

## DAFTAR PUSTAKA

- A,M, Sardiman, (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Depok : Rajawali Pers.
- Ab Marisyah<sup>1</sup>, Firman<sup>2</sup>, R. (2019). *Pemikiran Ki Hadjar Dewantara Tentang Pendidikan*. 3, 2–3.
- Afiffah, A. D., Lestari, R. T., Mujib, A., & Anjarsari, R. (2023). *Peran Guru Bk Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sma N 1 Raman Utara. PANDU: Jurnal Pendidikan Anak dan Pendidikan Umum*, 1(4), 210-218.
- Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2013), 57.
- Aisah, R. N., & Armariena, D. N. (2024). Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 14(2), 156-162.
- Antonia, T. A., & Ramadhani, S. P. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Smart Division Berbasis Kebudayaan Indonesia Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Sdn Rawa Buaya 03 Jakarta. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 16(1), 160-168.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Awaliyah, S., & Suhartono, E. (2023). *Literasi Pancasila: Inovasi praktis pembelajaran PPKn*. Penerbit P4I. 7.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015).
- Aziza, N. (2024). Pengembangan board game kekayaan budaya Indonesia dalam meningkatkan hasil belajar IPAS Kelas IV MI Raden Fatah. *Ibtidaiyyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah*, 3(1), 74-87
- Bahri, Syamsul. Pengembangan Kurikulum Dasar dan Tujuannya. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*. Vol. 11. 2011. Hal. 17
- Batubara, H. H. (2020). *Media pembelajaran efektif*. Semarang: Fatawa Publishing, 3, 4.
- Beatus Mendelson Laka, Dll,” Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar” *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol. 1. No. 2. Juli 2020.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294.
- Dewi, R. K., Sary, K. R. C., & Hanifah, H. (2023). *Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas III*. Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida journal*, 5(2), 172-182.
- Farista Fitria Nurul Arfiani, "Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar di SD Negeri
- Fatimah Ibda, "Perkembangan Kognitif : Teori Jean Piaget", *Intelektualita 3* , No. 1 (2015) : 27- 38.
- Febriyandani, R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan media komik dalam pembelajaran matematika materi pecahan kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 323-330.
- Fitriyani, F., Barokah, A., & Kurniati, B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran PKN Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(2), 540-552.
- Hamalik, O. (2011). *Proses belajar mengajar*. PT Bumi Aksara.
- Hamdani, Strategi Belajar Mengajar, (Bandung, Pustaka Setia, 2011), hal. 243
- Hamzah B. Uno, (2017) *Teori Motivasi Dan Pengukurannya* (Analisis di bidang pendidikan). Jakarta: Bumi Aksara
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran, hal, 4.
- Hendrayana, A. S. (2014). Motivasi belajar, kemandirian belajar dan prestasi belajar mahasiswa beasiswa bidikmisi di upbjj ut bandung. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, 15(2), 81-87.
- Hidayat, A. (2019). Fungsi Pendidikan Pancasila dalam Membangun Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 15(2), 45-60.
- Hidayati, R., Triyanto, M., Sulastri, A., & Husni, M. (2022). Faktor penyebab menurunnya motivasi belajar siswa kelas IV SDN 1 Peresak. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(3), 1153-1160
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan manajemen media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 981-990.
- Ilmiawan dan Arif, "Pengembangan Buku Ajar Sejarah Berbasis Situs Sejarah Bima (Studi Kasus pada Siswa Kelas X MAN 2 Kota Bima)", *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan 2*, no. 3 (2018): 102.
- Indriyanti, L., Gani, A. A4., & Muhandini, S. (2020). Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8(2), 108-118.
- Kemdikbud. (2016). Kurikulum 2013: Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pendidikan Dasar. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Kemdikbud. (2022). Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar untuk SD/MI. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kholid, I. (2017). Motivasi dalam pembelajaran bahasa asing. *English Education: Jurnal Tadris Bahasa Inggris*, 10(1), 61-71.
- Klaudia, S. (2025). Peran Gamifikasi dalam Pembelajaran Akuntansi: Inovasi Edukasi atau Sekadar Hiburan?. *Jurnal Penelitian Manajemen Terapan (PENATARAN)*, 10(1), 134-142.
- Kompri. (2016). Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa. Bandung: PT Rosda Karya.
- Leny Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar," *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman* 13, No. 1 (2020): 124.
- Lestari, S. O., & Kurnia, H. (2022). Peran Pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1), 25.
- Lubis, M. A. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan: (PPKN) DI SD/MI: Peluang Dan Tantangan Di Era Industri 4.0*. Prenada Media.
- Maguwoharjo 1 Depok Sleman", *Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, No 2 (Maret 2021) : 43
- Maryanti, E., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 5(5), 4212-4226.
- Mashuri, S. (2019). *Media pembelajaran matematika*. Deepublish, 4.
- Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Pustaka Media Group, 2018), 99.
- Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), 2.
- Nugroho, B. (2022). Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20(1), 112-128.
- Nurfaizah, N., Maksam, A., & Wardhani, P. A. (2021). Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 122-132.
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila sebagai upaya membentuk karakter jujur. *Jurnal Pendidikan kewarganegaraan undiksha*, 9(1), 33-41.
- Nurhayati, S., Haluti, F., Nurteti, L., Pilendia, D., Haryono, P., Hiremawati, A. D., ... & Sulaiman, S. (2024). *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

- Nurizka, R. (2022). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match Untuk Pembelajaran PKn di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 2445-2455.
- Nusa Putra. (2011). Research and Development. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Observasi, di Kelas III MI Nurul Hidayah Jombang, tanggal 22 September 2025.
- Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 66–74.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). Media pembelajaran.
- Pamela, K. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Berbasis Education Fun (E-Fun) Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 1 Kelas V Sekolah Dasar. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 10(1), 39-45.
- Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kurikulum Pendidikan Dasar.
- Pratama, F., Firman, & Neviyarni. (2019). Pengaruh Motivasi Belajar Ipa Siswa Terhadap Hasil Belajar Di Sekolah Dasar Negeri 01. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 280–286.
- Pratiwi, D. (2017). Karakteristik Pembelajaran Integratif Pancasila pada Anak Usia Dini. *Buletin Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(3), 78-92.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Purnama, S. (2016). Metode penelitian dan pengembangan (pengenalan untuk mengembangkan produk pembelajaran bahasa Arab). *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 19-32
- Putri, Wahyu Ananda. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Board Game The Labyrinth Of Trigonometry Pada Materi Trigonometri Kelas X SMA.” *Satya Widya XXXIV(2):88–100*.
- Qur’ani, B. (2025). Perkembangan peserta didik. *Penerbit Tahta Media*.
- Rahman, F. (2019). Aspek Afektif dalam Pendidikan Pancasila SD. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 14(4), 200-215.
- Ramadhani, D. A., & Muhroji, M. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4855–4861.
- Rindrayani, S. R., Rustiyana, R., Judijanto, L., Abdullah, G., & Ardiyanti, A. D. (2025). *Metode Penelitian dan Pengembangan: R&D Research and Development*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, hlm 3.
- Riyana, C. (2012). *Media pembelajaran*. KEMENAG RI.

- Rusman, R., Corebima, A. D., & Widodo, A. (2019). *Media pembelajaran: Paradigma baru*. Jakarta: Rajawali Pers, hlm. 42-45
- Safitri, W. C. D. (2020). Pengembangan media board game untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2), 181-190.
- Sanjaya, D. H. W. (2006). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*.
- Sanjaya, Wina. (2014) *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Sari, D. P., & Suryani, N. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis visual dan gerakan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 150-160. <https://doi.org/10.17509/jpd.v12i2.12345>
- Sari, R. (2021). Studi Kasus Fungsi Sosial Pendidikan Pancasila di SD Swasta. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 18(2), 150-165.
- Setiaji, C. A. (2019). *Pertumbuhan dan perkembangan peserta didik dan anak berkebutuhan khusus*.
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Jurnal hasil penelitian dan pengembangan (JHPP). *J. Has. Penelit. dan Pengemb*, 3(1), 85-100.
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono, (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Bandung : Alfabeta
- Sugiyono, (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung, Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta,
- Suryana, E. (2018). *Pengertian dan Implementasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila*. Penerbit Universitas Pendidikan Indonesia.
- Tegeh dkk, *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan (Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesa, 2020)*, Hal. 42
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 11(1).
- Uno, H. B. (2023). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.

- Wahab, A., Junaedi, S. P., Efendi, D., Prastyo, H., PMat, M., Sari, D. P., ... & Wicaksono, A. (2021). *Media pembelajaran matematika*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wahidah, N. I., Iskandar, S. P., Sakung, N. T., Fatonah, U., & Susila, H. R. (2025). *Metodologi Penelitian Pengembangan Dalam Pendidikan*. Lakeisha.
- Wawancara dengan Ibu Iin , Wali Kelas III, tanggal 22 September 2025 di MI Nurul Hidayah.
- Wijayanti, D. N., & Muthali'in, A. (2023). Penguatan dimensi berkebinekaan global profil pelajar Pancasila melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Educatio*, 18(1), 172-184.
- Yaumi, M. (2017). Media pembelajaran. *Pemanfaatan media bagi anak milenial kerjasama*. Universitas Muhammadiyah.