

DAFTAR PUSTAKA

- Anatasya, E., Dewi, D. A., Indonesia, U. P., & Kunci, K. (2021). *Mata pelajaran pendidikan PPKn sebagai pendidikan karakter peserta didik sekolah dasar*. 9(2), 291–304.
- Antoro, B., Amelia, M. M., Hakim, L., & Rozi, F. (2023). *Inovasi Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Puzzle untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 064024 Medan Pendahuluan*. 4(1), 399–404.
- Anugrah, & Rahmad. (2024). *Pendidikan Karakter dalam Perspektif Kurikulum Pendidikan Pancasila dan PPKn (PPKn)*. 4, 22–34.
- Aspi, M., Selatan, K., & Selatan, K. (2023). *Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan*. 47–56.
- Dahlan, U. A., & Rahmatiani, L. (2020). *Pendidikan PPKn sebagai pembentuk karakter bangsa*. 87–94.
- Dewi, A. S. (2017). Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Subtema Hebatnya Cita-Citaku Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Persada: Kajian Ilmu Pendidikan Dasar*, 1(1), 36–44.
- Farhan, M., Utami, L. A., Amelia, I., Anggreani, S., & Dahlya, S. (2024). *Efektivitas Pembelajaran Dengan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Bangun Datar Di SDN 056024 Balai Gajah Desa Dogang*. 4(2), 107–111. <https://doi.org/10.56832/10.56832/pema.v4i2.495>
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). *Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 0812(2019), 181–188.
- Fernanda, S. A., Fernica, V. O., & Pratama, M. B. (2025). Penerapan Evaluasi Autentik Dalam Pembelajaran Pendidikan. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1, 334–340.
- Fitra, N., Kanza, M., & Muthohar, S. (2025). *Strategi Guru Dalam Menumbuhkan Empati dan Kerja sama Anak Usia Dini*. 8(2), 615–625. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.891>
- Fitrianingsih, N., & Fitriati, I. (2022). *Jurnal Pendidikan MIPA*. 12, 85–90.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.

<https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>

- Mariana, N. K., & Dikta, I. P. G. A. (2023). *Penerapan metode role-paying pada mata pelajaran PPKn di sd negeri 1 nongan*. 5(2), 7–14.
- Maulidina, N., Faulia, A., & Oktaviani, D. (2025). *Penggunaan Media Pembelajaran Smart Box Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Fase A*. 2(1), 179–191.
- Misbahul, S., Gumawang, U., Jl, B., Desa, I., & Merah, T. (2022). *PENGENALAN KLASIFIKASI, KARAKTERISTIK, DAN FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN MA AL-HUDA KARANG MELATI Abstrak*. 162–175.
- Mubarok, H., Aliansyah, M. U., Maimunah, S., & Hamdiah, M. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa di Pesantren Ainul Hasan*. 1(7), 119–124.
- Oktaria, R. (2025). *Pengaruh Media Permainan Smart Box Terhadap Kemampuan Numerasi Anak Usia 5-6 Tahun*.
- Oktaviana, E. (2022). *Pengembangan Media Magic Box Menggunakan Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas V di SD/MI*.
- Pramudya, D. R., & Paksi, H. P. (2024). *Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban Sekolah Dasar*. 1090–1104.
- Prasetyo, D., Danurahman, J., Hermawan, H., & Dahlan, A. (2023). *Implementasi Pendidikan PPKn dalam Mewujudkan Warga Negara Baik dan Cerdas*. 52, 15–23.
- Pratiwi, N. M. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas IV SD Negeri Srimenanti Lampung Timur*.
- Qomaruddin, W., & Asyhari, A. (2025). *Perpaduan Pendidikan Formal dan Pesantren untuk Mencetak Generasi Emas 2045*. 2(1), 312–321.
- Rachma, A. F., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). *Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement*. 01(08), 506–516.
- Rasyad, I., Wulandari, S. R., & Ghazali. (2024). *Srategi Guru Dalam Mengoptimalisasikan Interaksi*. *Multidisplin Ilmu Akademik*, 1(4), 81–88.

- Rasyid, I.-K. S., & Rohani. (2018). *Strategi Guru Dalam Mengoptimalkan Interaksi Siswa di Kelas*. 91–96.
- Rohima, N. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa*. 1–12.
- Rosmayanti. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Pada Materi Shalat Siswa Kelas IV UPT SDN 113 Karawak Kabupaten Luwu Utara*.
- Rustandi, A. (2021). *Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda*. 11(2), 57–60.
- Sakina, R. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Posing Berbantuan Media Question Box Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Kelas V di MIN 11 Bandar Lampung*.
- Salsabila, K., Nichla, S., Attalina, C., & Zumrotun, E. (2025). *Peran Media Smart Box dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS*. 5(2), 170–183.
- Setyawati, D. E. (2024). *Penerapan Media Konkret Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dalam Proses Pembelajaran*. *SEKAR: Indonesian Journal of Community Engagement*, 1(1), 8–14.
- Sudaryanto, B. W., Pendidikan, D., & Sleman, K. (2017). *Meningkatkan keaktifan berkomunikasi melalui model role playing*.
- Sutari, D., Hestiana, I., & Adetia, M. F. (2025). *Pengembangan Media Smart Box Dengan Judul Aku Berperilaku Pancasila Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa Dalam Mengimplementasikan Nilai-Nilai Pancasila Sekolah Dasar*. 1, 88–92.
- Syamsuar, & Reflianto. (2018). *Pendidikan dan tantangan pembelajaran berbasis teknologi informasi di era revolusi industri 4.0*. *E-Tech*, 6(2), 392931.
- Syawaluddin, A. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Wulandari, E., Putri, I. A., & Napizah, Y. (2022). *Multimedia Interaktif Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 1(c), 107–115.
- Zahwa, F. A. (2022). *Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran*. 19(01), 61–78.

Zega, J. N., & Susanto, Y. N. (2024). Media pembelajaran alam dalam proses belajar mengajar. 6(1).