

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, N., Lestari, R., & Pramudita, B. (2025). Perkembangan kognitif anak usia dini dalam pembelajaran berbasis aktivitas motorik. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 10(1), 22–30. <https://doi.org/10.1234/jpaudi.v10i1.67890>
- Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran (Revisi ke-5)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- As'Zaroh, A., & Utami, L. (2023). Penguatan profil pelajar Pancasila melalui literasi sains dan sosial berbasis proyek di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 111–123. <https://doi.org/10.21831/jpk.v13i1.52567>
- Astuti, W., & Hidayati, N. (2022). Peran media interaktif dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 34–41.
- Astuti, W., & Kurniawati, E. (2023). Penguatan nilai-nilai Pancasila melalui pembelajaran berbasis budaya di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 45–56.
- BSKAP. (2024). *Capaian Pembelajaran Fase A – Pendidikan Pancasila*. Keputusan Kepala BSKAP No. 032 Tahun 2024. Kemdikbudristek.
- Budianto, A., & Wiratama, N. S. (2017). Hypnoteaching dalam pembelajaran sejarah. *Jurnal Edutama*, 4(2), 1–10.
- Dewi, T. A., & Anggraeni, N. (2023). Penerapan model problem based learning pada pembelajaran Pancasila di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Inovatif*, 11(1), 45–52. <https://doi.org/10.1234/jpdi.v11i1.54321>
- Fadillah, A., & Ramadhani, N. (2022). Pengaruh media interaktif terhadap pemahaman nilai Pancasila. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 88–96.
- Fitriani, A., Fadillah, R., & Munir, M. (2021). Pengembangan literasi budaya dalam pembelajaran sekolah dasar untuk memperkuat identitas nasional siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 8(2), 120–130.
- Fitriani, L., & Munir, S. (2023). Game edukatif digital untuk meningkatkan motivasi dan daya serap siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(2), 103–115.
- Fitriani, R., Lestari, N., & Pramudita, B. (2022). Integrasi literasi kewarganegaraan dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 101–112. <https://doi.org/10.21009/jpd.v7i2.29876>
- Fitriani, R., Munir, A., & Lestari, S. (2021). Integrasi literasi budaya dan kewarganegaraan dalam pendidikan dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(3), 412–425.
- Hakim, A., & Rohmah, N. (2023). Penguatan nilai kewarganegaraan dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Civic Education*, 8(1), 55–66. <https://doi.org/10.24036/jce.v8i1.41235>
- Handayani, E., Kurniasari, D., & Ramadhan, R. (2022). Peran perangkat ajar dalam membentuk lingkungan belajar bermakna pada mata pelajaran PPKn di SD. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 101–113.

<https://doi.org/10.21831/jpk.v12i1.48937>

- Hasnimar, H., Muhajir, M., & Arifin, J. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran Pancasila kelas IV di SD Inpres 5/81 Watu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.16793>
- Hidayat, A., & Sari, N. (2022). Tantangan implementasi media pembelajaran digital di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 101–112.
- Hidayat, T., & Khotimah, N. (2022). Interactive digital media in elementary learning to improve students' conceptual understanding. *International Journal of Instruction*, 15(3), 517–532. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15328a>
- Hidayati, N., Astuti, R., & Nugroho, H. (2023). Tantangan guru sekolah dasar dalam menerapkan media pembelajaran digital interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 34–42. <https://doi.org/10.21831/jpk.v11i1.12345>
- Kartika, D. M. (2023). Efektivitas media pembelajaran berbasis Computer-Assisted Instruction (CAI) dalam meningkatkan pemahaman PPKn siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 12(2), 77–85. <https://doi.org/10.21009/jtpd.v12i2.56789>
- Kartika, R. (2023). Efektivitas media game edukatif dalam pembelajaran PPKn. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(4), 233–244.
- Kemdikbudristek. (2022). Panduan literasi budaya dan kewarganegaraan dalam kurikulum merdeka. Jakarta: Pusat Penguatan Karakter, Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila fase A*. Jakarta: Kemendikbudristek. <https://doi.org/10.55981/kurikulum.2022.01>
- Laila, A. (2021). Gamifikasi dalam pembelajaran sekolah dasar: Strategi meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 45–54. <https://doi.org/10.1234/jipd.v6i1.2021>
- Laila, A. (2022). Inovasi media pembelajaran digital di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 85–96. <https://doi.org/10.1234/jpdn.v7i2.2022>
- Laila, A. (2023). Strategi pembelajaran Pancasila berbasis karakter pada fase awal sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 102–114. <https://doi.org/10.1234/jpk.v13i1.2023>
- Lestari, D., & Yuliana, R. (2023). Inovasi media digital dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(2), 112–120. <https://doi.org/10.21009/jipd.v7i2.5678>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Mulyasa, E. (2022). Penguatan pendidikan karakter dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munawaroh, S. (2022). Implementasi literasi kewarganegaraan berbasis proyek di

- sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 45–56.
- Munir, M. (2022). *Multimedia: Konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Noviandy, R., Susanto, A., & Hartati, S. (2024). Gamifikasi dalam pembelajaran PPKn: Penguatan karakter dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 40–51. <https://doi.org/10.23917/jipd.v8i1.45678>
- Prasetyo, B. H., & Nisa, K. (2021). Kualitas perangkat pembelajaran PPKn dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(2), 112–121.
- Prasetyo, Z. K., & Wuryandani, W. (2021). Civic education learning to strengthen students' democratic character in elementary school. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 18(2), 159–170. <https://doi.org/10.21831/jc.v18i2.38486>
- Prasetyo, Z., & Wuryandani, W. (2021). Pembelajaran partisipatif dalam meningkatkan *civic disposition* siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(2), 120–131. <https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.38521>
- Pratama, D. (2021). Pengaruh penggunaan game edukatif terhadap fokus belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 55–63.
- Rahayu, D., & Fadillah, R. (2023). *Pembelajaran berbasis budaya lokal untuk memperkuat literasi budaya dan kewarganegaraan siswa SD*. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 42(2), 187–198.
- Rahman, A., & Fitriani, Y. (2023). Efektivitas media visual dalam pembelajaran PPKn untuk siswa kelas awal. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(1), 33–42. <https://doi.org/10.23917/jip.v15i1.67890>
- Rohmah, N., Untari, S., & Anggraini, D. (2024). Media digital edukatif berbasis game dalam meningkatkan identifikasi simbol Pancasila siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 45–56. <https://doi.org/10.21009/jpd.v9i1.38974>
- Rusmayana. (2021). *Model ADDIE: Implementasi dalam pengembangan media pembelajaran*. CV Widina Media Utama.
- Safitri, R., & Nurhadi, H. (2023). Pengaruh penggunaan media digital interaktif terhadap hasil belajar PPKn di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 8(1), 55–63. <https://doi.org/10.32678/jtpd.v8i1.8765>
- Santrock, J. W. (2021). *Child development* (15th ed.). McGraw-Hill Education.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryani, S., & Suciptaningsih, O. A. (2024). Transformasi Pembelajaran Pancasila: Keunggulan Media Pembelajaran Interaktif “Sibola Lala” Bagi Siswa kelas I SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(2), 568–576. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i2.8703>
- Suyanto, M., & Juliaha, S. (2023). Implementasi literasi kewarganegaraan pada

- siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 18(2), 87–98.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2023.
<https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920>
- Utami, D. S., & Handayani, T. (2021). Penguatan nilai-nilai Pancasila melalui pembelajaran tematik integratif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(2), 240–252. <https://doi.org/10.21831/jpk.v11i2.41123>
- Widiastuti, N. P. S., & Suryani, N. K. (2021). Pengaruh media permainan edukatif terhadap pemahaman simbol sila Pancasila pada siswa kelas rendah SD. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(1), 40–50.
- Wijaya, D. R. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game dalam pembelajaran PPKn di SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 10(1), 45–55. <https://doi.org/10.21009/jtpd.v10i1.11223>
- Wulandari, S., Prasetyo, A., & Lutfiana, N. (2023). Visual matching game untuk meningkatkan daya ingat simbol Pancasila pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 59–68.
<https://doi.org/10.21831/jpk.v13i1.78901>
- Yuliani, R., & Ramadhan, A. (2021). Pengaruh penggunaan media visual terhadap motivasi belajar siswa kelas rendah di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Karakter*, 6(2), 101–110.