

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Ahmadi, A. (2022). *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Keaktifan Terhadap Hasil Belajar dan Mutu Peserta Didik di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar* (JPD), 10(1), 45-56.
- Aini, I., Sutarto, S., & Sagiman, S. (2025). *Internalisasi konsep P5 (Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila) untuk menumbuhkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik di SMP IT Rabbi Radhiyya Kabupaten Rejang Lebong* (Doctoral dissertation, INTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP).
- Aisah, N., Syafruddin, D., & Rachman, A. (2023). Pengaruh penggunaan media domino card terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 12–21.
- Akbar, S. D. (2017). Instrumen perangkat pembelajaran (A. Holid. *Bandung: Remaja Rosdakarya*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Amelia, K. (2025). Penerapan media pembelajaran kartu domino untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa (Skripsi Sarjana, Institut Agama Islam Negeri Metro). IAIN Metro Repository. <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/12106/>
- Ariyanti, D. M., & Fitriani, A. (2025). *Pengaruh Pendidikan Pancasila dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik di Sekolah Dasar*. *TSAQOFAH: Jurnal Penelitian dan Kajian Pendidikan*, 5(1), 652-661.
- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., & Astuti, P. W. (2024). Media pembelajaran sebagai pusat sumber belajar. *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4(5), 702-709.
- Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. (2024). SK BSKAP 032/H/KR/2024 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka. In Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan(Issue 021). https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1718471412_manage_file.pdf

- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer Science & Business Media.
- Dewi, D. G. M. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2024). Media komik digital berbasis kontekstual muatan PPKn materi pengamalan sila Pancasila untuk peserta didik kelas III sekolah dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 318-326.
- Dudung, A. (2018). KOMPETENSI PROFESIONAL GURU: Suatu Studi Meta-Analysis Desertasi Pascasarjana UNJ. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 5(1), 9-19.
- Dwi, S., & Hasanah, U. (2024). Independent Curriculum and Strengthening Pancasila Identity in the Young Generation: Kurikulum Merdeka Dan Penguatan Identitas Pancasila Pada Generasi Muda. *The Elementary Journal*, 2(2). Hanafiah, D., Martati, B., & Mirnawati, L. B. (2023). Nilai Karakter Gotong Royong Dalam Pendidikan Pancasila Kelas IV di Sekolah Implementasi Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 539-551.
- Efendi, Y., & Saâ, H. (2020). Penerapan nilai-nilai Pancasila dalam lembaga pendidikan. *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1), 54-65.
- Firdaus, A., Sugilar, H., & Aditya, A. H. Z. (2023). Teori konstruktivisme dalam membangun kemampuan berpikir kritis. *Gunung Djati Conference Series*, 28, 30-38.
- Fitriani, R. (2023). *Sejarah perkembangan dan dinamika permainan tradisional dunia*. PT Remaja Rosdakarya.
- Hafidhi, A., & Suciptaningsih, T. (2024). Evaluasi media digital dalam pembelajaran nilai ideologis: Studi pada materi Pancasila. *Jurnal Media Edukasi*, 15(2), 88-99.
- Hapsari, L. N., & Sari, F. M. (2023). Relevansi nilai-nilai Pancasila dalam konteks globalisasi: Studi pada peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebangsaan*, 9(1), 45-53.
- INDONESIA, P. R. (2003). Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. *BP Panca Usaha*.
- Istyasiwi, M. E., Auliaty, Y., & Sholeh, D. A. (2021). Pengembangan media digital kartu domino rantai makanan (DORAMA) pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 254-263.
- Jannati, D. S. (2023). Pengembangan media pembelajaran kartu domino pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas V (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember). UIN KHAS Jember Digital Library. <https://digilib.uinkhas.ac.id/24239/>

- Jauhari, M. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam pendidikan Islam. *Journal Piwulang*, 1(1), 54.
- Juniardi, I., Oktavia, M., & Rachamawati, P. A. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA KADO (KARTU DOMINO) DENGAN BARCODE MATERI SEJARAH KEMERDEKAAN DI KELAS VI SD. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 288-296.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). Pendidikan Pancasila: Buku peserta didik kelas XI SMA/MA, SMK/MAK. Pusat Perbukuan.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). Macam-macam media pembelajaran dan contohnya.
- Kurniawan, A. (2022). Pengembangan media instruksional berbasis permainan kartu pada sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(2), 115-128.
- Layaliya, F. N., Haryadi, H., & Setyaningsih, N. H. (2021). Media pembelajaran bahasa dan sastra (studi pustaka). *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 6(2), 81-84.
- Lestari, B. M., Herianto, E., & Istiningsih, S. (2024). Peningkatan Karakter Anak dengan Model Addie (Analysis, Design, Developmet, Implementasion dan Evaluation) pada Pembelajaran PKN di SDN Bile Tengah Praya Barat. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2876-2981.
- Lestari, D., & Widodo, S. (2020). Permainan digital berbasis budaya lokal sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(2), 101–115.
- Lubis, P. L. (2023). Pengembangan media pembelajaran kartu domino kimia (DOMIKA) pada materi sistem koloid kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Muaro Jambi [Skripsi, Universitas Jambi].
- Mahmudah, S. (2018). Media pembelajaran bahasa arab. *An Nabighoh Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 20(01), 129.
- Maulana, A. & Syihabbudin (2025). Constructivist philosophy of student-centred learning approach in higher education. *Project: Professional Journal of English Education*, 8(2), 234-241. <https://doi.org/10.22460/project.v8i2>
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (2020). Pengembangan kartu domino sebagai media pembelajaran kosakata bagi siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Prima Magistra*, 1(2), 172-181.
- Muthoharoh, L., & Cholifah, I. (2020). Pengembangan media kartu domino untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 89–98.

- Nguyen, T. H., & Vu, T. L. (2021). Transforming higher education through student-centered learning: Benefits and challenges in the Indonesian context. *Journal of Educational Development*, 9(3), 112-121.
- Nugroho, A. (2021). Pembelajaran kontekstual melalui digitalisasi permainan tradisional. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 18(1), 45–58.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurhamidin, F., & Suprijono, A. (2018). Penggunaan Media Kartu Domino untuk Penguatan Kemampuan Faktual Peserta didik pada Mata Pelajaran Sejarah. *Avatara: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(3).
- Nurjannah, N., Ndari, N., Awaludin, A., & Fizen, F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Peserta didik di SMAN 2 Woja. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 290-298.
- Nurmalah, N., & Juhraeni, J. (2025). The use of domino card media to improve student learning outcomes in natural science learning at MIS Mawu. *Deep Learning: Journal of Educational Research*, 1(1), 134–142.
- Piaget, J. (1970). *Genetic epistemology*. Columbia University Press.
- Pratiwi, M. D., & Kurniawan, R. H. (2021). Pengembangan media kartu domino digital berbasis Android untuk pembelajaran tematik. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(1), 67–75.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Turnitin Pengertian Pendidikan. *Pengertian Pendidikan*, 4(6), 7911-7915.
- Pritchard, A. (2024). *Ways of learning: Learning theories for the classroom* (5th ed.). Routledge.
- Putra, H. A., & Keshananda, R. (2025). Integrasi nilai lokal dalam media digital: Pendekatan budaya dalam pendidikan. *Media Edukasi Digital*, 3(1), 10–22.
- Putri, A. E. D. (2020). Pengembangan media KADO RAYA (Kartu Domino Ragam Budaya) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Ar-Raudhah Lawang [Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang]. Etheses UIN Malang.
- Rahman, A. (2018). *Pendidikan Pancasila dan tantangan globalisasi*. Jakarta: Penerbit Pendidikan.
- Riduwan. (2023). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.

- Rizkasari, E., Khalifah, V. N., & Mareta, V. (2025). Tantangan implementasi nilai-nilai profil pelajar pancasila dalam pendidikan pancasila pada kurikulum merdeka belajar. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(1), 429-437.
- Safitri, D., Awalia, S., Sekaringtyas, T., Nuraini, S., Lestari, I., Suntari, Y., ... & Sudrajat, A. (2022). Improvement of student learning motivation through word-wall-based digital *game* media. *iJIM*, 16(06), 189.
- Sari, R. (2018). Peran pendidikan Pancasila dalam membangun karakter bangsa. Yogyakarta: Penerbit Universitas.
- Setyani F. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Discovery Learning Pada Materi Gaya dan Gerak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN Jati Tarokan. (Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri). Retrieved from <https://repository.unpkediri.ac.id/id/eprint/21604>
- Siregar, E., & Nara, H. (2022). Teori belajar dan pembelajaran. Erlangga.
- Slamet, F. A. (2022). Model penelitian pengembangan (R n D). *Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang*, 66.
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitaif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sulastri, R., & Hidayat, D. (2021). Pengembangan media kartu domino digital untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 134–142.
- Supardan, D. (2021). Teori-teori belajar dan pembelajaran: Berorientasi kelokalan dan sosiokultural. Bumi Aksara.
- Supriyadi, B. (2018). Implementasi pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Bandung: Penerbit Pendidikan.
- Suryani, N., Achmad, A., & Putra, A. (2023). Implementasi pendekatan konstruktivisme abad 21 dalam pembelajaran berbasis proyek. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(1), 45-58.
- Suyitno. (2020). Peran pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 17(1), 1–10. <https://doi.org/10.21831/jpk.v17i1.26659>
- Syahputra, R., & Lestari, M. (2020). Internalisasi nilai kebangsaan melalui media digital berbasis lokalitas. *Jurnal Pendidikan Nilai*, 8(2), 65–76.
- Tulandi, M., & Resbal, A. (2022). *Metodologi penelitian tindakan kelas dan pengembangan instrumen evaluasi pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.

- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wahyuni, R. (2021). Sejarah perumusan Pancasila sebagai dasar negara: Telaah kritis terhadap sidang BPUPKI. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(1), 23–30.
- Wijaya, H., Astuti, B., & Nugroho, R. A. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan literasi informasi peserta didik. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(1), 89–97. M
- Wijayanti, R. R. (2024). Pengembangan Media Kartu Domino Pancasila (Dosila) pada Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar (Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga). Retrieved from <https://repository.uksw.edu/items/9e3fce74-e2ad-4476-9671-e760c80760ed>
- Wulandari, N. R. (2022). Minimnya media interaktif tematik pada pembelajaran sejarah nasional di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 7(1), 12–20.
- Zainudin, M. (2022). Pancasila sebagai titik temu ideologi bangsa: Refleksi historis dan filosofis. *Jurnal Filsafat dan Sosial Politik*, 8(2), 112–119.