

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Nurul Maulida, Arofatul Linaria, Uswatun Ilmi, 2024. "Pengembangan Media Game Edukasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar". *Dalam Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*. Vol.7, No. 2. hal. 89. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4144>
- Amin, Harahap, 2022. "Penggunaan Dan Manfaat Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ditingkat Madrasah Tsanawiyah". *Jurnal Pembelajaran dan Matematika SIGMA*, No.1. hal.75-80. <https://doi.org/10.36987/jpms.v8i2.3782>
- Amini, Rasmi, Shafa, 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa" *Dalam Jurnal Proceeding International Seminar*. Vol.6, No.1. hal 2781. <https://doi.org/10.3059/insis.v0i0.23770.g1308>
- Andra, Yesi, Zulhaan, Sodikin, 2022. "Pengembangan permainan ular tangga bernuansa islami untuk pembelajaran IPA", *dalam Jurnal Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/IJSME/index>
- Ardi, Devi Kusuma Sinta, Desstya, Anatri, 2023. "Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa Di Sekolah Dasar". *Dalam Jurnal Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Vol.5, No.1. <https://doi.org/10.23917/bppp.v5i1.22934>.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asnawir dan Basyiruddin Usman, 2002. *Media Pembelajaran* .Jakarta selatan: Ciputat Press.
- Astuti, Puji Sri, Wiratsiwi, Wendri. 2025. "Pengembangan media edukatif ular (ular tangga pintar) untuk meningkatkan hasil belajar ppkn materi keragaman budaya indonesia pada siswa kelas V di SDN Ngasinan Rembang". *Dalam Jurnal Ilmiah pendidikan dasar*. Vol.10, No.03. 5. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30087>
- Ayu D, A, Deka S, M Syafruddin K, 2025. "Pengembangan Media permainan ular tangga dalam pembelajaran pendidikan pancasila di sekolah dasar". *Dalam jurnal Education*, Vol.11 No.3, 2025. DOI: <https://doi.org/10.31949/educatio.v11i3.13186> hal 454
- Buku Pegangan Guru Pendidikan Pancasila Kelas 4, Penulis: Fatma Indahwati, CV Adijaya Duta Aksara

- Dewi, Efriliana, Sujarwanto, "Pengembangan Permainan Ular Tangga Modifikasi Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta didik Autis". <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/issue/view/3297>
- Dewi, Puspita, A.F. Suryaning Ati, Kharisma, Ipmaan Ahmad. 2023. "Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Digital pada Mata Pelajaran IPA Siswa Sekolah Dasar". *Dalam Jurnal Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol.5, No.5, hal 1953-1964. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5419>
- Fitriani M, Aulia. Jannah, Miftahul. Fajri, Yasmina. 2023. "Tujuan Pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan ". *Dalam Jurnal Pendidikan dan Riset*, Vol. 1, No. 1. hal. 32. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/ami>.
- Hamzah, Nina Lamatenggo, 2011. *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hasanah, Neneng. Ihsan, Jauharul. Saputra, Riski. 2025. "Keragaman budaya dan teori budaya organisasi". *Dalam Jurnal Manajemen Dakwa dan Ilmu Komunikasi*, Vol. 1, No. 2. hal 71. <https://doi.org/10.31004/joe.v8i2.8642>
- Hasanah, Uswatun. 2023. "Development of Rabbit Goals Game to Increase Student Motivation In Thematic Learning At Primary School" *dalam Jurnal Teknoinfo*, Vol.17, No.1, hal 331-318. <https://doi.org/10.33365/jti.v17i1.2349>
- Hermawan, Acep. 2014. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ina M. Syaiful H, Ahmad. Fadlatul R. 2020 "Pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar negeri Bojong 3 Pinang". *Dalam Jurnal PendidikandanSains*, Vol.2, No.3. hal. 1. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v11i2.10098>
- Inawati, Anis, 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Ular Tangga Berbasis Unity 3D Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di Smkn 4 Surabaya" *dalam Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, Vol.9, No.1. hal. 106. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p96-108>
- Indah, Nur Larasati. 2014. *Media Pembelajaran*, Klaten : Lakeisha.
- Judijanto, Mas'ud Muhammadiyah, Loso dkk. 2024. *Metodologi Research and development (teori dan penerapan Rnd)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Junanah, Siti, Safitri, Nuriskah, Farhuraqman, Oman, 2025. "Penerapan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di

- Sekolah Dasar”. *Dalam Jurnal Nakula*. Vol.3, No.1. hal. 78-48. <https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.428>
- Kaniawati,Elsa, Edina Meisya, dkk, 2023. “Evaluasi Media Pembelajaran”. *Dalam Journal of Student Research*. Vol.1,No.2. hal 18-23. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.954>
- Karna, Dwi Salsabila,dkk. 2025. “ Efektifitas dan tantangan penggunaan media pembelajaran Interaktif di sekolah dasar”, *Dalam Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, Vol.3, No.3, hal 239. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i2.3840>
- Kharissidqi, Tegar Mohammad, Firmansyah,Wahyu Vicky,2022.”Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran yang Efektif”. *Dalam Jurnal Indonesian Journal Of Education And Humanity*. Vol.2, No.4. hal.108-112. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.1020>
- Kholipah,Siti,Maryatun,Meyta,2020.”Pengembangan media ular tangga pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Muhammadiyah 1 Metro tahun pelajaran 2017/2018”, *dalam Jurnal Ilmia Pendidikan Ekonomi*, Vol. 1, No. 1. hal 62. <https://doi.org/10.24127/edunomia.v1i1.415>
- Kurniati,Lisdwiana,Sabila,Amy , Saputry, Dessy, 2022.“ Pemanfaatan media grafis dalam pembelajaran Tematik terpadu di kelas III Sekolah dasar” *dalam Journal Of Elementary School Education*, Vol. 2, No. 1, hal.110. <https://doi.org/10.52657/jouese.v2i1.1629>
- Latif,Dahlan, Dkk,2022. “Uji Validitas Pengembangan Perangkat Pembelejaran Menggunakan Model Pembelajaran Problem Solving Materi Pewarisan Sifat Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis”, *Jambura Edu Biosfer Journal*, No.2. hal. 94-100. <https://doi.org/10.34312/jebj.v4i2.14829>
- MA Zakariah, V Afriani, and K H Zakariah.2020. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Reseach, Reseach and Development (R n D)*, Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka, hal, 92.
- Majid, Abdul.2005.*Perencanaan Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Malinda, Qorry Elvira, Hendratno,2024.”Pengembangan media permainan ular tangga dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi kalimat Transitif dan Intransitif pada siswa kelas IV Sekolah Dasar”, *dalam Jurnal JPGSD*, Vol.12,No.09.hal. 1737-1748. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/63625>
- Mardiah,Rizki,Kiki. Tahir, Muhammad.Husniati. 2021.”Pengembangan media permaian ular tangga pada pembelajaran tematik subtema indahna keragaman budaya negeriku di kelas IV SDN 38 Ampena”. *Dalam Jurnal*

Ilmia Profesi Pendidikan, Vol. 6, No.3. hal.148.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.269>

Masda, Aldi. Mahardi, Purwo. 2021. “Analisis Deskriptif Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran EModul Interaktif Berbasis Software Aplikasi Lectora Inspire”,*Dalam Jurnal: Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, Vol. 07, No. 02, hal, 2. <https://doi.org/10.26740/jkptb.v7i2.42726>

Maulidah R. Fatonah, Siti. 2024. “ Peran pembelajaran pendidikan pancasila dalam menanamkan karakter religius siswa sekolah dasar”.*Dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 09, No. 04. hal 381.
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i4>

Maulidia,Rizky,dkk.2023. “Pengembangan Multi Interaktif Berbasis Permainan Edukaif untuk Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3 SD". *Dalam Jurnal ELSE Elementary School Education*.Vol. 7, No. 2. hal. 231.
<http://dx.doi.org/10.30651/else.v7i2.20404>

Mayer,Richard E,2022. “*Incorporating Motivation into Multimedia Learning,*” *Learning and instruction* 29. hal. 171–173.

Melani K,S, Aggraeni Dinie D, 2022.“Penanaman Nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar”. *Dalam Jurnal Pendidikan Tambusi*, Vol. 6 No. hal 9940.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.3994>

Miftah, Mohamad, Rokhman, Nur,2022.”Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK sesuai Kebutuhan Peserta Didik”. *Dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan*. Vol.1, No.4. hal.412-420.
<https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>

Munadi, Yudhi,2013.“*Media Pembelajaran*”,Jakarta: Referensi GP Press Group.

Musthofa,Syahid.2022.”Pengajaran pendidikan pancasila disekolah dasar guna mempertahankan ideologi pancasila di era globalisasi”, *Jurnal Kewarganegaraan*,Vol.6.No1.hal1542.<https://doi.org/10.31316/jk.v6i1.2772>

Mutia,2024.”Characteristics of chikdren age of basic education”*dalam Jurnal Fitrah*, Vol.3, No. 1,hal 118-119. <https://doi.org/10.22373/fitrah.v3i1.1330>

Mutiara D, Tania A,2023. “ Desain dan uji validitas e-modul perkuliahan kimia fisika berbasis problem based learning” *dalam Jurnal Pendidikan Kimia*, Vol.7,No.1. hal. 120. <https://doi.org/10.19109/ojpk.v7i1.17499>

Ni Kadek S,C ,I Nyoman S. 2024. “Peran pendidikan Pancasila di sekolah dasar untuk membangun karakter generasi unggul”. *Dalam Jurnal Pendidikan danPengajaran*,Vol.2,No.1.106.<https://doi.org/10.572349/cendikia.v2i1.737>

- Noor, Juliansyah ,2011.*Metode Penelitian*, Jakarta: Kencana Prenada Group, hal. 141
- Nurchayani, Fitria. Basori, Muhammad. Sahari, Sutrisno. 2023” Pengembangan media ular tangga pada pembelajaran PPKN materi Pancasila kelas IV sekolah dasar” *Dalam Jurnal Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran Ke-6*. hal. 1430. <https://doi.org/10.29407/x938j934>
- Nurfadikah, Septy. 2021. *Media Pembelajaran*, Sukabumi: CV Jejak.
- Oktavia, Nur ,Yunus Abidin, Yona Wahyuningsih,2023.”Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga digital pada materi keragaman budaya Indonesia mata pelajaran IPS kelas IV sekolah dasar”, *dalam Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, Vol.8, No.1. hal. 22-35. <http://dx.doi.org/10.26737/jpipsi.v8i1.3976>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Pagarra ,Hamzah, Wawan K,Sayidiman,2022. *Media Pembelajaran*, Gunungsari: Badan Penerbit UNM.
- Pagarra, Hamzah dkk,2022. “*Media Pembelajaran*”, Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Pratiwi, Tri Mahardika, Inesa and Meilani, Intansari Rini. 2020. "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal PendidikanManajemenPerkantoran*. Vol,3,No.2 <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>.
- Rachmawati Aulia, Denny,dkk, 2025.*Media Pembelajaran*, Padang: CV Gita Lentera.
- Rahayu Tri, 2022. ”Karakteristik Siswa Sekolah Dasar dan Implikasinya terhadap Pembelajaran”.*DalamJurnalInstitusi*,Vol.1,No.2. <https://doi.org/10.70688/misbahululum.v1i02%20Desember.7>
- Rahayu, Ani Sri. 2017. *Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Rahma,Siti,2023.“*Media ular tangga meningkatkan kemahiran membaca bahasa Arab sederhana*”NTB:Pusat Pengembangan Pendidikan dan penelitian Indonesia.. hal. 21-23.
- Ridwan, 2010. *Dasar-dasar Statistik*, Bandung:Alfabet.
- Riyana ,Cepi. 2019 .*Media pembelajaran*, Jakarta.

- Rohmatullah, dkk, 2022. "Inovasi media pembelajaran 3 dimensi berbasis teknologi pada pembelajaran biologi" *dalam Jurnal Ilmiah pendidikan biologi*, Vol.08, No.04. hal.140. <https://doi.org/10.22437/bio.v8i4.19114>
- Romanti, Cahya Bintang. 2025. *Pengembangan media pembelajaran interaktif ular tangga materi keragaman budaya pada pembelajaran ppkn di kelas V SD Negeri Mojo*. Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Sekarsari, Ajeng, Maharani, Dewi Siti. 2025. "Pengembangan media pop-up book digital pada pembelajaran pendidikan pancasila materi keberagaman sosial dan budaya Indonesia kelas III SDN 12 Sembawa", *Dalam jurnal Papeda*, Vol.7, No.2, hal.245. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v7i2.2057>
- Serungke, Mayang dkk, 2023. "Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran bagi peserta didik", *dalam Jurnal Review pendidikan dan pengajaran*, Vol.6, No.4. hal.3504. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i4.22891>
- Setyanigrum, Dwi Anggraini, Wijaya, Raden Wisnu, 2025. "Pengembangan media ular tangga terhadap pengetahuan peserta didik pada materi pancaindra kelas IV sekolah dasar", *dalam Jurnal Kajian pendidikan*, Vol.2, No.11. hal. 385-369. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.1020>
- Setyosari, P. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan Edisi ke Empat*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, Rudy. 2018. *Media Pembelajaran*. Jawa timur: Pustaka Abadi
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS*, Jakarta: Prenamedia.
- Susanto, Ahmad, 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS*, Jakarta: Prenamedia.
- Susilana, Rudi, Cepi Riyana, 2009. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Susilana, Rudi, Riyana, Cepi. 2009. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Susilawati, Okta Wiwik, dkk. 2024. "Pengembangan media pembelajaran ular tangga kartu rahasia dalam pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV sekolah dasar", *Dalam Jurnal Ilmiah pendidikan dasar*, Vol.09, No.03, hal. 546. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.17960>

- Tafanao, Talizaro, 2023. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa", *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol.2, No.2, hal. 106. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tambunan, Marina, 2022. "Pemanfaatan media permainan ular tangga berangka dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris pada siswa", *dalam Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, Vol.3, No.1. hal. 25-40. <https://ojsdikdas.kemendikdasmen.go.id/index.php/didaktika/index>
- Tim tunas karya guru, 2017 *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, Penerbit Duta, hal 58
- Wahyu H, Khamim Z, P. 2024. "Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar: Profil Pelajar sebagai Aset Bangsa". *Dalam Jurnal JONED*, Vol. 2 No. 2. hal 80. <https://doi.org/10.57176/jn.v3i2.102>
- Wahyudin, Ahmad dan Hayati, Nur Kulsum, 2025. "Pengembangan dan Evaluasi Media Game Edukatif Dalam Meningkatkan Pengenalan Karir Dan Keaktifan Siswa SD". *Dalam Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 7, No. 1. hal. 55. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v7i1.7947>
- Warista, B. 2011. *Pendidikan Jarak Jauh*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Warista, Bambang, 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*, Jakarta: Penerbit Reneka Cipta.
- Wati, Anjelina. 2022 "Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar". *Dalam Jurnal Guru Sekolah Dasar*, Vol.2, No.1, hal. 69. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Wulansari Ririn, Wayan Satria Jaya, Ambayah, 2022. "Permainan Ular Tangga: Pengembangan Media dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V SD/MI" *dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, Vol. 4, No.2. hal.194. <https://doi.org/10.52217/pedagogia.v4i2.1035>
- Yasa, Adi Putra, I Wayan, Widyananda, Ricky, dkk, 2024. *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Perkembangannya*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Yaumi, Muhammad, 2017. "Ragam media pembelajaran: dari pemanfaatan media sederhana ke penggunaan multi media", Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Yudiyano Mohammad, Jamil Muhammad A, dkk, 2023. "Penerapan permainan ular tangga sebagai pembelajaran pada mata pelajaran IPA". *Dalam Jurnal Murabbi*, Vol. 1 No.1. hal.10. <https://doi.org/10.69630/jm.v1i1.1>

- Yuni, Yesi Andra, Zulhanan, dan Sodikin, 2022 “Pengembangan Permainan Ular Tangga Bernuansa Islami untuk Pembelajaran IPA”. *Dalam jurnal Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*. Vol 2. No 2. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v2i2.4343>
- Zahra T, Azmi, Nur A. 2024.” Pengaruh Pendidikan Pancasila dalam membentuk karakter peserta didik di sekolah dasar”. *Dalam Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, Vol. 2 No. 3. hal. 1. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i3.3099>
- Zebua, R, S, Feliks. 2023. “Analisis Tantangan dan peluang guru di Era digital”, *Dalam Jurnal Informatika dan teknologi pendidikan*, Vol.3, No.1, hal 22. <https://doi.org/10.25008/jitp.v3i1.55>
- Zuhriyah, Amifatus. 2020. “ Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar IPS di madrasah Ibtidaiyah”, *Dalam Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Vol.3, No.2, hal. 28. <https://doi.org/10.31538/attadrib.v3i2.110>