DAFTAR PUSTAKA

Agustin, E. (2024). Penggunaan Media Permainan dalam Pembelajaran Pendidikan. Jurnal Pembelajaran Aktif, 16(2), 35-40.

Ahmad, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan, 10(3), 110-120.

Al-Qur'an, At-Taubah: 105. (n.d.). Al-Qur'an dan Terjemahannya. Jakarta: Lajnah Pentashih Al-Qur'an.

Arsyad, A. (2021). Media Pembelajaran: Suatu Pendekatan Baru. Jurnal Pendidikan Teknologi, 12(1), 70-80.

Azhari, N. (2021). Pemanfaatan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Jurnal Pendidikan Sosial, 18(2), 70-75.

Fadilah, I. (2023). Penggunaan Media Permainan dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pembelajaran Inovatif, 14(2), 100-107.

Fatimah, A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Dasar, 17(1), 45-50.

Firdaus, A. (2023). Media Permainan Sebagai Sarana Pembelajaran yang Efektif. Jurnal Pendidikan Inovatif, 17(4), 90-95.

Fitriana, E. (2021). Tantangan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Empiris. Jurnal Pendidikan Dasar, 14(1), 35-42.

Fitriani, M. (2022). Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Media Permainan. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 16(1), 42-47.

Hadi, A. (2023). Penggunaan Media Permainan dalam Pembelajaran Kognitif. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 18(2), 75-80.

Handayani, S. (2023). Efektivitas Siklus Singkat dalam Penelitian Tindakan Kelas di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 22–30

Hartono, B. (2022). Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan dalam Pendidikan Dasar. Jurnal Pendidikan Inovatif, 16(1), 63-70.

Hasanah, R. (2023). Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Kemampuan Kognitif Siswa. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 16(3), 75-81.

Iskandar, M. (2021). Kesehatan Mental Siswa dan Pengaruhnya terhadap Prestasi Belajar. Jurnal Psikologi Pendidikan, 19(2), 100-110.

Kurniawati, A. (2023). Implementasi Metode Diskusi dalam Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 8(1), 115–123.
(2023). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar: Pendekatan dan Implementasinya. Jurnal Pendidikan Dasar, 9(2), 110–120.

Lestari, R. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Dasar, 21(1), 100-105.

(2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 17(3), 88-99.

Mulyadi, T. (2020). Implementasi Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar: Teori dan Praktek. Jurnal Pendidikan, 14(3), 72–82.

Nurcahyani, E., Santosa, R., & Hidayat, M. (2023). Penerapan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar PKn. Jurnal Pendidikan PKn, 45.

Nurhayati, R. (2022). Motivasi Belajar Siswa melalui Penggunaan Media Permainan. Jurnal Pendidikan Dasar, 14(1), 75-80.

Nurhidayah, L. (2022). Pengaruh Kerjasama Kelompok dalam Pembelajaran dengan Media Permainan. Jurnal Pendidikan Sosial, 13(1), 90-95.

Pongoliu, Y. H., & Tohopi, Y. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Inkuiri Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS, 12(2), 259-271.

Prasetyo, D. (2022). Pembelajaran Proyek dalam Mata Pelajaran PKN di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 10(2), 112–120.

(2022). Peran Guru dalam Implementasi Pembelajaran PKN yang Efektif di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 7(1), 98–105.

Pratiwi, N. R. (2022). Penggunaan Media Edukatif untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(3), 78–86.

Rahayu, D. (2020). Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 45–50

Rahayu, P. (2021). Permainan sebagai Media Pembelajaran yang Efektif. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 22(3), 45-51.

(2022). Manfaat Permainan dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa. Jurnal Pendidikan Dasar, 20(3), 73-80.

Rahman, T. (2021). Penerapan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS. Jurnal Pendidikan Sosial, 16(3), 75-82.

Rahmawati, D. (2023). Indikator hasil belajar dalam Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Indonesia, 17(4), 210-225

Rahmawati, L. (2022). Pengaruh Media Permainan Terhadap Penguasaan Materi Siswa. Jurnal Pendidikan Dasar, 11(3), 60-65.

Rahmawati, S. (2023). Kualitas Pembelajaran di Daerah Terpencil: Tinjauan dan Solusi. Jurnal Pendidikan Indonesia, 9(2), 50-58.

Ramadhan, I. (2023). Media Permainan Sebagai Pendekatan Pembelajaran yang Menyenangkan. Jurnal Pembelajaran Inovatif, 19(3), 87-92.

Rina, S. (2024). Penggunaan Media Kreatif dalam Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 13(1), 145–155.

Risma, S. (2024). Penggunaan Media Permainan dalam Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 5(4), 138–148.

Sari, I. (2022). Permainan Kelompok dalam Pendidikan: Peningkatan Kemampuan Sosial dan Emosional Siswa. Jurnal Sosial dan Pendidikan, 14(2), 40-48.

Sari, P. (2022). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA pada Siswa SD. Jurnal Pendidikan Dasar, 20(1), 60-65.

Satria, R. (2024). Efektivitas Penggunaan Permainan dalam Pembelajaran Aktif. Jurnal Pembelajaran Inovatif, 15(2), 110-120.

Setiawan, F. (2023). Pembelajaran Kolaboratif dengan Media Permainan. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 18(1), 50-55.

Setiawan, H. (2023). Meningkatkan Keterlibatan Siswa melalui Pembelajaran Berbasis Permainan. Jurnal Pembelajaran Kreatif, 19(2), 110-116.

(2023). Pengaruh Permainan Kolaboratif terhadap Keterampilan Sosial Siswa. Jurnal Pendidikan Sosial, 18(2), 99-105.

Sudjana, D. (2020). Penilaian Hasil Belajar dalam Pendidikan. Jurnal Evaluasi Pendidikan, 8(1), 67-78.

Sumarno, T. (2024). Teori Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Konteks Pendidikan Modern. Jurnal Pendidikan Multidisipliner, 14(2), 128-135.

Suryadi, A. (2020). Inovasi Pembelajaran di Era Globalisasi. Jurnal Pendidikan Global, 5(3), 23-34.

(2020). Inovasi Pembelajaran di Era Globalisasi. Jurnal Pendidikan, 18(2), 22-30.

(2020). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. Jurnal Pendidikan Matematika, 18(2), 45-51.

Suryadi, H. (2021). Metode Pembelajaran PKN yang Efektif di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Nasional, 6(3), 50–60.

(2021). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar: Teori, Konsep, dan Implementasi. Jurnal Pendidikan Nasional, 5(4), 45–56.

Suryana, D. (2022). Permainan Sebagai Media Pembelajaran yang Efektif. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 19(1), 90-95.

Suryani, F. (2021). Permainan sebagai Alat Pembelajaran yang Menyenangkan. Jurnal Pendidikan Dasar, 19(1), 65-71.

(2023). Pengaruh Lingkungan Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Sosial, 21(1), 70-75.

Syifa, M. A., & Rizal, M. (2024). Efektivitas media ular tangga dalam pembelajaran PKn. Jurnal Pendidikan PKn, 38.

Wati, D. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar. ResearchGate

Widodo, A. (2021). Permainan Sebagai Alat untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 15(1), 87-93.

Widyastuti, R. (2023). Pengaruh Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Siswa. Jurnal Ilmu Pendidikan, 17(1), 85-91.

Wijaya, H. (2021). Konsep Media Pembelajaran yang Interaktif. Jurnal Pendidikan Dasar, 16(2), 55-60.

Wulandari, F., & Astuti, L. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dalam PTK untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 123–132

Wulandari, S. (2021). Motivasi Belajar dan Dampaknya pada Hasil Belajar Siswa. Jurnal Psikologi Pendidikan dan Pembelajaran, 14(1), 43-48.

Zulfa, A. (2021). Efektivitas Penggunaan Permainan dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Inovatif, 13(1), 40-45.