

DAFTAR PUSTAKA

- Adhaeni Surya, A. S., Tirtoni Feri. (2022). *“Literary Study of the Influence of Monopoly Game Media in Increasing PKN Learning Results in Elementary Schools”*. 6, h. 7.
- Adhimah, S. (2020). *“Peran Orang Tua Dalam Menghilangkan Rasa Canggung Anak Usia Dini (Studi Kasus di Desa Karangbong Rt. 06 Rw. 02 Gedangan-Sidoarjo)”*. *Jurnal Pendidikan Anak*: 9(1), h. 59.
- Adib, Helen S. (2015). *“Teknik Pengembangan Instrumen Penelitian Ilmiah di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam”*.h. 139.
- Aditia, Regina. (2021). *“Pengembangan Media Monopoli 3 Dimensi Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Peserta Didik Kelas V SD/MI”*. *Undergraduate thesis, UIN Raden Intan Lampung*. h. iii.
- Afkari, Sulistiyowati G. (2020). *“Model Nilai Toleransi Beragama Dalam Proses Pembelajaran di SMAN 8 Kota Batam”*. *Yayasan Salman Pekanbaru*. hh. 37–41.
- Angguntari, Yusi P., Nugraha, Jaka. (2019). *“Pengembangan Papan Permainan Ludo Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Persyaratan Personil Administrasi Kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya”*. h. 46.
- Arif, Muhammad T. (2019). *“Penelitian Evaluasi Pendidikan”*. 109. 2(2), hh. 66–75.
- Astuti, W., Gading, & Sudana. (2017). *“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IP”*S. 5(2), hh. 2–3.
- Aulia, R. N., & Tanzila, N. (2020). *“Konsep Dasar Media Pembelajaran”*. 1(1), h. 35.
- Damayanti, F., & Puspasari, D. (2020). *“Pengembangan Media Pembelajaran Papan Dan Kartu Misteri (PAKARMIS) Berbasis Quiz Team Pada Mata Pelajaran Korespondensi di SMK Adhikawacana Surabaya”*. 8, hh. 163–164.

Dewi, N. F., Victoria, D. C., & Anita, I. (2019). *"Penerapan Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dalam Pembelajaran Kosa Kata Benda Bahasa Inggris Kelas 4 Sekolah Dasar"*. 17(1), h. 29.

Fadylah, L., Hasibuan, A. (2022). *"Menerapkan Sikap Toleransi Melalui Metode Bermain Peran Untuk Anak Usia Dini"*. 2(2), h. 1.

Fauza, Silvana M. (2018). *"Pengembangan Papan Permainan Puisi Untuk Menunjang Pembelajaran Menulis Puisi Kelas IV (Poetry Board Game Development to Support Writing Poetry Learning in Fourth Grade 4"*. h. 4160.

Ferdiansyah, H., Haling, A., & H. N. (2021). *"Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital"*. 3(2), h. 150.

Fithriyana, Arina. (2020). *"Strategi Guru BK Dalam Menumbuhkan Sikap Toleransi Peserta Didik"*. 6(2), h. 78.

Gülşen ÇAĞATAY, G. D. (2013). *"The Effect of Jigsaw-I Cooperative Learning Technique on Students' Understanding About Basic Organic Chemistry"*. *The International Journal of Educational Researchers*, 4(2), hh. 30–37.

Haninda, S. N., Paksi, Hendrik P. (2022). *"Pengembangan Media Pembelajaran Kargo Pancasila Untuk Membantu Siswa SD Memahami Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-Hari"*. hh. 761–770.

Hanum, F. (2022). *"Board Game QR Code "Silamon" in the Implementation of Pancasila Values in Islamic School"*. 633(Icmr 2021), h. 230.

Hayati, F. (2021). *"Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Literatur"*. 5, h. 1813.

Hayati, S. N., Putro, Khamim Z. (2021). *"Bermain dan Permainan Anak Usia Dini"*. 4(1), h. 58.

Hidayat MZ, Zulfi. (2019). *"Pengembangan Papan Permainan (Board Game) Pada Mata Pelajaran PAI Kelas II di SDS Al-Azhar Bukittinggi"*. Sarjana

thesis, Institut Agama Islam (IAIN) Bukittinggi".hh. 21–31.

- Iriansyah, H. S., & Barkah, A. S. (2021). *"Pengembangan Media Permainan Bingo pada Mata Pelajaran PKn Materi Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat"*. h. 570.
- Kamin, V. A., Safitri, D., Utami, F. S. D., Leonard. (2020). *"Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Untuk Materi Logaritma"*. 1(2), h. 89.
- Kristanto, Andi. (2016). *"Media Pembelajaran"*. Anggota IKAPI, Jawa Timur: Bintang Sutabaya. No: 011/JTI/95.
- Kuwatno, Noerhasmalina, & Khasanah, B. A. (2022). *"Pengembangan Media Papan Permainan Matematika (Paper Math)"*. 10(1), hh. 93–105.
- Lastia, I Nyoman. (2021). *"Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS"*. 5(1), hh. 74-79.
- Latifah, N. U. R. (n.d.). (2019). *"Pembelajaran PKn SD"*.Anggota IKAPI, DI Yogyakarta: Samudra Biru.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). *"Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang"*. 2, h. 422.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., & Pebrianti, A. R. (2021). *"Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi"*. 3, h. 316.
- Maryanti, E. Ekok, A. S., & Febriandi, R. (2021). *"Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar"*. 5(5), hh. 4212–4226.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2018). *"Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 20 Tahun 2018 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter Pada Satuan Pendidikan Formal Pasal 2"*. hh. 3–4.
- Muawanah. (2018). *"Pentingnya Pendidikan Untuk Tanamkan Sikap Toleransi di Masyarakat"*. 5(1), h. 62.

- Mudiyanti, R. (2022). *"Pengembangan Media Papan Petralis (Permainan Terampil Tulis) Dalam Pembelajaran Menulis Siswa Kelas III Sekolah Dasar. Sarjana thesis, Universitas Negeri Jakarta"*.hh. 107–108.
- Mutia. (2021). *"Characteristics of Children Age of Basic Education"*. 3, hh. 117–118.
- Naurah, Saratu. (2021). *"Pengembangan Media Board Game Dalam Muatan Pembelajaran PPKn Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar"*. Sarjana thesis, Universitas Negeri Jakarta. h. iv.
- Neviyarni & Aniswita. (2020). *"Perkembangan Kognitif, Bahasa, Perkembangan Sosio-Emosional, dan Implikasinya Dalam Pembelajaran"*. 7(2), hh. 1–13.
- Nurafiah, Rejeki, S. (2021). *"Pentingnya Pembelajaran College Ball untuk menumbuhkan Sikap Toleransi"*. 9(2), hh. 64–65.
- Nurfaizah, N., Maksum, A., & Wardhani, P.A. (2021). *"Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD"*. 14(2), hh. 122–132.
- Nurmalisa, Y., & Mentari, A. (2020). *"Peranan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membangun Civic Conscience"*. 07(1), h. 35.
- Oktaviani, T., Rita, E., & Dewi, S. (2019). *"Penerapan Pembelajaran Aktif Dengan Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika"*. 24(1), h. 48.
- Pabbajah, M., Murtiningsih, Budiono, N. R. (2022). *"Layanan Konseling Kelompok Berbasis Permainan dalam Pembentukan Sikap Toleransi"*. 2(2), hh. 71–72.
- Parawangsa, E., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). *"Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar (SD)"*. 5, h. 8051.
- Permendikbud, Pendidikan, M., Kebudayaan, D. A. N., & Indonesia, R. (2018). *"Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018: Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Kelas V"*. hh. 126–127. jdih.kemdikbud.go.id.

- Pranatawijaya, V. H., & Priskila, R. (2019). "Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman. 5(November)".h. 129. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>.
- Prayoga, K. S., Kumala, F. N., & Yasa, A. A. (2019). "Pengembangan Media Permainan Jumanji untuk Pembelajaran Tematik Kelas V SDN Sukolilo 01 Kecamatan Wajak". 3, h. 231.
- Putri, Antika R. (2019). "Pengaruh Model Pembelajaran Berbantuan Peta Konsep Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas XI Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Pada Tumbuhan Di SMAN 3 Bandar Lampung". Sarjana thesis, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. hh. 29–30.
- Putri, Z. I., Hidayat, O. S., Soleh, D. A. (2022). "Pengembangan Media Permainan Luker Pada Muatan Pembelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar". 3(2), hh. 196–209.
- Rahma, F. I. (2019). "Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar)". 14(2), hh. 93–94.
- Rahmani, A. (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Panas dan Perpindahannya di Kelas V Sekolah Dasar". 6(1), h. 2.
- Rahmawati, Rafika. (2018). "Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Strategi Mengaktifkan Kelas dengan Mahasiswa yang Mengalami Hambatan Komunikasi". 14(2), hh. 70–76.
- Riskiani, Made A. D. P. & Wulandari, I Gusti, A. A. (2022). "Pengembangan Media Permainan Papan Monopoli Berbasis Karakter Peduli Sosial Pada Muatan Materi IPS". hh. 42–61.
- Sa'diyah, R., Lestari, Sumi, dkk. (2018). "Peran Psikologi untuk Masyarakat. Tangerang Selatan: UM Jakarta Press". h. 63.
- Sapriyah. (2019). "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar". 2(1), hh. 475–476.
- Saski, A. H., Sudarwanto, Tri. (2021). "Kelayakan Media Pembelajaran

Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran". 9(1), h. 1121.

Setiawati, T., Pranata, O. H., & Halimah, M. (2019). "Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar". 6(1), h. 164.

Sistem Pendidikan Nasional, U. S. P. (2003). "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional: BAB XI Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Pasal 40 Poin (2) Kewajiban Tenaga Kependidikan". h. 13.

Sugiyono. (2013). "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D". Anggota IKAPI, Bandung: CV. Alfabeta.

Syofyan, Harlinda. (2016). "Penyuluhan dan Pelatihan Pendidikan Tentang Pembuatan Kisi-Kisi Soal Untuk Guru-Guru di Yayasan Perguruan Birrul Waalidain Semplak Bogor". 3(1), h. 14.

Tella, A., Fatoki Felicia M. (2021). "Effect of Bingo Game Instructional Strategy on Pupils' Achievement in Mathematics in Public Primary Schools in Oyo State, Nigeria". 25(1), h. 22.

Trianto. (2014). "Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual". Surabaya: Prenada Media Group.

Wardana, Djameluddin, A. (2019). "Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis". Anggota IKAPI, Jakarta: CV. Kaaffah Learning Center.

Widiyaningrum, W. Y. (2019). "Menumbuhkan Nilai Kesadaran Pancasila di Kalangan Generasi Muda: Kajian Teoritis. 3(November)". h. 70.

Wulandari, Dwi, Yuniarti, V. D., & Wahyuningsih, Y. (2023). "Analisis Ketertarikan Siswa Sekolah Dasar terhadap Kebudayaan Indonesia". 05(02), h. 2379.

Zikrillah, A., & Humardhiana, A. (2021). "Perancangan Media Pembelajaran Board Game Edumaze Untuk Jenjang Pendidikan Sekolah Dasar". 4(2), hh. 163–174.