

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, W. (2022). *Pendidikan Kewarganegaraan Kelas IV SD dan MI*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Aisah, R. N., Masfuah, S., & Rondli, W. S. (2022). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar PPKn di SD. *PGSD STKIP Subang*, 671-685.
- Anwar, F. (2022). Generasi Alpha: Tantangan dan Kesiapan Guru Bimbingan Konseling dalam Menghadapinya. *At-Taujiah*, 68-80.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi Untuk Pembelajaran. *Pembelajaran Inovatif*, 144-149.
- Astawa, N. S., & Dewi, I. I. (2021). Gamifikasi Cerita Rakyat Bali sebagai Media Pembelajaran Siswa Generasi-Z. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 383-389.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2023). *Arti Kata Manunggal Menurut KBBI*. Diambil kembali dari KBBI: <https://kbbi.co.id/arti-kata/manunggal>
- Bahri, S., & Wahdian, A. (2021). Penguatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Melalui Game Edukasi Icondodi Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 23-41.
- Desmita. (2012). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dewi, D. S. (2022, April 8). *Ini Perbedaan Gaya Belajar Antar Generasi: Baby Boomers, Gen X, Milenial, Gen Z, dan Alfa*. Diambil kembali dari Ruangguru.com: <https://www.ruangguru.com/blog/perbedaan-gaya-belajar-antar-generasi>
- Hasan, M., Milawati, Darajat, Harahap, Khairani, T., Tahrim, . . . Made, I. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hidayat, A. (2022). *Penerapan Generasi Alpha: Tantangan Masa Depan Guru Indonesia*. Yogyakarta: Jejak Pustaka.
- Kurniawan, D., Priharto, D. N., & Lubis, Y. (2023). *Pendidikan Pancasila*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

- Kusuma, G. P., Wigati, E. K., Utomo, Y., & Putera Suryapranata, L. K. (2018). Analysis of Gamification Models in Education Using MDA Framework. *Procedia Computer Science*, 385-392.
- Lebe, E. F. (2021, 9 11). *Metode Ceramah dalam Pembelajaran. Apakah Masih Relevan?* Diambil kembali dari www.kompasiana.com: Metode Ceramah dalam Pembelajaran: Apakah Masih Relevan? Halaman all - Kompasiana.com
- Lefudin. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: deepublish.
- Maharani, N. S. (2021, November 30). *RANGDA, MAKHLUK SPIRITUAL PENGUASA KUBURAN DI BALI*. Diambil kembali dari BINUS UNIVERSITY: <https://student-activity.binus.ac.id/kmh/2021/11/30/rangda-makhluk-spiritual-penguasa-kuburan-di-bali/>
- Marisa, F., Akhriza, T., Maukar, A., & Wardhani, A. R. (2020). Gamifikasi Konsep dan Penerapan. *JOINTECS*, 219-228.
- Maryanto, H., Suyanto, M., & Al Fatta, H. (2017). Penerapan Gamification Cashflow Sebagai Media Pembelajaran Pengelolaan Keuangan Pribadi Pada Anak Usia Dasar (Studi Kasus: Sdn Plumpung 1 Plaosan Magetan). *Telematika*, 166-178.
- Mitha. (2021). Characteristics Of Children Age Of Basic Education. 118-119.
- Mudiana, I. K., Astawan, I. G., & Sanjaya, D. B. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Gamifikasi Terhadap Efikasi Diri dan Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar. *Pendidikan Citra Bakti*, 386-396.
- Mukarromah, T. T., & Agustina, P. (2021). Gamifikasi Berbasis Aplikasi dan Pembelajaran Anak Usia Dini. *EDUKIDS*, 19.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Najuah, Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Novianti, R., Hukmi, & Maria, I. (2019). Generasi Alpha - Tumbuh Dengan Gadget Dalam Genggaman. *Jurnal Educhild*, 65-70.
- Nurfadhillah, S., Fauzan, M. I., Haq, A. S., Ramdhan, F., & Andriyanto. (2021). *Media Pembelajaran SD*. Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI.

- Pradnyana, I. A., & Pradnyana, I. A. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Ppkn Untuk Siswa Tunagrahita Dengan Konsep Gamifikasi. *Pendidikan dan Kejurusan*, 166-176.
- Prawiradilaga, D. S. (2016). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Pribadi, A. B. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Pusdatin. (2021, 8 1). *Hai Sobat Pancasila! Sudah Tahu Belum, Arti Lambang Pancasila, Makna dan Bunyinya, Berikut Ulasannya*. Diambil kembali dari bpip.go.id: . <https://bpip.go.id/berita/hai-sobat-pancasila!-sudah-tahu-belum-arti-lambang-pancasila-makna-dan-bunyinya-berikut-ulasannya-->
- Robson, K., Plangger, K., Kietzmann, J. H., McCarthy, I., & Pitt, L. (2015). Is It all a game? Understanding the principles of Gamification. *ScienceDirect*, 411-420.
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran. *Manajemen Pendidikan*, 42-57.
- Sitorus, M. B. (2016). *Studi Literatur mengenai Gamifikasi untuk Menarik dan Memotivasi: Penggunaan Gamifikasi saat ini dan kedepan*.
- Suarmini, M. (2019). Metode Gamifikasi Berbasis Tri Hita Karana Sebagai Alternatif Pembelajaran Abad 21. *Maha Widya Bhuwana*, 42 - 47.
- Suparman , A. (2004). *Desain Instruksional*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Suparman, M. A. (2014). *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (t.thn.). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tripp, Bichelmeyer, S. D., & Barbara. (1990). Rapid Prototyping: an Alternative Instructional Design Strategy. *Educational Technology Research and Development*, 31 - 44.
- Wahid, A. A. (2020). Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi. *Ilmu Informatika dan Manajemen SMIK*, 1-5.

- Wijayanto, E., & Istianah, F. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo. *JPGSD*, 338-347.
- Yunita, N. P., & Indrajat, R. E. (2022). *Gamification Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. Yogyakarta: Andi.
- Yusuf, M. A. (2023, 11 12). *Sejarah Rumusan Dasar Negara Hingga Menjadi Pancasila*. Diambil kembali dari www.gamedia.com: <https://gamedia.com/literasi/rumusan-dasar-negara/>
- Zulvira, R., Neviyarni, & Irdamurni. (2021). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Pendidikan Tambusai*, 1846-1851.

