

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, E., & dkk. (2016). *Perkembangan Peserta Didik*, ed. TIM MKDK. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta. 102-105.
- Akhyar, S. M. & Dewi, D. A. (2022) “Pengajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila di Era Globalisasi”, *Jurnal Kewarganegaraan* 6(1), h.2-5.
- Aldoobie, N. (2015). “ADDIE Model”. *Colorado, American International Journal of Contemporary Research*. 5(6), 68-70.
- Angganing, P. & Yuliana, I. (2019). “Penanaman Nilai-Nilai Pancasila Di Sekolah Dasar Oleh Guru Kelas”, 3(3), 588-589.
- Arifin, Z. (2012). *Penelitian Pendidikan Metode & Paradigma Baru*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RAJA GRAFINDO PERSADA.
- Dwijawiyata. (2012). *Mari Bermain Permainan Kelompok Untuk Anak*. Yogyakarta: Kanisius.
- Fadillah, M. (2017). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Fatimah, S. & Dewi, D. A. (2021). “Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora Pengimplementasian Nilai-Nilai Pancasila Dalam Membangun Karakter Jati Diri Anak Bangsa”, *Antropocene : Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(3), 74-75.
- Fierna, M., & dkk. (2023). “Peran Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik Di Sekolah”, *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(2). 1987.
- Gulo, W. (2012). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Hamid, M. A. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hapsari, M. D. (2018). ” Efektivitas Ludo Word Game (LWG) Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Di SMK Mitra Karya Mandiri Ketanggungan Brebes”, *Skripsi Universitas Negeri Semarang, Fakultas Bahasa Dan Seni, Jurusan Bahasa Dan Sastra Asing*, h.3–16.
- Hasanah, E. (2019). “Perkembangan Moral Siswa Sekolah Dasar berdasarkan Teori Kohlberg”, *JIPSINDO*, 6(2), 136-137.
- Hasarudin, C. (2017). *Media Pembelajaran: Kajian Teoritis dan Kemanfaatan*. Yogyakarta: Deepublish.

- Hasyim, A. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: GUNUNG SAMUDERA.
- Magdalena, I., Haq, A. S., and Ramdhan, F. (2020) “PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI SEKOLAH DASAR NEGRI BOJONG 3 PINANG” *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 421-422.
- Meiliasari, E. (2011). “Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Permainan Ludo Materi Proklamasi Kemerdekaan RI Pada Siswa Kelas V Semester 2 SD Negeri Gumpang 01 Kartasura Tahun Pelajaran 2010/2011”, *Skripsi Muhammadiyah Surakarta, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, h.4–7.
- Mujib, F. & Rahmawati, N. (2012). *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab (2)*, Yogyakarta: Diva Press.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan & Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Nabila, S., Adha, i., dan Febriandi, R. (2021). “Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar”, *Lubuklinggau: Jurnal Basicedu*, 5(5), h. 3928-3939.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No 033/H/Kr/2022 tentang Perubahan atas Keputusan Kepala BSKAP No 008/H/Kr/2022
- Ramadina, A. (2021). “Pengembangan Media Permainan Ludo “Rengsaday” Pada Pembelajaran PPKn Kelas IV berbasis *Cooperative Learning* di SDN Srengseng Sawah 07 Jakarta”, *Repository UNJ*, 156-157.
- Ristanti, A. R. (2020). “Pengembangan Media Ludo Carpet Game Berbasis Budaya Pada Materi Keragaman untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Tandang 03 Semarang”. *Skripsi Kependidikan Dasar*, 182-183.
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Depok: Raja Grafindo.
- Sadirman, A. (2016). *Media Pendidikan*. Jakarta: PUSTEKKOM DIKBUD & GUNUNG SAMUDERA.

- Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Sastromiharjo, A. (2008). "Media dan Sumber Pembelajaran". ([http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR.\\_PEND.\\_BHS.\\_DAN\\_SASTRA\\_INDONESIA/196109101986031ANDoyo\\_SASTROMIHARJO/MEDIA\\_DAN\\_SUMBER\\_PEMBELAJARAN.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._BHS._DAN_SASTRA_INDONESIA/196109101986031ANDoyo_SASTROMIHARJO/MEDIA_DAN_SUMBER_PEMBELAJARAN.pdf)).
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*. Bandung: Alfabeta. 165-166.
- Sukmadinata, N. S. (2013) *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sunhaji. (2014). "Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya", *Jurnal Kependidikan*, 2(2). 32-33.
- Suranto. (2017). "Evaluasi Kinerja Layanan Pendidikan dengan Skala Likert", *Surakarta, Jurnal Teknik Gelagar*, 2(1), 56-57.
- Tikalisti, N. (2020). "Pengembangan Media Permainan Ludo dalam Mata Pelajaran PPKn Materi Indahny Keragaman di Negeriku". *Jurnal PGSD STKIP Kusuma Negara*. 193-195
- Wahono, R. S. (2006). "Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran". <https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>. Diakses 18 Mei 2024.
- Wahyuningtyas, R. & Sulasmono, B. S. (2020) "Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar", *JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2(1), 24-30.
- Warsita, B. (2018). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta,
- Yulianti, R. (2011). *Permainan Yang Meningkatkan Mencerdaskan Anak*. Jakarta: Laskar Aksara.