sekolah-menengah-pertama--smp--di-kabupaten-bandung.html>
- Cahnyani, A., Darmadi, E., Tatang, Ashadi, M., & Setiabudi, D. I. (2024). Landasan Psikologis Pendidikan. *Sindoro CENDIKIA PENDIDIKAN*, 2(8), 10–20. <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- Devianti, R., Ningrum, S., Kencana, R., Siswanto, I., & Amalia, N. (2023). Parenting Anak Berkualitas Di Generasi Alpha. *Jurnal Sentra Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 88–96. <https://doi.org/10.51544/sentra.v2i2.4236>
- Dewi, T. M., Nurhapida, & Meilina, F. (2020). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM MENGURUTKAN BILANGAN 41 – 99 MELALUI MEDIA KARTU BILANGAN PADA TEMA 7 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 6 KELAS 1 SD NEGERI 001 TEBING TAHUN AJARAN 2018/2019. *Jurnal Pendidikan MINDA*, 1(1), 40–48.
- Evitasari, A. D., & Aulia, M. S. (2022). Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i1.11013>
- Fadlurrohman, I., Husein, A., Yulia, L., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. (2019). Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa Di Era Industri 4.0. *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2), 178. <https://doi.org/10.24198/focus.v2i2.26235>
- Firmansyah, A., & Jiwandono, N. R. (2022). Kecenderungan Guru dalam

- Menerapkan Pendekatan Student Centre Learning dan Teacher Centre Learning dalam Pembelajaran. *Jurnal Guru Indonesia*, 2(1), 33–39. <https://doi.org/10.51817/jgi.v2i1.229>
- Fitriyani, Y., Eliyanti, M., Hermawati, E., & Fauzi, T. R. (2021). The use of Risk Board Game Rulers of Archipelago as Learning Media on creative thinking ability of Elementary School Students. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 9(2), 353–370. <https://doi.org/10.21043/elementary.v9i2.11547>
- Irfansyah, A. (2022). *5 Tahap Design Thinking yang Perlu Kamu Pahami*. Eduparx. <https://eduparx.id/blog/insight/5-tahap-design-thinking/>
- Kahar, I. (2018). *PENGARUH MOTIVASI DAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS X TERHADAP HASIL BELAJAR SERVIS ATAS BOLA VOLI SMANEGERI 18 LUWU*. 3(2), 91–102. <https://eprints.unm.ac.id/10662/1/JURNAL.pdf>
- Kamaruddin, K., Setyowati, R., & Agusniarti, Y. (2023). Hubungan Antara Keaktifan Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Kelas V Sdn 5 Singkawang. *Journal of Educational Review and Research*, 6(1), 63–69. <https://doi.org/10.26737/jerr.v6i1.4447>
- Kasri, M. A., Novan, Y., & Ramadhani, I. A. (2021). Penerapan Model Design Thinking pada Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macro Media Flash. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 2(2), 60–71. <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v2i2.1531>
- Kharisma, C. (2020). Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Smk Piri Sleman Menggunakan Model Pembelajaran Jigsaw. *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif*, 3(1), 47–64. <https://doi.org/10.21831/jpvo.v3i1.34974>
- Lathif, M. I. A., Manjilah, E. L., Aguilera, F. V., & Khayriyah, Navita Wafiq Amaliyah, F. (2023). Pengaruh Keaktifan Siswa terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di dalam Kelas 5 SD 2 Dersalam. *Prosiding Conference of Elementary Studies*, 472–481. <https://journal.um-surabaya.ac.id/Pro/article/view/19764>
- Limantara, D., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2015). Perancangan board game untuk menumbuhkan nilai-nilai moral pada remaja. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1(6), 78547.
- Mahadiraja, D., & Syamsuarnis, S. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Daring Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik T.P 2019/2020 Di SMK Negeri 1 Pariaman. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 6(1), 77. <https://doi.org/10.24036/jtev.v6i1.107612>
- Marliana, R., & Indihadi, D. (2020). Teknik Brainstorming Pada Model Pembelajaran Menulis Teks Narasi. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 109–115. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i2.25459>

- Masfufah, R. A., Muyasyaroh, L. K., Maharani, D., Saputra, T. D., Astrianto, F., & Dayu, D. P. K. (2022). Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pendidikan Dasar 2 (SENSASEDA) 2*, 2(November), 347–352.
- Mustafa, P. S., & Angga, P. D. (2022). Strategi Pengembangan Produk dalam Penelitian dan Pengembangan pada Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual*, 6(3), 413–424. <https://doi.org/10.28926/riset>
- Novelza, I. D., & Handican, R. (2023). Systematic Literature Review: Apakah Media Pembelajaran Mampu Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika? *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(1), 11–22. <https://doi.org/10.29303/griya.v3i1.269>
- Nugroho, D. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Kelas Viii Semeseter 1 Kurikulum 2013 Di Smp Negeri 48 Jakarta. *TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 1(2), 150–162. <https://doi.org/10.51878/teacher.v1i2.720>
- Nuruningsih, S., & Palupi, R. E. A. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan Metode Focus Group Discussion pada Kegiatan In House Training (IHT) bagi Guru di SDN Pondok 03. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(1), 51. <https://doi.org/10.24269/dpp.v9i1.3470>
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Prawira, N. G., & Tarjo, E. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Seni Rupa*. PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Puspitasari, D. A., & Ramadhan, M. R. (2024). Strategi Penanaman Pendidikan Karakter Generasi Alpha Perspektif Pendidikan Islam dan Psikologi. 10(2), 86–104.
- Putri, F. A., & Zega, R. F. W. (2024). Meningkatkan Kesehatan Mental Generasi Alpha Melalui Permainan Engklek. *Teologi Injili Dan Pendidikan Agama*, 2(2), 156–167.
- Putri, J. G. S., & Alamin, R. Y. (2020). Perancangan Boardgame tentang Sejarah Aliran Gaya Desain dengan Metode Gamifikasi sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 9(2), 170–177.
- Rahayu, A. W., Khoiroh, A. U., A'yun, A. Q., Rusydiyah, E. F., & Rahman, M. R. (2023). Identifikasi Penerapan Kerucut Pengalaman di Sekolah Dasar Kota Surabaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 104–116. <https://doi.org/https://doi.org/10.32332/elementary.v9i1.6309>
- Ramadhani, F., Wirasari, I., & Nurbani, S. (2020). Perancangan Promosi Destinasi

- Nuart Sculpture Park Di Kota Bandung Nuart Sculpture Park Destination Promotion Design. *E-Proceeding of Art & Design*, 7(2), 2270–2277.
- Research, T. (2025). *cluster sampling*. TGM Research. <https://tgmresearch.com/cluster-sampling.html>
- Rosalina, L., & Junaidi, J. (2020). Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Sosiologi Pada Kelas XII IPS di SMAN 5 Padang. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(3), 175–181. <https://doi.org/10.24036/sikola.v1i3.24>
- Sari, D. N., & Alfian, A. R. (2023). Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Memperkuat Literasi Digital: Systematic Literature Review. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43–52. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v>
- Soewardikoen, D. W. (2021). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual-Edisi Revisi*. PT Kanisius.
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Taru, A. (2018). *Ini Dia 7 Komponen Board Game yang Paling Sering Kita Jumpai*. Playday.Id. <https://www.playday.id/blog/43-komponen-board-game>
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128–139. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>
- Widyastuti, E., & Widodo, S. A. (2022). HUBUNGAN ANTARA MINAT BELAJAR MATEMATIKA KEAKTIFAN SISWA DAN FASILITAS BELAJAR DISEKOLAH DENGAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS X SMK SE-KECAMATAN UMBULHARJO. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, 8(1), 873–881. <https://core.ac.uk/download/pdf/196255896.pdf>
- Wirasari, I., & BR Karo, T. E. (2018). Kajian Gaya Bahasa Iklan Antangin Fit Pada Media Sosial. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 3(02), 145. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1545>
- Wulandari, A., Wibowo, D. E., & Arifin, M. (2022). Pergeseran Pembelajaran Berbasis Student Centered Learning. *PEGAS (Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar)*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.56721/pegas.v1i1.78>
- Yanuar Rahman. (2022). Dongeng Online Interaktif. *Jurnal Riset Jurnalistik Dan Media Digital*, 135–140. <https://doi.org/10.29313/jrjmd.v2i2.1369>

- Yaumi, M. (2017). *Prinsip-prinsip desain pembelajaran* (cetakan 6). Kencana.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>
- Zain, A., DJollong, A. F., Supadmi, Ahmad, A. K., Nurmina, Walid, A., Rachmijati, C., Salmiati, Banat, A., Harum, A., Fisher, D., Matiani, Asmawati, & Firmansyah, M. A. (2023). Psikologi Pendidikan. In *Arr Rad Pratama*.