DAFTAR PUSTAKA

Abdul Syahir Fallah, dkk. (2015). *Kedudukan, Peran, Fungsi Pancasila*. Jurnal Civicus Pendidikan Penelitian Pengabdian Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan, Vol.X, No.X.

Adinda Ramadani. (2024). *Pengembangan Game Based Learning dengan Media Permainan Squid Game untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI di SMP 1 Ngasem Kediri*.

Ahmad Muhammad Mustain Nasoha, dkk. (2024). *Sumber Histori Pancasila Sebagai Sosiologi Pancasila*. Jurnal Ilmu Pertahanan, Hukum, dan Ilmu Komunikasi, Vol.1, No.6.

Ahmad Rifai, Albetris. (t. thn). *Implementasi Reformasi Birokrasi*. Jurnal Manajemen dan Sains, Vol.7, No.2.

Aisyah Cinta Putri Wibawa. (t.thn). *Game-Based Learning (GBL) Sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal*. Jurnal Information Technology and Vocational Education, Vol.3, No.1.

Anggito, Albi, Setiawan, dan Johan. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.

Asril, Nurul Zaman. (2019). *Pendidikan Pancasila*. Pekabaru: CV Cahaya Firdaus.

Blasius Suprapta dan Luluk Mahmiya. (2021). *Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Prasasti Palah 1119 S*. Yogyakarta: PT Kanisius.

Bela Kurniasari. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran (Cooperative Learning) Tipe Guided Inquiry Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VII SMPN 19 Kota Jambi*. Skripsi, Universitas Jambi.

Brta Tapa, Dewa Gde. (2021). *Penerapan Metode Snowball Throwing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Agama Hindu*. Jurnal Education Action Research, Vol.5, No.1.

Dahlan, et. al. (1994). *Kamus Ilmuah Populer*. Yogyakarta: Arkola.

Dessy Nur Islami. (2021). *Implementasi Nilai Pancasila dalam Pendidikan*. Jurnal

Prosiding Emas: Ekonomi Manajemen Akuntansi Kewirausahaan, Vol.1, No.1.

Dewantara, Oktadi. (2024). *Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Siswa Kelas IV SD*. Skripsi IANIN Metro.

Dede Nurul Qomariah. (2022) "*Menggali Manfaat Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar: Konteks Anak Usia Dini*", Jurnal Cendekiawan Ilmiah

Eko Sugiarto. (2015). *Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif: Skripsi dan Tesis*. Yogyakarta: Suaka Media.

Elin Yuliah. (2020). *Implementasi Kebijakan Pendidikan*. Jurnal at-Tadhir: Media Hukum dan Pendidikan, Vol.30, No.2.

Endang Widi Winarni. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Jakarta: Bumi Aksara.

Evender Kaendung, dkk. (2021). *Implementasi Kebijakan Tentang Rencana Induk Teknologi Informasi dan Komunikasi di Kota Manado*. Jurnal Governance, Vol.1, No.2.

Habibul Muttaqin, Yanwar, dkk. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran RMS terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Virus*. Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI), Vol.1, No.4.

Haerul Annuar, dkk. (2025). *Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Game Based Learning*. Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Grup.

Hendrayadi. (2023). *Berpikir Kritis dalam Perspektif Pendidikan Islam*. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, Vol.6, No.2.

Helmiati, H. (2012). *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Ibrahim. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Panduan Penelitian Beserta Contoh Proposal Kualitatif*. Bandung: Alfabeta. Cv.

Ina Magdalena. (2021). *Implementasi Model Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di Kelas III SDN Sindangsari III*. Jurnal Pendidikan dan Dakwah, Vol.3, No.1.

Intan, Nuril, dkk. (2024). *Ketrampilan Berpikir Kritis Siswa SMP dalam*

Menyelesaikan Masalah Kesebangunan Berdasarkan Kemampuan Matematika. Jurnal Mathedunesa, Vol.13, No.2.

Jailani, M. Syahran. (2023). *Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*.

Khaerunnisa, dkk. (2022). *Penerapan Metode Pembelajaran Game Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa Kelas IV*. Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan, Vol.6, No.3.

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2025). *Profil Detail SD Islam Al Badar*. https://share.google/6rHpzfcm4HsDFNJ1O.

Koni Olive Tunas, Richard Daniel Hendi Pangkey. (2024). *Kurikulum Merdeka: Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Kebebasan dan Fleksibilitas*. Jurnal Education, Vol.06, No.04.

Kurniasari, Bela. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran (Cooperative Learning) Tipe Guided Inquiry Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VII SMPN 19 Kota Jambi*. Skripsi, Universitas Jambi.

Kevin Waldono, dkk. 2025. *Permainan Tradisional*, Jambi: UNJA Publisher

Lathifah Aulia Sari, dkk. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle di Kelas 1 Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 Tahun Ajaran 2022/2023*. Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol.11, No.2.

Lilis Lismaya. (2019). *Berpikir Kritis & PBL (Problem Based Learning)*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.

Maharaksa, Muhammad Sinathria, dkk. (2025). *Implementasi Kebijakan Publik: Pengertian, Model-Model dan Penerapan dalam Contoh Studi Kasus*. Jurnal Peneliti Nusantara, Vol.1, No.6.

Miftahul Hasanah. (2023). *Analisis Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Nurul Iman Tanjung Morawa*. Jurnal Ilmiah Pendidikan, Vol.9, No.1.

Miles, Huberman, dan Saldana. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook, Edition 3*. USA: Sage Publications.

Moleong, Lexy J. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif: Edit Revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Muhammad Abdullah Shidiq Al Amin. (2024) " Pengembangan Media Pembelajaran Media Permainan Gedrik Pada Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas I MIN 7 Tulungangung. Skripsi Universitas Islam Sayyid Ali Rahmatullah Tulungangung

Muhammad Nasir, dkk. (2018). *Model Pembelajaran Kritis yang Terintegrasi Nilai Islami*. UMPAR Press.

Muhamad Nur Azmi Wahyudi. (2024). *Transformasi Pendidikan Vokasi Melalui Game-Based Learning: Studi Literatur*. Jurnal Learning and Instructional Innovation, Vol.2, No.1.

Mutiara Maulida, Nani Oktavia. (2025). *Pendidikan Pancasila sebagai Landasan Pembentukan Karakter Bangsa yang Berintegritas*. Jurnal Penelitian Nusantara, Vol.1, No.6.

Nasir, dkk., Muhammad. (2018). *Model Pembelajaran Kritis yang Terintegrasi Nilai Islami*. UMPAR Press.

Nasution. (1988). *Metode Naturalistik-Kualitatif*. Bandung: Tarsito.

Nasution. (1996). *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito.

Ni Luh Putu Andika, dkk. (2025). *Studi Literatur Review: Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran*. Jurnal Kependidikan, Vol.14, No.1.

Nurdin Usman. (2020). *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*. Jakarta: Grasindo.

Nur Syamsiyah Harahap, Anton Jaelani.(2022) "*Etnomatematika pada Permainan Tradisional Engklek*", Jurnal Paradikma Pendidikan Matematika.

Octaviani, Rika, dan Elma Sutriani. (2019). *Analisis Data dan Pengecekan Keabsahan Data*. Surabaya: PT Rosdiana Karya.

Pramono, Joko. (2020). *Implementasi dan Evaluasi Kebijakan Publik*. Surakarta: UNISRI Press.

Ramadani, Adinda. (2024). *Pengembangan Game Based Learning dengan Media*

Permainan Squid Game untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI di SMP 1 Ngasem Kediri.

Risma Ayu Dwi Safitri, Heny Sulistyaningrum. (t.thn). *Upaya Peningkatan Minat Belajar melalui Game Based Learning (GBL) dalam Pembelajaran di UPT SD Negeri Sidorejo 3 Tuban*. Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia, Vol.2, No.3.

Rizani binti Damris, Pristian Hadi Putra. (2025). *Inovasi Pembelajaran: Game Based Learning dalam Pendidikan Agama Islam di SMA N 1 Sungai Penuh*. Jurnal Paramurobi, Vol.8, No.1.

Rochimudin, dkk. (2023). *Pendidikan Pancasila*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Ros, dkk. (2023). *Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Kajian Teori: Analisis Kebijakan untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Sekolah*. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 9(19), 979–988. https://doi.org/10.5281/zenodo.10047903

Safitri, Syarfa. (t.thn). *Konsep Pengembangan Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif Peserta Didik di Sekolah Dasar*. Jurnal Horizon Pendidikan, Vol.16, No.2.

Saura Heninda. (2025). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X TKP DO SMKN 1 Kediri Melalui Model TEAMS GAMES TOURNAMENT pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila*. Skripsi, Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Setya Budiasningrum, Retno. (2025). *Pentingnya Pemilihan Metode Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik*. Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran, Vol.5, No.2.

Seta Nurrahman. (2022) *Pengembangan Model Permainan Tradisional Engklek Menggunakan Musik Untuk Pembelajaran Gerak Dasar Lompat Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Sedayu Kecamatan Slogohimo Kabupaten Wonogiri*. Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta. (2022).

Suharsimi Arikunto. (1992). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bina Aksara.

Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.

Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Administrasi Dilengkapi dengan Metode R & D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sumanadya, I.W., dkk. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Tipe Talking Stick Berbantuan Quizziz untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika, Vol.13, No.1.

Susanti, Sani, dkk. (2024). *Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Riset, Vol.2, No.2.

Syahid Mustofa Akhyar & Dinnie Anggraeni Dewi. (2022). *Pengejaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila di Era Globalisasi*, Vol.6, No.1.

Syamzah Ayuningrum. (2017). *Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Aspek Keterampilan Berbahasa melalui Model Pembelajaran Kreatif Produktif di SMK Islam PB. Soedirman 1*. Jurnal Visipena, Vol.8, No.2.

Tumanggor, Mike. (2021). *Berpikir Kritis*. Ponorogo: Gracias Logis Kreatif.

Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1.

Wahyu Hidayat, Khamim Zarkasih Putro. (2024). *Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar: Profil Pelajar sebagai Aset Bangsa*. Jurnal of Nusantara Education, Vol.3, No.2.

Wibawa, Aisyah Cinta Putri. (t.thn). *Game-Based Learning (GBL) Sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal*.

Winarni, Endang Widi. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Jakarta: Bumi Aksara.

Yuliah, Elin. (2020). *Implementasi Kebijakan Pendidikan*. Jurnal at-Tadhir: Media Hukum dan Pendidikan, Vol.30, No.2.

Zainal Arifin. (2012). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.