

Pendampingan Pemanfaatan Media Pembelajaran Boardgame Untuk Mewujudkan Joyful Learning Muatan IPS SD Untuk Guru-Guru SD Kabupaten Garut

Taofik¹, Nidya Chandra Muji Utami², Indah Wardatussa'idah³, Anggit Aruwiyantoko⁴, Indah Maulida Savon⁵, Laila Aska Fuadiyah⁶
^{1,2,3,4,5,6} Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Received : 10 November 2025, Revised : 19 November 2025, Published : 28 November 2025

Corresponding Author

Nama Penulis : Taofik

E-mail: taofik@unj.ac.id

Abstrak

Keterbatasan informasi serta pelatihat terhadap kurikulum terbaru khususnya bagi guru yang menjadi ujung tombak pelaksana pendidikan menjadi tantangan untuk mewujudkan pendidikan yang lebih baik. Program Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman guru mengenai pendekatan pembelajaran mendalam serta penggunaan media permainan dalam pembelajaran. Metode pelaksanaan terdiri dari tiga yaitu perencanaan, pelaksanaan/implementasi dan refleksi. Kegiatan dilaksanakan dengan memberikan informasi mengenai pembelajaran abad 21, pembelajaran mendalam serta aplikasi media permainan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan skor n-gain 56,55 dengan tafsiran cukup efektif yang berarti kegiatan pelatihan yang dilakukan memberikan dampak yang cukup bagi peserta.

Kata kunci - pembelajaran abad 21, pembelajaran mendalam, media permainan

Abstract

Limited information and training on the latest curriculum, especially for teachers who are the spearhead of education implementation, poses a challenge to realizing better education. This Community Service Program aims to improve teachers' understanding of the immersive learning approach and the use of game media in learning. The implementation method consists of three stages: planning, implementation, and reflection. The activity was carried out by providing information on 21st-century learning, immersive learning, and the application of game media in learning activities. The results of the activity showed an n-gain score of 56.55, interpreted as quite effective, meaning that the training activities carried out had a sufficient impact on participants.

Keywords - 21st century learning, deep learning, game media

How To Cite : Taofik, T., Utami, N. C. M., Wardatussa'idah, I., Aruwiyantoko, A., Savon, I. M., & Fuadiyah, L. A. (2025). Pendampingan Pemanfaatan Media Pembelajaran Boardgame Untuk Mewujudkan Joyful Learning Muatan IPS SD Untuk Guru-Guru SD Kabupaten Garut. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 4(2), 2180 - 2186. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v4i2.734>

Copyright ©2025 Taofik Taofik, Nidya Chandra Muji Utami, Indah Wardatussa'idah, Anggit Aruwiyantoko, Indah Maulida Savon, Laila Aska Fuadiyah

PENDAHULUAN

Pelaksanaan kurikulum di Indonesia paling terbaru mengacu pada pembelajaran abad 21 yang ditandai adanya pendekatan pendidikan yang menekankan pada keterampilan, teknologi, dan metode pengajaran yang relevan dengan tantangan dan kebutuhan dunia modern. Proses pembelajaran dilaksanakan yang semula berpusat pada guru berganti menjadi berpusat pada siswa. Peran dan posisi guru yang semula menjadi pusat pembelajaran bergeser menjadi penyedia fasilitas, pemberi motivator serta sebagai seorang pengamat dalam pembelajaran (Maulidah et al, 2024:32).

Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa adalah pembelajaran mendalam. Pembelajaran mendalam yaitu pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa untuk terlibat aktif dalam menciptakan, menerapkan, dan menggunakan pengetahuan secara bermakna di dunia nyata (Rahayu et al, 2025:10). Pembelajaran mendalam menurut Kemendikdasmen (2025) terdapat tiga komponen penting yaitu: *joyfull* (menyenangkan), *meaningful* (bermakna) dan *mindfull* (kesadaran). Konsep *joyfull* yaitu pembelajaran yang mengupayakan suasana ceria, riang, gembira dan menyenangkan sehingga siswa termotivasi untuk belajar tanpa ada perasaan tertekan. Konsep *meaningfull* menekankan pada proses menghubungkan informasi yang baru dengan pengetahuan yang dimiliki siswa sehingga makna dari pembelajaran benar-benar dirasakan oleh siswa. Makna pembelajaran diharapkan dapat dirasakan siswa dalam jangka panjang. Konsep *mindfull* berarti siswa dan guru hadir sepenuhnya dalam proses pembelajaran dengan melibatkan fokus, perhatian dan kesadaran perasaan terhadap apa yang sedang dipelajari.

Seorang guru sebagai perancang kegiatan belajar-mengajar dapat menciptakan pembelajaran *joyfull* dengan menggunakan aktivitas langsung, memberikan kesempatan siswa bekerja sama, membina hubungan positif, menggunakan humor, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menggabungkan teknologi dan merancang permainan di kelas (Affandi et al, 2024:33). Penggunaan media juga dapat menciptakan pembelajaran *joyfull* untuk merangsang kerja sama siswa. Media pembelajaran adalah alat bantu pendidikan yang dapat digunakan oleh guru sebagai perantara kepada siswa dalam memperoleh informasi dengan memperluas perspektif siswa (Ummah & Mustika, 2024:1574). Media pembelajaran yang digunakan terdapat berbagai klasifikasi untuk aktivitas pembelajaran yang terdiri dari: media cetak, media grafis dan media pameran, media audio, gambar bergerak, dan multimedia.

Fakta yang terjadi di lapangan yaitu sebagian besar guru di Sekolah Dasar wilayah Sekolah Dasar wilayah Kecamatan Karang Pawitan, Kabupaten Garut belum memahami pembelajaran mendalam dengan pendekatan *joyfull*, *mindfull* dan *meaningfull* dalam pembelajaran abad 21. Tentunya hal ini dikarenakan adanya keterbatasan pemerintah dalam mengadakan pelatihan pendidik mengenai pembelajaran abad 21. Adanya keterbatasan tersebut, guru membutuhkan penguatan dan pelatihan dalam menerapkan pembelajaran abad 21 sehingga pembelajaran lebih bermakna bagi siswa. Salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan pemahaman pembelajaran abad 21 yaitu kegiatan pengabdian masyarakat dengan sasaran guru-guru SD. Pengabdian masyarakat adalah salah satu bentuk kontribusi yang diberikan oleh perguruan tinggi kepada masyarakat luas, khususnya dalam bidang pendidikan (Gultom et al ,2025:111). Kegiatan ini difokuskan pada pendampingan guru dalam mengembangkan pembelajaran dengan pendekatan *joyfull*.

Pendekatan *joyfull* melibatkan secara langsung siswa dalam pembelajaran dengan siswa menggunakan permainan tradisional yang berupa permainan papan (*boardgame*). Permainan papan adalah sebuah alat yang penting untuk memberikan keterampilan langsung dan berpikir serta pengembangan pengetahuan untuk segala usia dalam segala hal (N.Treher, 2011). Jenis-jenis permainan papan yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu ular tangga, monopoli, ludo dll. Kelebihan media pembelajaran permainan adalah adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar dikarenakan siswa dapat belajar dengan lebih aktif dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran (Munaya & Mukhlisah, 2025:127). Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Kecamatan Karang Pawitan, Kabupaten Garut. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan solusi kepada sekolah mitra yang memiliki kesulitan dalam mengembangkan pembelajaran *joyfull*. Dengan adanya kegiatan pengabdian ini, diharapkan guru dapat mengembangkan pembelajaran *joyfull* dan dapat mengaplikasikan secara langsung.

METODE

Metode ini sangat penting karena menjadi acuan agar program pengabdian masyarakat ini

berjalan dengan terstruktur dan optimal. Program pelatihan akan dilaksanakan dengan melalui 3 tahapan yaitu perencanaan, implementasi dan refleksi. Adapun tahapannya adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan

Tim pelaksana membuat perencanaan untuk kegiatan pengabdian masyarakat, yaitu membuat jadwal kegiatan, menentukan sekolah sebagai obyek pengabdian, menyusun materi pelatihan untuk guru-guru SD, menyusun kegiatan yang akan dilakukan guru-guru disertai perangkat instrumen yang diperlukan.

Pada tahap perencanaan, tim pelaksana mengadakan survei mengunjungi lokasi SD yang akan dilaksanakan kegiatan pebgabdian.

2. Pelaksanaan/implementasi

Tim pelaksana melaksanakan pelatihan bagi guru-guru di Sekolah Dasar di Kecamatan Karangpawitan, Kabupaten Garut. Durasi pelatihan pendampingan boardgame berlangsung selama 2 hari. Rincian kegiatannya adalah sebagai berikut:

a. Hari ke-1: Penanaman Konsep

Pelaksanaan pada hari ke-satu adalah pemahaman tentang konsep dan prinsip pembelajaran abad 21 bagi guru-guru SD serta pemahaman tentang pendekatan pembelajaran abad 21.

b. Hari ke 2: Implementasi

Setiap kelompok akan memilih materi yang akan dibuat dalam media permainan. Ketika pelaksanaan di kelas, guru model akan diobservasi oleh dosen dan perwakilan peserta. Observasi difokuskan pada penerapan media pembelajaran berbasis boardgame.

3. Tahap 3: Refleksi

Tahap ketiga dalam pelaksanaan pengabdian adalah refleksi. Refleksi dilakukan dengan tahapan

- a. Guru penyaji menyampaikan penilaian diri terhadap pelatihan yang telah dilaksanakan, dan
- b. Pengamat menyampaikan hasil pengamatan tentang aktivitas peserta pelatihan dalam bentuk penyampaian data interpretasi, kritikan atau saran. Evaluasi dari pelaksanaan program pelatihan ini dengan memberikan angket kepada peserta untuk mengukur tingkat kepuasan peserta serta saran untuk penyelenggaraan program ke depannya.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di Kecamatan Karang Pawitan, Kabupaten Garut dan mitra sasaran adalah guru-guru di Kecamatan Karang Pawitan, Kabupaten Garut. Rencana jadwal pengabdian masyarakat Fakultas dilaksanakan pada bulan Juni 2025. Tempat kegiatan bertempat di sekolah dasar di Kecamatan Karang Pawitan, Kabupaten Garut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahun 2025 ini, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta telah berkolaborasi di bidang penelitian dan pengabdian Masyarakat dengan berbagai mitra salah satunya dengan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan (Disdikbud) Kabupaten Garut khususnya guru sekolah dasar. Tepatnya pada tanggal 22-24 Juni 2025, Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta telah menggelar pengabdian masyarakat di Kecamatan Karangpawitan, Kabupaten Garut. Pemilihan lokasi berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan tim pelaksana pada guru-guru SD di wilayah tersebut.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertema "Peningkatan Kualitas Pendidik Melalui Inovasi Pembelajaran dalam Era Merdeka Belajar". Sebelum diadakan pendampingan dan pelatihan dilakukan pengukuran awal (*pre-test*). Pengukuran awal adalah proses dilakukan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan dan kemampuan peserta sebelum memulai pembelajaran baru untuk mengukur pengetahuan awal peserta (Grisma, 2024). Soal pengukuran awal berjumlah 10 butir pilihan ganda. Soal pilihan ganda mengacu pada bentuk soal yang terdiri dari pokok soal dengan beberapa pilihan jawaban dan terdapat satu jawaban yang benar (Qura, Rahmayanti, & Mulyani, S.,2024:167).

Narasumber menyampaikan paparan materinya di ruang kelas secara langsung. Narasumber memberikan penguatan terhadap pembelajaran abad 21. Pembelajaran abad 21 adalah pembelajaran yang berfokus pada pengembangan keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang relevan dengan tuntutan dunia modern, termasuk berfikir kritis, berpikir kritis, berkomunikasi secara efektif, berkolaborasi dan pemecahan masalah (Abdurahman, Wiliyant & Tarrapa, 2024:2). Pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu pendekatan *deplearning* (pembelajaran mendalam). Pembelajaran mendalam (*deep learning*) adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada

pemahaman konsep yang mengalami sehingga siswa memiliki tiga pengalaman belajar yaitu memahami, mengaplikasikan, dan merefleksi (Mustaghfirin & Zaman, 2025:78). Pendekatan ini menekankan pada pengalaman belajar yang berkesadaran, bermakna, dan menyenangkan.

Materi selanjutnya yaitu pemanfaatan media permainan berjenis *board game* dalam proses pembelajaran. *Boardgame* adalah salah satu jenis permainan dimana sejumlah alat atau bagian permainan diletakkan, dipindahkan, dan digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan (Maulana & Asmarani, 2021). Beberapa *board game* yang dapat dimanfaatkan yaitu ular tangga, ludo dan jenga. Keunggulan dari boardgame yaitu melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, dan dimainkan secara berkelompok (Netaniel et all., 2022). Adanya aktivitas bermain secara terbimbing, anak berkesempatan untuk mengeksplorasi dan mencoba berbagai materi, yang dapat meningkatkan pembelajaran terfokus dengan melatih perhatian dan konsentrasi mereka (Dwijantie, 2025:124).

Kegiatan selanjutnya yaitu pendampingan yang berarti pengembangan potensi keterampilan dan kompetensi individu (Mudak & Mbura, 2024:21). Pada kegiatan ini, peserta merancang beberapa permainan papan yang dapat diimplementasikan sesuai dengan mata pelajaran yang telah dipilih. Kegiatan selanjutnya yaitu presentasi dari setiap kelompok mengenai rancangan permainan yang sudah dibuat. Presentasi bertujuan untuk menyampaikan suatu informasi baru kepada pendengar dengan harapan akan mengetahui dan memahami hal yang sedang dirancang (Mulyati, 2023:117).

Kegiatan akhir dalam Pengabdian kepada Masyarakat yaitu evaluasi dan refleksi. Pada tahap evaluasi peserta kembali diukur kemampuannya dengan soal yang digunakan pada pengukuran awal. Tujuan dari tahap ini adalah menilai pencapaian peserta setelah mengikuti kegiatan (Wahyudi & Ariyani, 2023). Kegiatan refleksi berupa diskusi dan tanya jawab selama proses kegiatan pendampingan dan pelatihan.



Gambar 1. Narasumber menyampaikan materi kepada peserta

Terdapat keunggulan dalam pengabdian kepada masyarakat yaitu antusias guru untuk mengikuti pelatihan. Keantusiasan peserta selama mengikuti pelatihan dapat dikatakan sangat tinggi. Keantusiasan guru dalam mengikuti kegiatan pelatihan mencapai 100 %. Hal ini dikarenakan guru sangat membutuhkan informasi mengenai mengembangkan pembelajaran abad 21.



Gambar 2. Antusiasme Peserta PkM

Keantusiasan terlihat dari kehadiran dan kedisiplinan para guru selama pengabdian. Target peserta dalam satu sesi yaitu 13 guru. Adapun kehadiran dari peserta guru yaitu 13 orang guru. Peserta hadir mengikuti dari pagi sampai acara selesai. Indikator lain antusiasme terlihat dari dialog interaktif antara narasumber dengan peserta selama kegiatan pengabdian. Adapun tingkat keefektifitasannya pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dapat dilihat dari tabel pretest dan post test berikut.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Post Test Peserta

No	Nama	Pre Test	Post Test
1	NF	5	8
2	FWJ	6	9
3	YA	7	8
4	T	6	9
5	AT	7	8
6	F	6	9
7	H	7	8
8	TS	6	9
9	N	7	8
10	IR	6	9
11	SRD	7	8
12	R	5	9
13	IN	5	8
14	ES	6	9

Terdapat kenaikan setelah peserta mengikuti kegiatan pelatihan. Dilihat dari perbedaan *pretest* dan *post test* maka diperoleh N-Gain Score 56,55. Normalized gain-N-gain merupakan ukuran kasar terkait dengan keefektifan suatu perlakuan. Salah satu manfaat dari N-gain adalah dapat membedakan dampak treatment terhadap hasil pembelajaran (Ramadhani & Izzati, 2023:49). Tafsiran angka 56,55 berada dalam kategori cukup efektif (Tanjung, Tanjung, & Rohani, R,2023:19). Artinya kegiatan pelatihan yang dilakukan memberikan dampak yang cukup untuk pengembangan media pembelajaran *boardgame*. Adanya kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat memberikan manfaat, wawasan, serta pengetahuan bagi guru-guru Sekolah Dasar khususnya di Kecamatan KarangPawitan, Kabupaten Garut.

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan kegiatan pengabdian masyarakat kali ini akan diadakan utamanya pada evaluasi produk dan juga evaluasi kognitif. *Output* dari kegiatan pengabdian diharapkan adalah masing-masing peserta minimal dapat mengetahui perangkat pembelajaran serta implementasinya dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa pemahaman kurikulum merdeka dan perangkat pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Berikut ini merupakan hasil kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan: Antusiasme guru dalam kegiatan yang ditandai dengan berbagai pertanyaan serta pelaksanaan kegiatan berjalan lancar, hasil pemahaman guru tentang pembelajaran abad 21 berdasarkan angket yang diberikan menunjukkan kategori baik, dan kualitas pembelajaran meningkat saat tim pengusul bersama pimpinan terkait melaksanakan supervisi pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengabdian yang dilakukan perlu adanya pendampingan bagi guru secara berkelanjutan yang dapat dilakukan oleh Universitas Negeri Jakarta tentang implementasi kurikulum merdeka. Hal ini dikarenakan motivasi dan inovasi pembelajaran di sekolah dasar masih cukup terbatas. Selain itu, Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Jakarta perlu melakukan survey untuk mengadakan kembali kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk memberikan informasi dan kebaruan data bidang Sekolah Dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pengabdian kepada Masyarakat Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta dapat terlaksana berkat adanya dukungan pendanaan dari POK Anggaran Fakultas Ilmu Pendidikan Dengan Surat Keputusan Rektor Universitas Negeri Jakarta Nomor: 331/UN39/HK.02/2025 Tanggal 10 Maret 2025. Terima kasih kepada jajaran Dinas Pendidikan Kabupaten Garut yang telah memberikan izin dan fasilitas selama kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu sehingga kegiatan dan penyusunan laporan pengabdian ini dapat selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, A., Wiliyanti, V., & Tarrapa, S. (2024). *Model pembelajaran abad 21*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Affandi, G. R., Hadi, C., Megawati, F., Laili, N., & Rohmah, N. M. U. (2024). Joyful learning & Media pembelajaran: Teori dan penerapannya pada konteks pendidikan. *Umsida Press*, 1-76.
- Dwijantie, J. S. (2025). Pendekatan Deep Learning Dalam Pembelajaran PAUD: Membangun Pemahaman Mendalam Bagi Anak Usia Dni. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 1238-1246.
- Gultom, F. H., Marpaung, N. A., Zega, F. R. H., & Riana, R. (2025). Penerapan Media Papan Perkalian pada Pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar Melalui Kegiatan Pengabdian Masyarakat UINSU. *Student Scientific Creativity Journal*, 3(2), 110-119.
- Grisma Yuli Arta. (2024). Asesmen dalam Pendidikan: Konsep, Pendekatan, Prinsip, Jenis, dan Fungsi. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(3), 170–190. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i3.3925>
- Maulana, P., & Asmarani, R. (2021). Development of Board Game Media in Art Culture and Craft Learning at 5th Grade of Elementary School. *IJPSE: Indonesian Journal of Primary Science Education*, 2(1), 99–106. <https://doi.org/10.33752/ijpse.v2i1.2083>
- Maulidah, S. N., Madani, M. A., Nabilah, N., Ali, M. R. R., Ikmawati, I., & Untu, Z. (2024). Analisis peran guru dalam pembelajaran abad 21 pada siswa sekolah dasar di kurikulum merdeka. *Populer: Jurnal Penelitian Mahasiswa*, 3(2), 31-42.
- Mudak, S., & Mbura, E. (2024). Pelayanan Pendampingan Remaja Di Gereja Bethel Sepat Kalimantan Barat. *Ra'ah: Journal of Pastoral Counseling*, 4(1), 17-34.
- Mulyanti, M. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Metode Diskusi dan Metode Presentasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Materi Perilaku Jujur Kelas IX-4 Semester 1 SMPN 4 Bolo Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 3(1), 110-123.
- Munaya, A., & Mukhlisah, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Mahârah Al-Kitâbah Melalui Permainan Bahasa Untuk Kelas IV MI. *Fathir: Jurnal Studi Islam*, 2(1), 126-142.
- Mustaghfirin, U. A., & Zaman, B. (2025). Tinjauan pendekatan pembelajaran mendalam Kemdikdasmen perspektif pendidikan Islam. *Journal of Instructional and Development Researches*, 5(1), 75-85.
- Netaniel, M., K, C. A., Murtiningrum, D., & Info, A. (2022). Games board development as a media in guidance and counseling services. 3(1), 8–15.
- Kemdikdasmen. (2025). Pembelajaran Mendalam . Pusat Kurikulum dan Pembelajaran.
- Qura, U., Rahmayanti, I., & Mulyani, S. (2024). Pelatihan Pembuatan Soal Pilihan Ganda Menggunakan Artificial Intelligence pada Guru-guru di SD Muhammadiyah 2 Sukmajaya. *Jurnal Abdidas*, 5(3), 165-173.
- Ramadhani, R., & Izzati, N. (2023). Keefektifan dan kepraktisan modul dasar pemrograman. *Journal of Mathematics Education and Science*, 6(1), 47-53.
- Rahayu, C., Setiani, W. R., Yulindra, D., & Azzahra, L. (2025). Pendidikan Matematika Realistik Indonesia dalam Pembelajaran Mendalam (Deep Learning): Tinjauan Literatur. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 13(1), 9-25.
- Tanjung, M. S., Tanjung, I. F., & Rohani, R. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis CTL Pada Materi Ekosistem Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(4), 16-24.

- Treher, Elizabeth N. (2011). Learning with Board Games: Tools for Learning and Retention. The learning key, inc.
- Ummah, K. K., & Mustika, D. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1573-1582.
- Wahyudi, W., & Ariyani, C. D. (2023). Implementasi kurikulum merdeka belajar pada pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di madrasah tsanawiyah. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3692–3701. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6507>