DAFTAR PUSTAKA

Abduhrohman, Mohammad Nanang, Naila Qonita, Yuni Yulianti, Zahra Putri Hanifah, Jenuri Jenuri, and Dina Mayadiana Suwarma. "Relevansi Penggunaan Metode Ceramah Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Di Sekolah Dasar." *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)* 5, no. 1 (2025): 258. https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i1.2523.

Abdul Aziz, Lutfi, and Putri Utami Ramadhan. "The Function of Pancasila Education in Elementary Schools in Promoting Students' Interpersonal Intelligence." *Pancasila and Civics Education Journal (PCEJ)* 3, no. 1 (2024): 29. https://doi.org/10.30596/pcej.v3i1.18672.

Abdulghani, Tarmin, and Bambang Plasma Sati. "Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran." *Media Jurnal Informatika* 11, no. 1 (2020): 44. https://doi.org/10.35194/mji.v11i1.770.

Ade Rahayu. "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan." *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 4, no. 3 (2025): 461. https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092.

Amalia, Lisa, Petrus Gogor Bangsa, and Hesti Rahayu. "Perancangan Board Game Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Lagu Daerah Jawa untuk Siswa Sekolah Dasar Usia 9-11 Tahun." *Fenomen: Jurnal Fenomena Seni* 1, no. 2 (2023): 42. https://doi.org/10.24821/fenomen.v1i2.10725.

Amelia, Nurul, Shela Fahra Dilla, Siti Azizah, Zachra Fahira, and Ahmad Darlis. "Efektivitas Peran Guru Dalam Kurikulum Merdeka Belajar." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9, no. 2 (2023): 424. https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.7575797.

Anas, Maulidah Hasnah, Surya Bakti, Yeny Nasril, and Rabiatul Adawiyah. *Analisis Perkembangan Kurikulum Pendidikan Nasional di Indonesia dari Kurikulum 1947 hingga Kurikulum Merdeka: Studi Literatur*. 14, no. 1 (2025): 1269. https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.1978.

Andini, Mina, Susanty Ramdhani, Ahmad Suriansyah, and Celia Cinantya. "Peran Guru dalam Menciptakan Proses Belajar yang Menyenangkan." *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin* 2, no. 4 (2024): 2299. https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.637.

Anindita, Diva, and Fika Widya Pratama. "Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Batula." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 4 (2024): 3764. https://doi.org/10.54371/jiip.v7i4.4127.

Anjarsari, Putri. "Stimulus Guru dan Respon Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Tingkat SMP." *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2021): 16.

Assa'adah, Muhimmatul Zulfa. "Efektivitas E Board Game Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Murid Kelas IV Sekolah Dasar." *PENDIKNAS: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasaar* 07, no. 01 (2026): 94.

Aziza, Nur. "Pengembangan Board Game Kekayaan Budaya Indonesia dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kels IV MI Raden Fatah." *Ibtidaiyyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 1 (2024): 86. https://doi.org/10.18860/ijpgmi.v3i1.7698.

Azizah, Nurul Kami Sani, Nurul Fitriah Aras, and Lusi Adriana. "Pengembangan Model Pembelajaran Nobangan Berbasis Permainan Tradisional Suku Kaili terhadap Nilai Karakter Cinta Tanah Air." *Jurnal Moral Kemasyarakatan* 5, no. 2 (2021): 49. https://doi.org/10.21067/jmk.v5i2.4966.

Buyung, and Wasidi. "Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Model Addie Di Kabupaten Lahat." *Jurnal Abdi Pendidikan* 5, no. 2 (2024): 100–101.

Daniyati, Ani, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 1 (2023): 284.

Daniyati, Ani, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 1 (2023): 285. https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993.

Darmo, Budi, Agnes Tashya, and Ariani Wardhani. "Board Game Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan dan Tanggung Jawab untuk Anak." *Jurnal Visual* 18, no. 1 (2022): 18. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24912/jurnal.v18i1.21576.

Derung, Teresia Noiman, Maria Mandonza, Gathan Aryasena Suyatno, and Alexius Mete. "Fungsi Agama terhadap Perilaku Sosial Masyarakat." *In Theos : Jurnal Pendidikan dan Theologi* 2, no. 11 (2022): 376. https://doi.org/10.56393/intheos.v2i11.1279.

Dewi, Dinie Anggraeni, and Yulianti. "Penanaman Nilai Toleransi dan Keberagaman Suku Bangsa Siswa Sekolah Dasar Melalui Pendidikan Kewarganegaraan." *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2021): 60.

Ela Fatmawati A Id, Yessi Fitriani, Arif Rahman, Yessi Sepriyani, Muhammad Usman Khan, and Ayesha Fatima. "PENGUMPULAN DATA UNTUK ANALISIS PRAKTIK BERBAHASA DI KELAS." *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)* 15, no. 2 (2025): 239. https://doi.org/10.31851/pembahsi.v15i2.17514.

Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 11–12. https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938.

Farah Dita Auliya, Dian Oktaviani, and Siti Ilmatul Ummah. "Pengembangan Board Game Catur Matematika Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Matriks Serta Barisan Dan Deret." *Algoritma : Jurnal Matematika, Ilmu pengetahuan Alam, Kebumian dan Angkasa* 2, no. 4 (2024): 133. https://doi.org/10.62383/algoritma.v2i4.103.

Fitriani, Amalia, and Yunita Hariyani. "Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Nilai- Nilai Pancasila di Kelas IV UPTD SD Negeri CAMPOR." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 2 (2024): 350.

Fitriyani, Fitriyani, Awalina Barokah, and Bulan Kurniati. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran PKN Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies* 3, no. 2 (2023): 550. https://doi.org/10.47467/edui.v3i2.5000.

Hakim, Moch Rofi, Restu Ismoyo Aji, and Pungky Febi Arifianto. "Analisis Pengaruh Tone Warna dalam Media Desain Board Game di Genre Game Edukasi untuk Anak-Anak." *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah* 4, no. 5 (2025): 211.

Handika, Handika, Widiawati Widiawati, Indah Widyaningrum, and Helni Indrayati. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Software Articulate Storyline 3 pada Materi Luas Lingkaran." *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains* 13, no. 2 (2025): 245. https://doi.org/10.21831/jpms.v13i2.85370.

Hari Rayanto, Yudi, and Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori Dan Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute, 2020.

Harianja, M. Rokhati, Muhamad Yusup, and Sardianto Markos Siahaan. "Uji N-Gain pada Efektivitas Penggunaan Game dengan Strategi SGQ untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi dalam Literasi Energi." *Jurnal*

Intelektualita: Keislaman, Sosial dan Sains 13, no. 2 (2024): 305. https://doi.org/10.19109/intelektualita.v13i2.25168.

Hasan, Muhammad, Milawati, and Darodjat. *Media Pembelajaran*. CV Tahta Media Group, 2021.

Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 30. https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042.

Husein Batubara, Hamdan. *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing, 2020.

Khoirunnisa, Siti Khofifah. "ANALISIS MANAJEMEN PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR BERORIENTASI MULTIKULTURAL." *JURNAL EDUSCIENCE* 9, no. 1 (2022): 259. https://doi.org/10.36987/jes.v9i1.2624.

Kurniawan, Rahmat, Abdu Gofar Razaq, and Evy Poerbaningtyas. "Perancangan Board Game sebagai Media Penunjang untuk Meningkatkan Minat Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Penggalang Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Desain* 8, no. 2 (2021): 134. https://doi.org/10.30998/jd.v8i2.8166.

Kusumawardhani, Mega Laylia, Trapsilo Prihandono, and Firdha Kusuma Ayu Anggraeni. "Analisis Respon Peserta Didik Terhadao Media Video Animasi Menggunakan Sparkol Videoscribe Materi Fluida Dinamis." *JURNAL PEMBELAJARAN FISIKA* 11, no. 1 (2022): 13. https://doi.org/10.19184/jpf.v11i1.30401.

Lestari, Silvia Oktaviana, and Heri Kurnia. "Peran Pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter." *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* 5, no. 1 (2022): 26. https://doi.org/10.12928/citizenship.v5i2.23179.

Lita, Preiti Nur, Ica Amalia, Farhan Saefudin Wahid, and Tri Linda Antika. "Pembentukan Karakter Peserta Didik Melalui Lagu Daerah." *Jurnal Era Literasi* 2, no. 2 (2024): 3–4.

Maghfiroh, Lailatul. "Pentingnya Penggunaan Media Audio-Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0." *MAANA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2023): 9–10. https://doi.org/10.52166/mjpiaud.v2i1.4743.

Marzuqi, Badrul Munir, and Nur Ahid. "Perkembangan Kurikulum Pendidikan Di Indonesia: Prinsip Dan Faktor Yang Mempengaruhi." *JoIEM (Journal of*

Islamic Education Management) 4, no. 2 (2023): 100. https://doi.org/10.30762/joiem.v4i2.1284.

Muchtar, Rifanisa, Bustanul Iman Rn, and Amir Faqihuddin Assafari. "Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam." *IJIER: Indonesian Journal of Islamic Educational Review* 2, no. 2 (2025): 101. https://doi.org/https://doi.org/10.58230/ijier.v2i2.329.

Munir, Nur Syamsinar, Selvia Deviv, Nurhasana Nurhasana, and Fitri Sarianti. "Pengaruh Model Pembelajaran Inovatif Project Based Learning Berbantuan Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Siswa." *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran* 4, no. 3 (2024): 2169. https://doi.org/10.51574/jrip.v4i3.2130.

Najahah, Iftitahun, and Eko Agus Basuki Oemar. "Perancangan Buku POP-UP Sebagai Media Pembelajaran Tentang Rumah dan Pakaian Adat Nusantara di Jawa." *Jurnal Pendidikan Seni Rupa* 4, no. 3 (2016): 495.

Nana Harlina, Haruna and Muhammad Fajar. "Penerapan Media Board Game dalam Pembelajaran Terintegratif untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa." *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai* 1, no. 1 (2022): 78. https://doi.org/10.47435/sentikjar.v1i0.833.

Ningtyas, Septiana Ika. "Penggunaan Board Game sebagai Media Pembelajaran untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa." *Research and Development Journal of Education* 9, no. 2 (2023): 872. https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392.

Nurfaizah, Nadia, Arifin Maksum, and Prayuningtyas Angger Wardhani. "Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD." *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 14, no. 2 (2021): 130. https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.122-132.

Nurhidayati, Voni Nurhidayati, Fitra Ramadani, Fika Melisa, and Desi Armi Eka Putri. "Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa." *Jurnal Binagogik* 10, no. 2 (2023): 100–103. https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.428.

Nuryanah, Nuryanah, Linda Zakiah, Fahrurrozi Fahrurrozi, and Uswatun Hasanah. "Pengembangan Media Pembelajaran Webtoon untuk Menanamkan Sikap Toleransi Siswa di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 3053. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1244.

Okpatrioka Okpatrioka. "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan." *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal*

Pendidikan, Bahasa dan Budaya 1, no. 1 (2023): 98. https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154.

Oktaviani, Aldina Tri, Zahrotun Nisa, Siti Mundiyah, and Kiki Nafila Nahda. "Metode Pembelajaran yang Tepat Diterapkan pada Siswa dengan Gaya Belajar Visual." *Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI*, n.d., 735.

Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, 2022.

Parawangsa, Endah, Dinie Anggraeni Dewi, and Yayang Furi Furnamasari. "Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar (SD)." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 3 (2021): 8053.

Pratama, Agnes Andhika Putra, M. Zainuddin, and Sutansi Sutansi. "Pengembangan Media Monopoli Edukatif Materi Keberagaman Budaya Dengan Penguatan Karakter Cinta Tanah Air di Sekolah Dasar." *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan* 30, no. 2 (2021): 109. https://doi.org/10.17977/um009v30i22021p097.

Pristiwati, Desi, Sholeh Hidayat, and Ratna Sari Dewi. "Pengertian Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 6 (2022): 7915.

Puteri, Amalia Amanda, and Qoni Hana Yama Nawangsih. "Peran Agama Islam dalam Pembentukan Nilai dan Norma Sosial di Masyarakat Banjarmasin." *Al-Furqan: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya* 3, no. 6 (2024): 2517.

Putra Pratama, Jodi, and Abna Hidayati. "Pengembangan Media Pembelajaran Website Materi Aku Anak Saleh Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV SD." *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)* 6, no. 3 (2025): 2616.

Putri, Amalya, Meutiah Khairani Harahap, and Putri Husnul Khotimah Harahap. "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Dalam Mengembangkan Minat Belajar Siswa di Sekolah." *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra* 1, no. 2 (2022): 65.

Putri, Intan Anabella, and Meirina Lani Anggapuspa. *Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Rukun Islam untuk Anak Usia 9-12 Tahun*. 4, no. 2 (2023): 232. https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jdkv.v4i2.50760.

Rahayu, Dwi Retno, Tatik Retno Murniasih, Timbul Yuwono, and Lailatul Anggraini. *Pengembangan media pembelajaran game edukasi math play cerbil pada materi bilangan kelas VII*. 8, no. 2 (2024): 82.

Ramadhani, Dini Ashri, and Akhmad Junaedi. "Pengembangan Media Boardgame 'Jelajah Nusantara' Berbasis Canva Interaktif untuk Meningkatkan Hasil

Belajar Pendidikan Pancasila pada Materi Menjaga Keberagaman Budaya dan Agama." *Paedagogie* 21, no. 1 (2026): 366. https://doi.org/10.31603/paedagogie.v21i1.16134.

Ramadhani, Muhamad, Cindya Alfi, and Mohamad Fatih. "Pengembangan Papan Pintar Pancasila Berbasis Permainan Tradisional Pada Pembelajaran Ppkn Sebagai Penguatan Profil Pelajar Pancasila SDN Tlumpu Kota Blitar." *Jurnal PERSEDA* 7, no. 2 (2024): 193.

Resmana, Mega Triasya, and Dinie Anggraeni Dewi. "Pentingnya Pendidikan Pancasila untuk Merealisasikan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Bermasyarakat." *JURNAL PENDIDIKAN DAN KEWIRAUSAHAAN* 9, no. 2 (2021): 477. https://doi.org/10.47668/pkwu.v9i2.134.

Ritonga, Adelia Priscila, Nabila Putri Andini, and Layla Iklmah. "Pengembangan Bahan Ajaran Media." *Jurnal Multidisiplin Dehasen* 1, no. 3 (2022): 344.

Rosanti, Risa, Bambang Eko Hari Cahyono, and Cerianing Puti Pratiwi. *Pengembangan E-LKPD Berbasis Masalah dengan Pendekatan Realistik sebagai Panduan Literasi MATEMATIK Siswa Kelas IV pada Materi Bilangan Cacah Besar*. 2, no. 2 (2023): 301.

Safitri, Wahyu Candra Dwi. "Pengembangan media board game untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar." *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 6, no. 2 (2020): 183. https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.8186.

Sakti, Hadi Gunawan, and Baiq Sarlita Kartiani. "Efektivitas Penggunaan Media Board Game Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Visionary : Penelitian dan Pengembangan dibidang Administrasi Pendidikan* 11, no. 1 (2023): 117. https://doi.org/10.33394/vis.v11i1.7791.

Salim, Lala, and Jihan Afifah Magrisya Pelupessy. "Pengembangan Media Pembelajaran Board Game WHO IS IT dalam Materi Keberagaman Budaya Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 10, no. 3 (2024): 302. https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.4190.

Salma Murodah Putri Sasa, Nur Azmi Alwi, and Inggria Kharisma. "Peran Pendidikan Multikultural dalam Menumbuhkan Sikap Toleransi di Kalangan Siswa Sekolah Dasar: Kajian Literatur." *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial* 3, no. 4 (2025): 80. https://doi.org/10.61132/nakula.v3i4.1873.

Salsabilla, Amalia Ainaya, Ajeng Dwi Psupitasari, and Miftahul Khasanah. "Pengembangan Media Board Game Eduassocia Pada Kemampuan Nilai-

Nilai Pancasila Sila Ke-3 Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Nusantara* 1, no. 6 (2025): 641.

Saputra, Jefri Andrian Rio, Ivayuni Listiani, and Gelis Imam Walpaijin. *Penggunaan Media Visual dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 5, no. 4 (2024): 481.

Saputri, Mutiara Gita, Veryliana Purnamasari, and Ri'ah Nurhayati. "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas VI Melalui Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Puzzle di SDN SARIREJO." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09 (2024): 412.

Sari, Hepy Mandiana. "Pengembangan Media Board Game Cinta Nusantara untuk Meningkatkan Minat Belajar terhadap Mata Pelajaran PPKN Kelas X SMA Negeri 1 Cerme Gresik." *Attractive: Innovative Education Journal* 5, no. 2 (2023): 274.

Saroro, Efifani Krismitha, and Indah Setyo Wardhani. "Media Pembelajaran Inovatif." *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa, dan Pendidikan* 4, no. 4 (2024): 233. https://doi.org/https://doi.org/10.55606/cendikia.v4i4.3312.

Setiawan, Kelvin Adriel, T. Arie Setiawan Prasida, and Jasson Prestiliano. "Perancangan Board Game sebagai Media Pembelajaran Pancasila untuk Kelas 3 SD Menggunakan Mekanik Co-Operative Play." *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia* 5, no. 02 (2019): 237. https://doi.org/10.33633/andharupa.v5i2.2396.

Sipuan, Sipuan, Idi Warsah, Alfauzan Amin, and Adisel Adisel. "Pendekatan Pendidikan Multikultural." *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 8, no. 2 (2022): 823. https://doi.org/10.37905/aksara.8.2.815-830.2022.

Siti Aminah and Salman. "Pengaruh Siswa Terhadap Penggunaan Game Pada Edukasi Digital: Menjelaskan Bahwa Pengaruh Siswa Terhadap Penggunaan Game Pada Edukasi Digital." *Progressive of Cognitive and Ability* 3, no. 2 (2024): 121. https://doi.org/10.56855/jpr.v3i2.867.

Sri Rahayu, Ani. *Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan (PPKn)*. PT Bumi Aksara, 2017.

Sudirman, I. Nyoman. "Peran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar untuk Membangun Karakter Generasi Unggul." *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* 2, no. 1 (2024): 106.

Sugianto, Tony. "Keberagaman Budaya Indonesia." *TANDA: Jurnal Kajian Budaya, Bahasa, dan Sastra* 3, no. 6 (2023): 13–14.

Sukma, Nadia, and Ganes Gunansyah. "Pegembangan Media Board Game Interaktif Jelajah Nusantara Berbantuan Flashcard untuk Kelas V SD." *Jurnal Penelitian PGSD* 11, no. 4 (2023): 924.

Tohari, Begjo, and Ainur Rahman. "Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky dan Jerome Bruner: Model Pembelajaran Aktif dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak." *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia* 4, no. 1 (2024): 211. https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i1-13.

Ulfa, Fahmi Maria. "Efektivitas Media Journey Board Game Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar." *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan* 7, no. 2 (2026): 313. https://doi.org/https://doi.org/10.55681/nusra.v7i2.6220.

Wildana, Nevada Atika, Satrio Wibowo, and Muhammad Faris Abdil Aziz. "Pengembangan dan Efektivitas Puzzlangsi: Media Pembelajaran Puzzle Berbasis ADDIE untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Sejarah Indonesia." *Jurnal Artefak* 13, no. 1 (2026): 125. https://doi.org/10.25157/ja.v13i1.23737.

Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3933. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074.

Zaelany, Dai Ahmad, Mutiah Nur Azizah, Nafisah Gadis Angkasadaiana, Rifqi Muhammad Nuriansyah, Ayung Candra Padmasari, and Rifda Falsa Salsabila. "Perancangan Board Game The Journey of Knowledge sebagai Media Bantu Pembelajaran Sejarah." *Journal of Innovation and Teacher Professionalism* 2, no. 1 (2024): 28. https://doi.org/10.17977/um084v2i12024p26-35.