

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2022). *Statistika Inferensial untuk Pendidikan (Disertai Aplikasi SPSS)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., Parmiti, D. P., & Mahadewi, L. P. P. (2022). *Asesmen & Evaluasi Pendidikan Digitalisasi dan Aplikasinya*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80. <https://doi.org/https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>.
- Aisah, R. N., AR, D. N., & Marleni. (2024). Pengembangan *Board Game* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JURNAL PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA*, 14(2), 156–162. <https://doi.org/https://doi.org/10.31851/pemba hsi.v14i2>.
- Anindita, D., & Pratama, F. W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Batula. *JHP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(4), 3760–3765. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i4.4127>.
- Asshalikha, N. M., & Ellianawati, E. (2025). *The Influence of Monopoly Media on The Students' Interest in Learning Process of Elementary School*. *Ar-Riayah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 97–104. <https://doi.org/10.29240/jpd.v9i1.12837>.
- BSKAP Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*.
- Barnadid, I., Nurhasanah, & Oktavianti, I. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Pancasila dalam Membentuk Karakter Anak sebagai Upaya Pencegahan *Lost Generation* di SDN 4 Cakranegara. *Journal of Classroom Action Research*, 4(1), 76–81. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i3.1904>.
- Darmo, B., Tashya, A., & Wardhani, A. (2022). *Board Game* Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan dan Tanggung Jawab untuk Anak. *Jurnal Visual*, 18(1), 16–27. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24912/jurnal.v18i1.21576>.
- Dwiputri, F. A., & Anggraeni, D. (2021). Penerapan Nilai Pancasila dalam Menumbuhkan Karakter Siswa Sekolah Dasar yang Cerdas Kreatif dan Berakhlak Mulia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1267–1273. <https://journal.ummat.ac.id/journals/16/articles/7157/supp/7157-22785-1-SP.pdf>.

- Fadhila, N., Rezkita, S., & Djufri, E. (2024). Media *board game* “SICERIA” dalam pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 11(1), 89–102. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v11i1.18830>.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>.
- Hanipah, Nisa, K., & Angga, P. D. (2024). Pengaruh Model *Problem Based Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Journal of Classroom Action Research*, 6(4), 782–791. <https://doi.org/10.29303/jcar.v6i4.9617>.
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>.
- Juhaeni, J., Ariyanti, D., Sa’adah, N., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media *Travel Snake-Ladder Game* Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(5), 233–245. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i5.257>.
- Kaka, T. Y. B., Istikomayanti, Y., & Aldya, R. F. (2024). *Board Game as An Evaluation Instrument for Classification of Living Things Material*. *Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2), 115–123. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v13i2.11989>.
- Kurniawan, D., Priharto, D. N., & Lubis, Y. (2023). *Panduan Guru Pendidikan Pancasila Kelas IV SD/MI*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://buku.kemdikbud.go.id>.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (Ria, Ed.; Edisi Pert). KENCANA. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=cCTyDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=related:oqI8Kl3pG3UJ:scholar.google.com/&ots=0P6oER0KGv&sig=31v-k5L5VXFedqZ5GaDk_gTZ1V8&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false.
- Kusuma, J. W., Supardi, Akbar, Muh. R., Hamidah, Ratnah, Fitrah, Muh., & Sepriano. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran* (Efitra, Ed.; 1 ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Maharani, E. N., Khodijah, T., & Rachmawati, I. (2025). Perancangan Media Pembelajaran *Boad Game* Matematika Perkalian “Kesambi Mathventure” Di Kelas III SDN Kesambi Dalam I Cirebon. *JURNAL GRAFIS*, 3(2), 134–146. <https://jurnal.cic.ac.id/index.php/jurnalgrafis/article/view/349>.
- Malau, I. Y., Puspa, M., Ambarita, R., Girsang, M., Nainggolan, R. S., Tambunt, D. P., Depariy, T. P., Rachman, F., Pancasila, P., & Kewarganegaraan, D. (2024). Analisis Peran Persepsi Mahasiswa Mengenai Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Memajukan Ekonomi (Studi Kasus Mahasiswa Unimed). *Public Service And Governance Journal*, 5(1), 119–126. <https://doi.org/https://doi.org/10.56444/psgj.v5i1.1232>.

- Mamonto, T. Y., Rahayu, D., Apia, G., Guru, P., Dasar, S., Bahasa, F. P., Sorong, P. M., Kh, J., Dahlan, A., Pantai, M., Sorong, K., & Daya, P. B. (2025). Pengembangan Media *Board Game* “Pacaroli” Pada Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Muhammadiyah Aimas. *JURNAL LENSEA PENDAS*, 10(1), 116–126. <https://doi.org/https://doi.org/10.33222/jlp.v10i1.4387>.
- Maryanti, E., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021a). Pengembangan Media *Board Games* Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212–4226. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>.
- Maryanti, E., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021b). Pengembangan Media *Board Games* Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212–4226. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>.
- Maulidah, N. Al, & Anshori, I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Perumusan Pancasila. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 352–366. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22688>.
- Nabilah, A. N. A., & Widiati, I. S. (2025). Pengembangan *Board Game* Edukatif *Math Snake Challenge* Untuk Meningkatkan Kemampuan *Problem Solving* Siswa Kelas 6 SD. *Journal of Data Analytics, Information, and Computer Science (JDAICS)*, 2(1), 132–145. <https://doi.org/https://doi.org/10.70248/jdaics.v2i1.1894>.
- Nadifah, A., & Kusumohendart, R. H. (2024). *Board Game* “Colonial War” Sebagai Media Edukasi Sejarah Perang Gerilya Jenderal Soedirman Untuk Anak SD Usia 10-13 Tahun. *Jurnal Serambi Ilmu Journal of Scientific Information and Educational Creativity*, 25(1), 23–39. <https://doi.org/https://doi.org/10.32672/jsi.v25i1.1125>.
- Natalia, L., & Widodo, S. T. (2025). Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Ngaliyan 05. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 1363–1376. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22285>.
- Nazilla, F., Wina, A., Widodo, S. T., & Dewi, R. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva Dalam Model Pbl (*Problem Based Learning*) Sebagai Penunjang Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Sejarah Perumusan Pancasila Di Sdn Ngaliyan 04. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(05), 4150–4159. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2197>.
- Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan *Board Game* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871–880. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392>.
- Nurafifah, R., Rafianti, I., & Anriani, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika *Board Game* “Guess the Number” Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah*

- Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 5(1), 410–419. <https://doi.org/10.46306/lb.v5i1.569>.
- Nurfaizah, N., Maksun, A., & Wardhani, P. A. (2021). Pengembangan *Board Game* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 122–132. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.122-132>.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. Dalam *Badan Penerbit UNM*. Badan Penerbit UNM.
- Pitriani, H., Faslah, D., & Masitoh, I. (2023). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Al-Muttaqin*, 9(1), 33–38. <https://doi.org/10.37567/al-muttaqin.v9i1.2218>.
- Pradila, N. K. S., Agustika, G. N. S., & Wiyasa, I. K. N. (2024). Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika dengan Model *Realistic Mathematics Education* Berbantuan Media Konkret. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(1), 61–68. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i1.62890>.
- Ramadhan, W. S., Rubiati, D., Adiluhur, T. T., Syahron, M. A., Fawwaz, B. A., Megawanti, P., & Suhendri, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap Kemampuan Numerasi di SDS Dharma Bhakti. *Original Research*, 9, 45–54. <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/6482>.
- Rasvani, N. L., & Wulandari, I. G. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi MaCa Materi Pecahan Berorientasi Teori Belajar Ausubel Muatan Matematika. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 74. <https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v9i1.32032>.
- Rodiyah, H., Ilma, H., Lestari, Y., & Muspita, Z. (2024). Analisis Pembelajaran Pembentukan Pendidikan Merdeka Siswa Kelas III Pendidikan Pancasila Sebagai Media Karakter Dalam Implementasi Kurikulum. *Journal of Classroom Action Research*, 6(4), 866–871. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jcar.v6i4.8870>.
- Sa'diyah, N. H., & Wicaksono, V. D. (2022). Pengembangan *Mystery Box* Dalam Pembelajaran PPKn Materi Sejarah Perumusan Pancasila Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(8), 1798–1807. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/48962>.
- Salim, L., Pelupessy, J. A. M., Taofik, & Apriliana, A. C. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game Who Is It* Dalam Materi Keberagaman Budaya Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(3), 300–314. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.4190>.
- Saputri, S. R., Paramitha, A. N., Munawaroh, L., & Komalasari, M. D. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Motivasi di SD Negeri Tuguran. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 370–373. <https://doi.org/https://doi.org/10.62017/merdeka.v2i3.3922>.

- Sari, L. A., Khasanah, U., & Sulistyarningsih, W. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Puzzle* di Kelas I Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 Tahun Ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *11*(2), 560–566. <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.76179>.
- Sukma, N., & Gunansyah, G. (2023). Pengembangan Media *Board Game* Interaktif Jelajah Nusantara Berbantuan Flashcard Untuk Kelas V Sd. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *11*(4), 923–934. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/53252>.
- Tamba, R., Anggraini, W., Karo-Karo, D., Sitohang, R., & Ambarita, D. F. P. (2024). Pengembangan Media *Board Game* Berbasis Metode *Fun Learning* Pada Tema 7 Subtema 1 Di Kelas IV SD Negeri 101766 Bandar Setia. *IJEB: Indonesian Journal Education Basic*, *02*(02), 211–217. <https://jurnal.academiacente.r.org/index.php/IJEB/article/view/425>.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). Model Penelitian Pengembangan. Dalam *Universitas Pendidikan Ganesha*. http://sciotea.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI.
- Wangi, I. D. A. N. P., & Agung, A. A. G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *EFlashcard* Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V. *MIMBAR PGSD Undiksha*, *9*(1), 150. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i1.32355>.
- Zaelany, D. A., Azizah, M. N., Angkasadaiana, N. G., Nuriansyah, R. M., Padmasari, A. C., & Salsabila, R. F. (2024). Perancangan *Board Game The Journey of Knowledge* sebagai Media Bantu Pembelajaran Sejarah. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, *2*(1), 26–35. <https://doi.org/10.17977/um084v2i12024p26-35>.
- Zikrillah, A., & Humardhiana, A. (2021). Perancangan Media Pembelajaran *Board Game Edumaze* Untuk Jenjang Pendidikan Sekolah Dasar. *Magelaran: Jurnal Pendidikan Seni*, *4*(2), 163–174. <https://doi.org/10.35568/magelaran.v4i2.1695>.