

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINop (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1).
- Aqib, Z. (2013). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Yrama Widya.
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arukah, Dwi W., Irfai Fathurohman, & Moh. Syaffruddin Kuryanto. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Ledu. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar, E-ISSN 2549-5801*
- Arsyad. (2017). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Rajawali pers.
- Asyhar, R. (2010). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada (GP) Press.
- Baharuddin, & Wahyuni, E. N. (2009). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ar-ruzz Media.
- Budiningsih, A. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Cholisin. (2000). *Ilmu Kewarganegaraan*. Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan UNY.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Daryanto. (2012). *Mode Pembelajaran Inovatif*. Pustaka Pelajar.
- Daryanto, & Karim, S. (2014). *Pembelajaran Abad 21*. Gava Media.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2008). *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta.
- Efendi, M. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran: Pengantar ke Arah Pemahaman KBK, KTSP dan SBI*. FIP Universitas Negeri Malang.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia.
- Iffah, J. D. N. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Worksheet terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1).
- Indrawan, R. (2016). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran untuk Manajemen Pembangunan dan Pendidikan*. PT Refika Aditama.

- Ismaya, E. A., & Khairunisa, I. (2021). Budaya Kretek Masyarakat Kudus sebagai Sumber Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 6(2).
- Jannah, M. et al. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran Matematika pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 3(1).
- Khomsin, & Rahimmatussalisa. (2021). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1).
- Koentjaraningrat. (1984). *Kebudayaan Jawa*. PN Balai Pustaka.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia.
- Kusumawardhana, A. M. M. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi Adobe Flash CS4 Professional Berbentuk Game Pendidikan Ular Tangga Pintar untuk Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi dan Keuangan Kelas XI SMKN 2 Purworejo Tahun Ajaran 2014/2015*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Lasiyo et al. (2020). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Universitas Terbuka.
- Manik, T. S., & Samsuri. (2021). Pendekatan Kewarganegaraan Indonesia. *Jurnal Citizenship Virtues*, 1(1).
- Mulyana, D. (2005). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. (2014). *Manajemen PAUD*. PT Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Referensi.
- Ningsih, S. P. et al. (2021). Desain Permainan Ular Tangga dalam Permainan Kimia. *Orbital: Jurnal Pendidikan Kimia*, 5(1).
- Novita, L. et al. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2).
- Pada, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *PINISI: Journal of Teacher Professional*, 3(1).
- Prastica, Y. et al. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5).
- Pratiwi, Ika A., Sekar Dwi A., & Moh. Kanzunudin. (2018) Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Model Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Metode Edutainment Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Refleksi Eukatika* 8 (2) (2018).
- Purwanto. (2005). *Tujuan Pendidikan dan Hasil Belajar: Domain dan Taksonomi*. Jurnal Teknodik No. 16/IX/TEKNODIK/JUNI/2005. <https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalteknodik/article/view>

w/541/346

- Regiani, E., & Dewi, D. A. (2021). Pudarnya Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Masyarakat di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1).
- Samsuri. (2011). *Pendidikan Karakter Warga Negara*. Pustaka Hanif.
- Setiadi, E. M. (2006). *Ilmu Sosial Budaya Dasar*. Kencana Prenada Media Group.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta.
- Somantri, M. N. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan PKn*. Remaja Rosda Karya dan PPS UPI.
- Sudijono, A. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyarto, & Amaruli, R. J. (2018). Pengembangan Pariwisata Berbasis Budaya dan Kearifan Lokal. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 7(1).
- Sugiyono. (2008). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suhartono, E. (2018). Perubahan Pola Pembelajaran PKn yang Tekstual ke Pola Kontekstual (CTL). *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 3(1).
- Sumarsono et al. (2002). *Pendidikan Kewarganegaraan*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV Wacana Prima.
- Tobamba et al. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Taman Cendekia*, 03(02).
- Widagdho, D. (2010). *Ilmu Budaya Dasar*. Bumi Aksara.
- Winantaputra, U. S. (2009). *Materi dan Pembelajaran PKn di SD*. Universitas Terbuka.