

## DAFTAR PUSTAKA

- Adussamad, Juriko, Imam Sopingi, Budi Setiawan, and Nurhikmah Sibua. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Mixed Methode*. Medan : PT. Media Penerbit Indonesia.
- Aini, Anatul, M O H Zubair, Ahmad Hudori, and M Ismail. (2024). "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas x Di SMA 2 Mataram." *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS* 4, no. 3.
- Amaliyah, Sania, and Dinie Anggraeni Dewi. (2021). "Membangun Karakter Bangsa Generasi Muda Melalui Pendidikan Kewarganegaraan." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 22.
- Amrullah, Akhmad Sidiq, and Muhammad Toriqularif. (2025). "Implementasi Pendidikan Akhlakul Karimah Melalui Pembelajaran PAI DI SMP Negeri 1 Anjir Pasar." *Dar El Ilmi: Jurnal Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora* 12, no. 2.
- Azizah, Muasromatul. (2019). "Karakteristik Dan Kedudukan Model Pembelajaran Dalam Proses Pembelajaran." *IFTITAH: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 01, no. 02.
- Bangsawan, Agung. (2025). "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan ( Game Based Learning ) Pada Jam Terakhir Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Partisipasi Siswa." *Jurnal MediaTIK: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer* 8, no. 1.
- Djaelani, Maulana Yusup, M Fachturahman, Ady Perdian Noor. (2025). "Implementasi Model Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan: Studi Kasus Di SDN 190 Cisaranten Kidul, Kota Bandung." *Jurnal Olahraga Indragiri* 9, no. 02.
- Djamaludin, Ahdar, and Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center.
- Eka, Kartika, Mustika Yani, and Candra Dewi. (2023). "Educational Game Media Based on CAI in PPKn for Fourth Grade Elementary School." *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 12, no. 4.
- Fadilla, Siti, Abdul Gani, and Jamora Nasution. (2022). "Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran PKn Sebagai Modal Utama Pembentuk Generasi Unggul." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1.

- Fadli, Muhammad Rijal. (2021). "Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif." *Jurnal Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum* 21, no. 1. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>.
- Faristin, Vivin Anis, and Heri Saptadi Ismanto. (2023). "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa SMA Factors Influencing High School Students' Learning Motivation." *Jurnal Psikoedukasia* 1, no. 20.
- Fiantika, Feny Rita, Mohammad Wasil, S R I Jumiyati, Leli Honesti, S R I Wahyuni, Erland Mouw, Imam Mashudi, et al. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sumatra Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Fitriana, Neni, Dewi Anjani, and Nabsiah Sabrina. (2021). "Article Analysis Of Motivation Methods And Student Learning Motivation Functions." *IJI Publication (Indonesian Journal of Intellectual Publication)* 1, no. 3.
- Gusli, Suhendro. (2024). "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri 2 Badiaa." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 2.
- Ichsan, Fauqa Nuri. (2021). "Implementasi Perencanaan Pendidikan Dalam Meningkatkan Karakter Bangsa Melalui Penguatan Pelaksanaan Kurikulum." *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan* 4, no. 3.
- Indah Mayangsari, Fisca Aprita Dewi, Nurfadila, Migfar Rivadah. (2003). "Analisis Implementasi Kebijakan Pendidikan UU NO. 20 Tahun 2003 Terhadap Pendidikan Nasional Di Indonesia." *Jurnal Soshum Insentif*, no. 20.
- Inzani, Faradilla Ihsan, Belgis Wahyu Fadhilah, and Silvia Marni. (2021). "Peningkatan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Pada Pelajaran Bahasa Indonesia SMP." *Jurnal Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran* 3, no. 1. <https://doi.org/10.23917/bppp.v3i1.19388>.
- Japar, Muhammad, Dini N U R Fadhilah, and Ganang Lakshita H P. (2019). *Media Dan Teknologi Pembelajaran PPKn*. Surabaya: CV Jakad Media Publishing.
- Kristian, Indra. (2023). "Kebijakan Publik Dan Tantangan Implementasi Di Indonesia." *Jurnal DIALEKTIKA: Jurnal Ilmu Sosial* 21, no. 2.
- Luh, Ni, Putu Andika, Ketut Agustini, and I Gde Wawan Sudatha. (2025). "Studi Literatur Review: Peran Media Game Based Learning Terhadap Pembelajaran." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 14, no. 1.
- Mafarrikhah, Saniyatul, Rahmah Maulidi, and Widya Trio Pangestu. (2025). "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Permainan 'Jelajahi Sekolahku' Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila." *Jurnal Kewarganegaraan* 22, no. 1.
- Manizar, Elly. (2015). "Peran Guru Sebagai Motivator Dalam Belajar." *Jurnal*

*Pendidikan Agama Islam* 1, no. 2.

Manurung, Anna Maudina, Dina Miranda Tarihoran, Donna Jesika Gulo, Fransiska Simamorad, and Sri Yunita. (2023). "Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Landasan Karakter Bangsa." *Jurnal Media Informasi Penelitian Kabupaten Semarang* 5, no. 2.

Maunah, Binti. (2019). *Dialektika Pembelajaran Sosiologi Pendidikan*. Tulungagung : IAIN Tulungagung Press.

Maunah, Binti, and Bintank. (2022). "Pendidikan Dalam Berbagai Pendekatan Dan Teori Pendidikan." *Cendekia* 16, no. 1. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v16i1.717>.

Mazaya, Nila Nazilatul. (2023). "Perancangan UI / UX Aplikasi ' DENGGERIN ' Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking." *KOMPUTA : Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika* 12, no. 2.

Nilamsari, Natalina. (2014). "Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif." *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi* 13, no. 2.

Nugraha, Muh Irfan, Ritha Tuken, and Abdul Hakim. (2021). "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar." *Pinisi Journal of Education* 1, no. 2.

Nurfajriani, Wiyanda Vera, Muhammad Wahyu, Ilhami Arivan, Rusdy Abdullah Sirodj, and M Win Afgani. (2024). "Triangulasi Data Dalam Analisis Data Kualitatif." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10, no. 17.

Oktapianingsi, Rama, and Usiono. (2025). "Implementasi Dan Evaluasi Kebijakan Pendidikan: Sistematis Literature Review." *AMI – Jurnal Pendidikan Dan Riset* 3, no. 2.

Parawangsa, Endah, Dinie Anggraeni Dewi, and Yayang Furi Furnamasari. (2021). "Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar ( SD )." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 3.

Paulina, Chaterine, Siti Rokmanah, and Ahmad Syachruraji. (2023). "Efektivitas Penggunaan Model Game Based Learning Dalam Pembelajaran Matematika Di SD." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3.

Pratiwi, Adestiani, Alifah Siti Nurgarizah, Jihan Zahdu, Kusmi Fitriyani, and Nur Karimah Haqiqi. (2025). "Model Pembelajaran Game Based Learning Untuk Meningkatkan Kualitas Guru Di SD Negeri Sudimanik , Kecamatan Cibaliung , Pandeglang - Banten." *Jurnal Respon Komunitas Dan Pemberdayaan (JRKP)* 3, no. 1.

Puspitasari, Herlina Dewi, and Ika Ratnaningrum. (2025). "Keefektifan Model

Problem Based Learning Berbantuan Media Genially Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10.

Putri, Nadya, Lusiana Rahmatiani, and Agustinus Tampubolon. (2021). “Hasil Belajar Dengan Pembelajaran Berbasis Board Game Dalam Mata Pelajaran PPKn Untuk Mengembangkan Skill Berpikir Kritis Siswa.” *CIVICS: Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan* 6, no. 1.

Qomaruddin, and Halimah Sa'diyah. (2024). “Kajian Teoritis Tentang Teknik Analisis Data Dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles Dan Huberman.” *Journal of Management, Accounting and Administration* 1, no. 2.

Rahmani, Diah Ayu, Sri Muhayati, and Idham Kholis. (2025). “Analisis Data Kualitatif.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. 2.

Rahmi, Fitri, and Nailul Fauzi Amrizal. (2023). “Strategi Pembelajaran Dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik.” *Jurnal Progressive of Cognitive and Ability* 2, no. 3.

Reni, Dewi Susilo, Binti Musayadah, Maulida Nur Janah, Nur Siyam Wulandari, and Rahmad Yusuf Maulana. (2025). “Efektivitas Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)* 5, no. 1.

Rojab, Nasrul, Milda Maulida, Indah Darmayani, and Anita Murdayanti. (2025). “Implementasi Game-Based Learning Berbasis Kartu Domino Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama.” *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 6, no. 1.

Shabrina, Sefhia Naila. (2025). “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Dadu PANCASILA Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar, The Effect Of Using PANCASILA Dice Game-Based Learning Media On Students Learning Motivation In Grade 4 Of Elementary School.” *AL-KAFF: Jurnal Sosial Humaniora* 3, no. 3.

Simanungkalit, Ansor Azhari, and Salmi Wati. (2024). “Hubungan Pemberian Pekerjaan Rumah ( PR ) Dengan Motivasi Belajar Siswa Di MDTA Nurul Yaqin Bukit Cangang Kota Bukittinggi.” *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 2, no. 1.

Sinaga, Debby Yuliana, and Ruth Yunilisa. (2024). “Mengembangkan Minat Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi.” *JKIP: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan* 4, no. 3. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03>.

Sudiana, I Nyoman. (2023). “Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Hasil

- Belajar PPKn Melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament.” *Journal of Education Action Research* 7, no. 1.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: PT. ALFABETA.
- Suryani, Erni, and Abbassyakhrin. (2025). “Pengaruh Metode Gamifikasi Dan Gaya Belajar Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa.” *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 4, no. 3.
- Susanto, Dedi, and M Syahran Jailani. (2023). “Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah.” *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora* 1, no. 1.
- Sutriyanti, and Mohamad Muspawi. (2024). “Jenis-Jenis Data Dalam Ilmu Pendidikan Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif.” *Jurnal Edu Research* 5, no. 4.
- Tampubolon, Manner. (2016). “Upaya Guru Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *SABILARRASYAD: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kependidikan* I, no. 1.
- Tengku Darmansah, Fatin Syahirah, Lola Amalia Sibarani, Soleh Parlindungan. (2024). “Strategi Implementasi Kebijakan Pendidikan Dalam Peningkatan Mutu Di Mts Ummul Quraa Tembung.” *AMI – Jurnal Pendidikan Dan Riset* 2, no. 2.
- Utaminingsih, Sri. (2025). “Penerapan Metode Game Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V DI SDN 1 Bakalan Krapyak.” *Tunas Nusantara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7, no. 1.
- Wibowo, Edy Wahyu. (2021). “Problem Based Learning Berbantuan Media Powepoint Pada Pembelajaran Tematik : Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7, no. 1.
- Widiana, I Wayan. (2022). “Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Edutech Undiksha* 10, no. 1.
- Widila, Agnesty, Rahma Pratama, Suris Marshanda, and Dedi Efrizal. (2025). “Pentingnya Motivasi Siswa Terhadap Hasil Belajar Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 06 Kota Bengkulu.” *JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan* 5, no. 4.
- Wulandari, Sekar Ayu, and Sani Safitri. (2024). “Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam.” *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, no. 1.

Zulfikar, Muhammad, Asih Sukasih, Yuliza Dwi Andini, Tri Fani Habiba. (2023).  
“Studi Fenomenologi Perilaku Sosial Siswa Keluarga Broken Home.” *Jurnal  
Bikotetik (Bimbingan Dan Konseling: Teori Dan Praktik)* 7, no. 1.