

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, Evita, dkk. (2016). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: UNJ Press.
- Andrew, J., et.all. (2019). "Analyzing the Factors That Influence Learning Experience through Game Based Learning Using Visual Novel Game for Learning Pancasila." *Procedia Computer Science*. 157,353–359.
- Ariani, Diana. (2020). "Gamifikasi Untuk Pembelajaran." *Jurnal Pembelajaran Inovatif* .3(2), 144-149.
- Assingkily, Muhammad Shaleh, dan Mikyal Hardiyati. (2019). "Analisis Perkembangan Sosial-Emosional Tercapai Dan Tidak Tercapai Siswa Usia Dasar." *al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*. 2(2), 19–31.
- Bashova, Katerina, and Veno Pachovski. (2013). "Visual Novel." *ICT INNOVATIONS Conference Web Proceedings*. August,1–10.
- Batubara, Hamdan Husein. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatwa Publishing, 2020.
- Cahyono, Eko, dkk.(2020). "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berorientasi Pada Kemampuan Higher Order Thinking Skill " Hots " Tingkat Sekolah Dasar". Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Camingue, J. et.all.(2020). "A (Visual) Novel Route to Learning: A Taxonomy of Teaching Strategies in Visual Novels." In *International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG '20)*, 1–13.
- Cavallaro, Dani. (2010). *Anime and The Visual Novel*. North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Damayanti, Almira Eka,dkk.(2018). "Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Android Pada Materi Fluida Statis." *Indonesian Journal of Science and Matematics Education*. 1(1), 63–70.
- Darmadi, Hamid. (2020). *Apa Mengapa Bagaimana? Pembelajaran Pendidikan Moral Pancasila Dan Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn)*. Jakarta: AnImage.
- Darmawan, Epa Wira. (2018). "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Sesuai Dengan Guided Discovery." *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*. 222–224.
- Dinia, Feby Mellan, dan Hendrik Pandu Paksi. (2022). "Pengembangan Gamefication Bertingkat 'Geficting' Berbasis Android Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Proklamasi Untuk Siswa Kelas VI SD." *JPGSD*.10(1), 350–359.
- Dionysios, Manesis.(2020). "Digital Games in Primary Education."

Intech:14.

- Djamaluddin, Ahdar, dan Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. Sulawesi Selatan: CV.KAAFFAH LEARNING CENTER.
- Fadlurrohimi, Ishak, dkk. (2019). "Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa Di Era Industri 4.0." *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial*. 2(2),178–186.
- Fahrurrozi, Muh, dan H Mohzana. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran: Tinjauan Teoretis Dan Praktek*. Lombok Timus: Universitas Hamzanwadi Press.
- Falahah, dan Fadhila Alinda Irrahali. (2019). "Educational Game 'Mengenal Indonesia' as a Medium to Introduce Indonesia to the Kids." *International Journal of Higher Education*. 8(3),47–56.
- Fansury, A. Hamzah, dkk. (2021). *Developing Mobile English Application As Teaching Media: Pengembangan Aplikasi Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Fatharani, Wasetya, dkk. (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Materi Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar." *Jurnal Pembelajaran Inovatif*. 5(2) 25–34.
- Galindra, Geofany, dkk.(2023). "Pengembangan Game Visual Novel Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE." *INFORMAL: Informatics Journa.l* 8(1), 76.
- Hasiru, Dewasni, dkk. (2021). "Media-Media Pembelajaran Efektif Dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh." *Jambura Journal of Mathematics Education*. 2(2),59–69.
- Hayati, Fitri, dkk. (2021). "Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Literatur." *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 5(1),1809–1815.
- Herliani, Didimus Tanah Boleng, dan Elsy Theodora Maasawet. (2021). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Hikmawati, Nisrina. (2018). "Analisa Kesiapan Kognitif Siswa Sd/Mi." *Kariman*. 06(01), 109–128.
- Ikhtiarti, Endang, dkk. (2019). "Membangun Generasi Muda Smart and Good Citizenship Melalui Pembelajaran PPKn Menghadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0." *Jurnal Universitas Lampung*. 1,4–12.
- Isma, Andika, dkk. (2023). "PENGARUH MEDIA E-LEARNING BERBASIS GAMIFICATION TERHADAP MINAT BELAJAR MAHASISWA". 6(2),9–15.
- Iswardhana, Muhammad Ridha. (2020). *PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN*. Yogyakarta: PT Kanisius.

- Jabali, Sesar Guntur, dkk. (2020). "Pengembangan Media Game Visual Novel Berbasis Etnomatematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Materi Aljabar." *Alifmatika: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*. 2(2),185–198.
- Julrissani. (2020). "Karakteristik Perkembangan Bahasa Dalam Berkomunikasi Siswa Sekolah Dasar Di SD Muhammadiyah Karang Bendo Yogyakarta." *Edumaspul*. 4(1),72–87.
- Kakisina, Reunard Ronal Erixchon, dan Ulhaq Zuhdi. (2020). "Pengembangan Game Edukasi "My Dreams" Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Kelas IV." *JPGSD*. 8(6), 1229–1239.
- Kalmpourtzis, George. (2019). *Educational Game Design Fundamentals*. Boca Raton: CRC Press.
- Kementrian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia. "Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002,"
- Kurniawan, Hafiz Abdul Fatah, dkk. (2020). "Game Edukasi Pembelajaran IPA Berbasis Visual Novel Studi Kasus: SDN Cibalongsari IV Karawang." *JOINS (Journal of Information System)*. 5(2), 176–191.
- Kurniawati, Nurul Azizah, dkk.(2019). "Tugas Perkembangan Pada Anak Akhir." *Journal of Innovative Counseling : Theory, Practice & Research*. 3(2), 83–90.
- Kustandi, Cecep, dan Daddy Darmawan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*. Jakarta: KENCANA.
- Laila Mutiara Sona.(2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Visual Novel Melalui Macromedia Flash Untuk Meningkatkan High Order Thinking Skill Siswa SMA Pada Materi Gerak Parabola." *Jakarta : FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Lee, So-Hee. (2018). "A Study of Multi-Scenario in Visual Novel 비주얼 노블 멀티 시나리오 분석." *Journal of Korea Game Society* .18(2),59–68.
- Legowo, Yogi Ageng Sri. (2022). "Gamifikasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *JISPE: Journal of Islamic Primary Education*. 3(1), 13–30.
- Lubis, Yusnawan, dan Dwi Nanta Priharto. (2021). *Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Untuk SD Kelas IV*. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

- Majid, Haritsa Taqiyya, dan Sheila Nurul Huda. (2020). "Literature Review : Gamifikasi Dan Pembelajaran Huruf Hijaiyah." *Prosiding SENTIA*. 12(1), 11–14.
- Mardiah, Ainun, dkk. (2022) *Perkembangan Peserta Didik*. Makassar: Tahta Media Group.
- Maria, Ina, dan Eka Rizki Amalia. "Perkembangan Aspek Sosial-Emosional Dan Kegiatan Pembelajaran Yang Sesuai Untuk Anak Usia 4-6 Tahun". 1–15.
- Mukarromah, Tsali Tsatul, dan Putri Agustina.(2021). "Gamifikasi Berbasis Aplikasi Dan Pembelajaran Anak Usia Dini." *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini*. 18(1),18–27.
- Muslich, Masnur. (2010). *Text Book Writing Dasar-Dasar Pemahaman, Penulisan, Dan Pemakaian Buku Teks*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Neviyarni, Aniswita. (2020). "Perkembangan Kognitif, Bahasa, Perkembangan Sosio-Emosional, Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran." *Inovasi Pendidikan*. 7(2),1–13.
- Nikmah, Anggun Lailatun. (2019). "Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pada Materi Perbandingan Untuk Peserta Didik SMP/MTs." Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Ningrum, Sekar Ayu, dan Yovinza Bethvine. (2019). "Pengembangan Media Game Visual Novel Untuk Mengenalkan Dongeng Jepang Momotarou 「桃太郎」 ." *Hikari*. 3(1),3–5.
- Øygardslia, dkk. (2020). "The Educational Potential of Visual Novel Games: Principles for Design." *Replaying Japan*. 2(March).
- Paud, PP, dan Dikmas Jawa Barat. (2018). *Model Gamifikasi Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pendidikan Kesetaraan Program Paket C Daring*. Bandung: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pektaş, Murat, dan Ibrahim Kepceoglu. (2019). "What Do Prospective Teachers Think about Educational Gamification?" *Science Education International*. 30(1), 65–74.
- Pradana, Fajar, dkk.(2019). "Penilaian Penerimaan Teknologi E-Learning Pemrograman Berbasis Gamification Dengan Metode Technology Acceptance Model (TAM)." *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. 6(2),163.
- Pradnyana, I Ketut Andika, dkk.(2020). "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif PPKN Untuk Siswa Tunagrahita Dengan Konsep Gamifikasi." *Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 17(2),166–

176.

- Pratama, Dendi, dkk. (2018). "The Visual Elements Strength in Visual Novel Game Development as the Main Appeal." *Mudra Jurnal Seni Budaya*. 33(3), 326–333.
- Rahayu, Ani Sri. (2017). *PENDIDIKAN PANCASILA & KEWARGANEGARAAN (PPKn)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Rahmi, Putri, dan Hijriati. (2021). "Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya." *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*. 7(1), 141–154.
- Samsu, S.Ag., M.Pd.I., Ph.D. (2021). *Metode Penelitian (Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods. Serta Research & Development)*. Jambi: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA).
- Saroh, Ismulia, dan Ulhaq Zuhdi. (2021). "Pengembangan Media Game Edukasi ' RAYAKU ' Berbasis Android Pada Pelajaran PPKn Materi Keberagaman Budaya Di Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 9(3), 1981–1993.
- Saski, Nabilah Hamudiana, dan Tri Sudarwanto. (2021). "Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran." *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*. 9(1) 1118–1124.
- Satrio, Adrie, dan Abdul Gafur. (2017). "Pengembangan Visual Novel Game Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Menengah Pertama." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 4(1), 1–12.
- Schell, Jesse. (2015). *The Art of Game Design. The Art of Game Design*. Second. Boca Raton: CRC Press.
- Shaliha, Maitsa Amila, dan Moch Raka Fakhzikril. (2022). "Pengembangan Konsep Belajar Dengan Gamifikasi." *Inovasi Kurikulum*. 19(1), 79–86.
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: CV ALFABETA.
- Sumayati, Baiq. (2020). "Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Pkn Materi Pengambilan Keputusan Bersama Dengan Metode Bermain Pran Pada Siswa Kelas V SD Negeri Dondak Kec. Pujut Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2019/2020." *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*. 4(1), 54–62.
- Sumiyati, Elfa. (2017). "Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Aktivitas Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas Vi Pada Pelajaran Pkn Sd Negeri 09 Kabawetan." *Jurnal PGSD*. 10(2), 66–72.
- Triwahyudi, Pomo. (2021). "Perkembangan Fisik Dan Karakteristiknya Serta Perkembangan Otak Anak Usia Sekolah Dasar." *Jurnal*

Pendidikan Profesi Guru Agama Islam 1(1),88–96.

Wibawanto, Wandah. (2020). *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Semarang:LPPM UNNES.

Zubaidah, Enny. (2017). *PENGEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI*. Universitas Negeri Yogyakarta.

“Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan, Pasal 1,” 2021.



