

DAFTAR PUSTAKA

- A F Pakpahan et al. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis, 2020). 114.
- Ainia, D. K. (2020). "Merdeka Belajar Dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara Dan Relevansinya Bagi Pengembangan Pendidikan Karakter." *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(3), 95–101.
- Aristiyanto, R., & Indrawati, T. (2022). Pengaruh Karakter Religius Terhadap Perilaku Seksual Siswa Kelas 6 SD Islam Al-Bayan Wiradesa Pekalongan. *IJIEE : Indonesian Journal Of Islamic Elementary Education*, 2(1). <https://doi.org/10.4324/9781410609632-8>
- BNSP. (2006). *Naskah Akademik Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran Pendidikan Dasar Dan Menengah* (Jakarta: BNSP, 2006).
- Boli, M. (2018). Pendidikan Islam dan Tantangan Modernitas. *El-Idarah Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(2).
- Cogan, J.J. (1998). *Citizenship for The 21 Century: An International Perspective on Education*. London: Cogan Page
- Damri and Fauzi, E.P. (2020). "Pendidikan Kewarganegaraan". Jakarta: Prenada Media.
- Retnowati, E. Jerusalem, M.A. and Sugiyarto, K. (2019). *Innovative Teaching and Learning Methods in Educational Systems: Proceedings of the International Conference on Teacher Education and Professional Development (INCOTEPD 2018), October 28, 2018, Yogyakarta, Indonesia* (CRC Press, 2019). 14.
- Endah, P, Dinie, A Dewi, and Yayang, F.F, (2021). "Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar (SD)," *JPT: Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 3
- Eny, W. (2013). "Meningkatkan Minat Belajar Menggunakan Permainan Tangram Pada Mata Pelajaran Matematika Bagi Siswa Kelas Ii Sd Negeri Dukun 2 Kecamatan Dukun, Magelang" (Universitas Negeri Yogyakarta, 2013), 23.
- Evy, F.R. (2020). *Media Pembelajaran Problem Based Learning* (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press), 13.

- Fadlillah. (2017). *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Pre- nada Media, 76–80.
- Farida. (2021). “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Roda Keberuntungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan”. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram. <<https://repository.ummat.ac.id/3471/1/BAB%20I%2C%20BAB%20II%20DAN%20BAB%20III%20pdf.pdf>>
- Gumelar, Sasanty, R. (2017). “Pengembangan Media Pembelajaran PKn Utag-Atik (Ular Tangga Anti Korupsi) Jelas V Semester I”. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Indra, H. (2019). Pendidikan Islam membangun akhlak generasi bangsa. Ta’dibuna: Jurnal Pendidikan Islam, 8(2), 299. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v8i2.1765>
- Isran, R.K. and Rohani. (2018). “Manfaat Media Dalam Pembelajaran,” *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan matematika* 7, no. 1. 95.
- Jonathan, S. (2006). “Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif”.
- Joseph, K. and Ellen, M. (2008). “*High Quality Civic Education: What Is It and Who Gets It? Social Education*” 72, no. 1
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Lukman, H. (2019). “Pengaruh Media Board Game terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik”. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. <<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/45421/1/LUKMAN%20HAKIM-FITK.pdf>>
- Mardiah, Kiki, R. dkk. (2021). “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran Tematik Subtema Indahnya Keraga-

man Budaya Negeriku di Kelas IV SDN 38 Ampenan". Mataram: FKIP Universitas Mataram.

Rusman. (2012). *Mengembangkan Profesional Guru* (Jakarta: Raja Grafindo Persada).

Mona, A. Muhammad. dan Dayu, R.P. (2020). "Pendidikan Kewarganegaraan". Yogyakarta: Graha Ilmu.

Anas, M. (2014). *Alat Peraga Dan Media Pembelajaran* (Jakarta: Gramedia, 2014), 13–14.

Japar, M. (2019). "Media dan Teknologi Pembelajaran PPKN", Perpustakaan Nasional Republik Indonesia Katalog

Naimah, R. (2020). "Peningkatan pemahaman konsep hak dan kewajiban menggunakan model make a match pada siswa kelas IV sekolah dasar", JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan, Vol 6, No 1

Nasional Kementerian Pendidikan. (2006). "*STANDAR ISI UNTUK SATUAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH*".

Noviyanto, Veri, A. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Gemul (Games Edukasi Monopoli, Ular Tangga, dan Ludo) Materi Keragaman Suku Bangsa di Indonesia Muatan Ajar PPKn Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Monggot". Semarang: Universitas Negeri Semarang. <<http://lib.unnes.ac.id/38513/1/1401414285.pdf>>

Nurita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Misykat, 3(1).

Parastyani, Annisa. (2020). "Hak Kebebasan Berpendapat di Muka Umum dalam Perspektif Tindak Pidana Ujaran Kebencian Menurut Pasal 156 KUHP dan Pasal 28 Ayat (2) UU ITE. Undergraduate (S1) thesis, Universitas Muhammadiyah Malang.

Parhan, Muhammad dan Sukaenah. (2020). "Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar," Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan 5: 360–368.

- Paul, H. (2017). *Media, Culture and Society: An Introduction*, 2nd ed. (London: Sage), 17.
- Pratiwi, Hargiah, A. (2013). "Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas IV Sekolah Dasar". Pontianak: Universitas Tanjungpura.
- Prof. Dr. H. Udin, S,W, M.A. "Hakikat, Fungsi, dan Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan di SD", Modul Pustaka UT
- Raras, Chindha, A. (2013). "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran PKn Materi Nilai-nilai Pancasila Siswa Kelas II Rintisan Sekolah Dasar Negeri Ber-taraf Internasional Tlogowaru". Malang: Universitas Negeri Malang.
- Rasmawati. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Tematik Kelas II-D SDN 024 Tarakan". Borneo: Perpustakaan UBT: Universitas Borneo Tarakan.
- Rodhatul, J. (2009). *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Antasari Press), 35–36.
- Rudi, S, and Cepi, R. (2009). *MEDIA PEMBELAJARAN: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian* (Bandung: CV.Wacana Prima), 13.
- Sayfullooh, As, dkk. (2023). "Peningkatan Hasil Belajar Materi Hak dan Kewajiban Dengan Game-based Learning Berbantuan Permainan Kartu Kwartet". Padang: Universitas Negeri Padang.
- Shinta, E. (2022). "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Mengenalkan Rambu Lalu Lintas pada Pembelajaran Ppkn Kelas III SD Negeri 20 Kota Bengkulu". Bengkulu: Universitas Islam Negeri Fatmawati.
- Sri, A. (2021). "Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini," *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman* 7, no. 01, 230.

- Sugianti, Yudi, H.R. (2020). "Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek", Pasuruan. Lembaga Aca- demic & Research Institute.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta).
- Sumantri, Nu'man. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan PKn*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Uma, S.M.J. (2013). "Peningkatan Motivasi Belajar PKn Melalui Metode Permainan Ular Tangga pada Siswa Kelas IV SD Negeri Jenggrik IV Kecamatan Kedawung Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2012/2013". Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Yuniarto, Irfan. (2018). "Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Ular Tangga Kartu untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SD 2 Tenggeles". Kudus: Universitas Muria Kudus.
- Yuniastuti, Miftakhuddin, and Khoiron, M. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Gen- erasi Milenial*, 37.
- Yuniastuti, Miftakhuddin, and Khoiron, M. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial* (Surabaya: Scopio Media Pustaka), 4.
- Zainul, A. (2017). "Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran," *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 1, no. 1, 10–12.
- Zainul, A. (2017). "Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran," *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 1, no. 1, 10–12.