

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Alizamar, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran; Implementasi dalam Bimbingan Kelompok Belajar di Perguruan Tinggi* (Cetakan Pertama). Media Akademi.
- Cahyati, S., Nurjanah, S., & Usman, A. (2023). *Pendidikan Pancasila*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Dananjaya, U. (2017). *Media Pembelajaran Aktif* (Cetakan IV). Nuansa.
- Harahap, O. F. M., Napitupulu, M., & Batubara, N. S. (2022). *Media Pembelajaran; Teori dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Inggris* (Cetakan Pertama). CV Azka Pustaka.
- Hariyanto, A. (2019). *Teams Games Tournament (TGT) dan Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik*. Deepublish.
- Hayati, S. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Graha Cendekia.
- Iswardhana, M. R. (2022). *Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan: Merajut Kebhinekaan dalam Menghadapi Tantangan Revolusi Industri* (Cetakan Ketiga). PT Kanisius.
- Karwono, K., & Mularsih, H. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar* (Cetakan Pertama). PT Rajagrafindo Persada.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran* (Cetakan Kedua). Kencana.
- Malik, A., & Chusni, M. (2018). *Pengantar Statistika Pendidikan Teori dan Aplikasi* (Cetakan pertama). Deepublish.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman, S. (2022). *Media Pembelajaran* (Cetakan pertama). Badan Penerbit UNM.
- Ratumanan, R. (2015). *Inovasi Pembelajaran: Mengembangkan Kompetensi Peserta Didik Secara Optimal*. Penerbit Ombak.
- Sartika, S. B., Untari, R. S., Rezania, V., & Rochamh, L. I. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran* (Cetakan Pertama). Umsida Press.
- Setiawan, A., Cendana, W., Sari, D. C., Wardani, K., Seituni, S., Marhayani, D. A., Fauzi, Z. A., Pratiwi, D. A., Samsijulianto, T., Syarifudin, S.,

- Pusporini, W., Sukitman, T., Wulandari, F., & Mavianti, M. (2021). *Pelajar Pancasila dan Karakter Pelajar*. Nuta Media Jogja.
- Sugiyono, S. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif* (Cetakan ke-5). ALFABETA.
- Sundahry, S., Putra, Y. I., Aprizan, A., Mufti, D., & Putra, R. E. (2022). *Variabel Penelitian Bidang Pendidikan* (Cetakan Pertama). Lakeisha.
- Suryana, E., & Kaswan, K. (2017). *Pancasila Dan Ketahanan Jati Diri Bangsa Panduan Kuliah Di Perguruan Tinggi* (Cetakan Kedua). PT Refika Aditama.
- Wahab, G., & Rosnawat, R. (2021). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran* (Cetakan Pertama). CV. Adanu Abimata.
- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Rusdi, R., Khairunnisa, K., Lestari, S. M. P., Wijanti, D. R., Devriany, A., Hidayat, A., Dalfian, D., Nurcahyati, S., Sjahriani, T., Armi, A., Widya, N., & Rogayah, R. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian* (Cetakan Pertama). CV Science Techno Direct.
- Yasnita, Y., & Nadiroh, N. (2022). *Merancang Pembelajaran PPKn yang Bermakna dan Menyenangkan* (Cetakan I). UNJ Press.
- ARTIKEL ILMIAH**
- Agus Cahyono, Tutut Pristiati, & Ms Viktor Purhanudin. (2025). Pendidikan Seni dalam Arus Politik Timokrasi: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4), 3071–3080. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1020>
- Agustina, A., Palennari, M., & Daud, F. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Bio Board Games Panjat Pinang Pada Materi Biologi Semester Genap Kelas XI SMA Negeri 6 Takalar. *UNM Journal of Biological Education*, 5(2), 37. <https://doi.org/10.35580/ujbe.v5i2.34182>
- Aini, L. N. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning Berbasis Media *Board Game* Ular Tangga Terhadap Kemampuan Penalaran Siswa Kelas XI SMK Negeri 6 Surabaya. *AVATARA e-Journal Pendidikan Sejarah*, 15(3).
- Aisah, R. N., Nuzulia, D., & Marleni, M. (2024). Pengembangan *Board Game* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 14(2), 156–162.
- Assa'adah, M. Z. (2026). Efektivitas *E Board Game* Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Murid Kelas Iv Sekolah Dasar. *PENDIKDAS: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 07(01), 89–98.
- Cohen, J. (1992). Quantitative Methods In Psychology. *Psychological Bulletin*, 112(1), 155–159.

- Fadilla, S., & Saragih, M. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Board Game Edukasi terhadap Kemampuan Numerasi Siswa di Sanggar Belajar Pandan Malaysia. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(3), 3584–3591.
- Gea, S., Lase, I. W., Zai, E. P., & Harefa, E. (2026). *Efektivitas Media Pembelajaran Board Game terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 075110 Lasara Berua*. 9(1).
- Gunawan, I., & Palupi, A. R. (2016). Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 2(02). <https://doi.org/10.25273/pe.v2i02.50>
- Handoko, J., Setiawan, T., & Prestiliano, J. (2025). Perancangan Board Game Sebagai Media Edukasi Mengenai Pentingnya Hak Kekayaan Intelektual Bagi Masyarakat. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 2(4), 17. <https://doi.org/10.47134/dkv.v2i4.5122>
- Hatala, R. (2022). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Audio Visual dan Media Konvensional Pada Siswa Kelas XII. *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 6(1), 270. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i1.8637>
- Indriyani, D., Ucu Rohimah, & Iyep Candra Hermawan. (2024). Analisis Teori *Cone Of Experience* Edgar Dale Pada Pembelajaran PPKn dengan Metode Jigsaw “Warung Hierarki” Pacet. *Integralistik*, 35(1). <https://doi.org/10.15294/aqcj0f50>
- Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan *Board Game* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392>
- Pratama Putra, R., Yaqin, M. A., & Saputra, A. (2024). Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik). *Edu Global: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 18–26. <https://doi.org/10.56874/eduglobal.v5i1.1590>
- Rahayu, A. W., Azizah, I. N., Ratnawati, Y. D., Shufiyah, S. S., Juhaeni, J., Purwanti, A. A., & Safaruddin, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game based learning “One Board” terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(2), 46–53. <https://doi.org/10.53621/jider.v4i2.305>
- Rahmawati, A., Rohani, B. S., & Dewi, E. T. (2025). Implementasi Pembelajaran PKN dengan Media Board Game Ular Tangga untuk Meningkatkan Pemahaman dan Kesadaran Norma pada Kelas 5 SD. *JUPERAN: Jurnal Penedidikan dan Pembelajaran*, 04(02), 2366–2372.

- Rangian, S. C., & Estafianto, H. D. (2024). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis, Kemampuan Pemecahan Masalah dan Minat Belajar Siswa Dengan Board Game di SMA Kristen 1 Tomohon. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(24.2), 824–934. <https://doi.org/https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/11596>
- Sakti, H. G., & Kartiani, B. S. (2023c). Efektivitas Penggunaan Media Board Game Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan dibidang Administrasi Pendidikan*, 11(1), 116. <https://doi.org/10.33394/vis.v11i1.7791>
- Sari, H. M. (2023). Pengembangan Media *Board Game* Cinta Nusantara untuk Meningkatkan Minat Belajar terhadap Mata Pelajaran PPKN Kelas X SMA Negeri 1 Cerme Gresik. *Attractive : Innovative Education Journal*, 5(2), 265–275.
- Syafiah, U., Laswi, A. S., Syamsuddin, N., Rahayunengsi, P., & Husna, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Berbasis Who Is It untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII MTsN 2 Kolaka Utara. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 8(3), 1401–1411. <https://doi.org/10.30605/jsgp.8.3.2025.6627>
- Telaumbanua, T. S., & Laoli, E. S. (2023). Pengembangan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Menggunakan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 3 Tuhemberua Satu Atap. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(4), 603–617. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i4.18016>
- Utami, K. T., Mashuri, I., & Firdaus, R. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Board Game Edukatif Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(3), 3459–3466. <https://doi.org/2614-8854>
- Zikrillah, A., & Humardhiana, A. (2021). Perancangan Media Pembelajaran Board Game Edumaze Untuk Jenjang Pendidikan Sekolah Dasar. *Magelaran: Jurnal Pendidikan Seni*, 4(2), 163–174. <https://doi.org/10.35568/magelaran.v4i2.1695>

SUMBER ELEKTRONIK

- McLeod, S. (2025, October 16). Vygotsky's Theory of Cognitive Development. *Vygotsky's Theory of Cognitive Development*. <https://www.simplypsychology.org/vygotsky.html#Effects-of-Culture>, diakses pada 27 Januari 2026