

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, A., Putri, K. A. J. A., & Firjanah, L. (2024). Pentingnya Membangun Kesadaran Lingkungan Melalui Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar Guna Membentuk Karakter Peduli Lingkungan pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 11. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.529>
- Artina, F., Amin, M. (2024). Pendekatan Pedagogis dan Skema Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Mempromosikan Kewarganegaraan Ekologi. *Jurnal Humanitas Katalisator Perubahan Dan Inovator Pendidikan*, 10(3), 373. <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jhm/article/view/26431/5813>
- Az-Zahra, F., Simbolon, B. D. T., Situmorang, L., Panggabean, N., Stefy, Margaretha, Manalu, V. S. B., & Rachman, F. (2024). Penerapan Pembelajaran PPKn Berbasis Digital di SMP Negeri 5 Percut Sei Tuan. 3(2), 13–16. <https://doi.org/10.30596/jcositte.v1i1.xxxx>
- Badan Pusat Statistik. (2018). Laporan Indeks Ketidakpedulian Lingkungan Hidup. In www.bps.go.id. <https://www.bps.go.id/id/publication/2018/09/21/c0a44f3a31ad3e85233550a0/laporan-indeks-perilaku-ketidakpedulian-lingkungan-hidup-indonesia-2018.html>
- Batubara, A. (2022). Educum Sebagai Aplikasi Edukasi Merancang Karya Mini Riset Berbasis Case Method. *Akademika*, 11(02), 227–243. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i02.2193>
- Cahya, M., Aulya, F., Mt, D., Pasaribu, Sitanggang, A., Sari, B. P., Yunita, S., Sihalo, O. A., & Jamaludin. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Dengan Media Tongkat Ajaib Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Kelas Vii Di Smpn 1 Namorambe. 8(11), 126–132.
- Chairudin, M., Nurhanifah, N., Yustianingsih, T., Aidah, Z., Atoillah, A., & Sofian Hadi, M. (2023). Studi Literatur Pemanfaatan Aplikasi ASSEMBLR EDU Sebagai Media Pembelajaran Matematika Jenjang SMP/MTS. *Community Development Journal*, 4(2), 1312–1318. <https://id.edu.assemblrworld.com/>
- Czok, V., Krug, M., Müller, S., Huwer, J., & Weitzel, H. (2023). Learning Effects of Augmented Reality and Game-Based Learning for Science Teaching in Higher Education in the Context of Education for Sustainable Development. *Sustainability (Switzerland)*, 15(21). <https://doi.org/10.3390/su152115313>
- Dharma, S., Manalu, M. F., Larasati, A., Maharani, E. D., & Siregar, E. P. (2024). Media Pembelajaran Bervariatif Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SDN 024868 Binjai pada Pembelajaran PPKn. *HEMAT: Journal of Humanities Education Management Accounting and Transportation*, 1(2), 571–575. <https://doi.org/10.57235/hemat.v1i2.2740>

- Diavano, A. (2022). Program Eco-Pesantren Berbasis Kemitraan Sebagai Upaya Memasyarakatkan Isu-Isu Lingkungan Melalui Pendidikan. *Jurnal Litbang Sukowati: Media Penelitian Dan Pengembangan*, 5(2), 113–125. <https://doi.org/10.32630/sukowati.v5i2.312>
- Enec. (2018). Defining Environmental Citizenship. <https://enec-cost.eu/our-approach/enec-environmental-citizenship/>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 4.
- Faradila, C., Lubis, M. D. A.-K., Depari, S. P., & Jamaludin, J. (2023). Eksplorasi Media Pembelajaran Ppkn Melalui Pop Up Book Untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru Smp. *Kompetensi*, 16(2), 465–476. <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v16i2.201>
- Fatikhah, H. I. N., 1, & Triana Rejekiningsih. (2024). Penguatan Ecological Citizenship Sebagai Upaya Meningkatkan Sikap Peduli Lingkungan Melalui Komunitas Solo Bersih. *Jurnal Global Citizen Jurnalilmiah*, 9(2), 51–62.
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). Model Penelitian Pengembangan (R N D) (R. Risdiantoro (ed.)). Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Fransiska, K. A. W., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Perkembangan Kognitif Siswa pada Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Jean Piaget: Kajian Literatur Sistematis. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 466–471. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.839>
- Georgiou, Y., Hadjichambis, A. C., & Hadjichambi, D. (2021). Teachers' perceptions on environmental citizenship: A systematic review of the literature. *Sustainability (Switzerland)*, 13(5), 1–30. <https://doi.org/10.3390/su13052622>
- Hidayah, N. (2023). Perancangan Boardgame: Zakat Game Sebagai Media Pembelajaran Materi Zakat Untuk Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(3), 2023.
- Ho, S. J., Hsu, Y. S., Lai, C. H., Chen, F. H., & Yang, M. H. (2022). Applying Game-Based Experiential Learning to Comprehensive Sustainable Development-Based Education. *Sustainability (Switzerland)*, 14(3), 1–20. <https://doi.org/10.3390/su14031172>
- Ibrahim, M. A., Fauzan, M. lufti Y., Raihan, P., Nurhadi, S. N., Setiawan, U., & Destiyani, Y. N. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Al-Mirah: Jurnal Pendidikanislam*, 4(8.5.2017), 2003–2005.
- Indriyani, D. (2024). Analisis Teori Cone of Experience Edgar Dale Pada Pembelajaran Ppkn Dengan Methoode Jigsaw “Warung Hierarki.” 35, 1–9.
- Iskandar, M. A., & Cahyadi, D. (2021). Desain Wadah Permainan Scrabble Dan Ludo Untuk Anak -Anak Usia 7-12 Tahun. *Jurnal Kreatif: Desain Produk Industri Dan Arsitektur*, 9(2), 8. <https://doi.org/10.46964/jkdpia.v9i2.183>

- Ismail, B., Ali, T., Ramadhani, M., Asshowabi M.Z., Adima,R. (2023). EcoFun Sebagai Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar Agar Lebih Peduli Lingkungan. In Prosiding Seminar Nasional, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta (Vol. 1, No. 1, Pp. 52-56)., 52–56.
- Ismaraidha, Asmidar Parapat, Nanda Rahayu Agustia, O. S. (2023). Internalisasi Nilai Keagamaan Dalam Keluarga Masyarakat Pesisir Untuk Menumbuhkan Karakter Peduli Lingkungan Pada Anak. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 10(4), 1589–1594.
- Istiqomah, N., & Maemonah, M. (2021). Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 151. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10974>
- Janaris, A., Syamsudduha, S., & Jamilah. (2024). Pengaruh Penerapan Teori Vygotsky Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kabupaten Sumbawa Besar. *Pinsipi Journal of Education*, 4(2), 254–261. <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>
- Karim, A., Savitri, D., & Hasbullah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(2), 63–75. <https://doi.org/10.46306/lb.v1i2.17>
- Kousar, S., Afzal, M., Ahmed, F., & Bojnec, Š. (2022). Environmental Awareness and Air Quality: The Mediating Role of Environmental Protective Behaviors. *Sustainability (Switzerland)*, 14(6), 1–20. <https://doi.org/10.3390/su14063138>
- Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi. *Academy of Education Journal*, 13(1), 1–13. <https://doi.org/10.47200/aoej.v13i1.765>
- Lampropoulos, G., Keramopoulos, E., Diamantaras, K., & Evangelidis, G. (2022). Augmented Reality and Gamification in Education: A Systematic Literature Review of Research, Applications, and Empirical Studies. *Applied Sciences (Switzerland)*, 12(13). <https://doi.org/10.3390/app12136809>
- Lestariningsih, D., Wibawa, S., Zulfiati, H. M., Lestariningsih, D., Wibawa, S., Zulfiati, H. M., Tamansiswa, U. S., Tamansiswa, U. S., Tamansiswa, U. S., Reality, A., & Kritis, B. (2024). Boardgame Ular Tangga Berbasis Augmented Reality Dengan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Materi Keragaman Budaya. 8(2), 324–336.
- Manik, A., Siregar, D. M. S., Gaol, L. L., Manurung, R. G., Gajahmanik, S. E., Siagian, L., & Rachman, F. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi di SMP Negeri 27 Medan. 3(1), 33–38. <https://doi.org/10.30596/jcositte.v1i1.xxxx>
- Manzano-León, A., Camacho-Lazarraga, P., Guerrero, M. A., Guerrero-Puerta, L., Aguilar-Parra, J. M., Trigueros, R., & Alias, A. (2021). Between level up and

- game over: A systematic literature review of gamification in education. *Sustainability* (Switzerland), 13(4), 1–14. <https://doi.org/10.3390/su13042247>
- Masykuroh, K., & Wahyuni, T. (2023). Media Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Pada Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(2), 172–181. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i2.483>
- Monte, T., & Reis, P. (2021). Design of a pedagogical model of education for environmental citizenship in primary education. *Sustainability* (Switzerland), 13(11). <https://doi.org/10.3390/su13116000>
- Nababan, C., Pasaribu, A., Jamaludin, & Yunita, S. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn Siswa Melalui Media Quizizz Kelas X di SMK N 1 Percut Sei Tuan. *Perspektif: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa*, 1(4), 106–114. <https://doi.org/10.59059/perspektif.v1i4.678>
- Nalumenya, B., Rubinato, M., & Kennedy, M. (2024). Can Game-Based Learning Help to Increase the Awareness of Water Management in Uganda? A Case Study for Primary and Secondary Schools. 981–1003.
- Nasrullah, M., Adib, H., Misbah, M., Syafrawi, & Sahibudin, M. (2021). Dale's Theory dan Brunner's Theory (Analisis Media dalam Pentas Wayang Santri Ki Enthus Susmono). *Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Keislaman*, 8(2), 225–238.
- Nasution, F., Siregar, Z., Siregar, R. A., & Zakhra Manullang, A. (2024). Pembelajaran dan Konstruktivis Sosial. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(12), 837–841. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10465606>
- Ni'mah, N., & Zutiasari, I. (2023). Development of Learning Media Based on Smart Apps Creator (SAC) to Improve Student Learning Outcomes. 22, 143–150. https://doi.org/10.2991/978-94-6463-302-3_18
- Nadi, N. K. A. S., Adiwijaya, P. A., Saeca, I. N. (2022). Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Program “Ratu Dongeng” Di Desa Pempatan. 4(1), 11–16.
- Novelita, N., Desyandri, & Erita, Y. (2023). Pandangan Filsafat Konstruktivisme. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 4093–4096.
- Nugroho, R. A., & Kalifia, A. D. (2023). Aplikasi Pemandu Wisata Pada Candi Plaosan Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 5(2), 351–359. <https://ioinformatic.org/index.php/JUKI/issue/view/19>
- Nuri, N., Surya, A., Destari, U., Amanda, S. R., Sahendra, Y., & Fahrimal, Y. (2023). Peningkatan Literasi Lingkungan Peserta Didik MIN 3 Aceh Barat Menggunakan Metode Board Game Ular. *Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(1), 61–68. <https://doi.org/10.30656/jpmwp.v7i1.5466>
- Nursirwan, H., Arief, Z. A., & Hartono, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Zakuma Berbasis Wordwall Di SMP Cendekia

- Baznas Cibungbulang Kabupaten Bogor. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(3).
- Nuryati, N., & Darsinah, D. (2021). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 153–162. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1186>
- Oliveira, R. P., de Souza, C. G., Reis, A. da C., & de Souza, W. M. (2021). Gamification in e-learning and sustainability: A theoretical framework. *Sustainability (Switzerland)*, 13(21). <https://doi.org/10.3390/su132111945>
- Park, S., & Kim, S. (2021). Is sustainable online learning possible with gamification?—the effect of gamified online learning on student learning. *Sustainability (Switzerland)*, 13(8). <https://doi.org/10.3390/su13084267>
- Parra-González, M. E., Belmonte, J. L., Segura-Robles, A., & Cabrera, A. F. (2020). Active and emerging methodologies for ubiquitous education: Potentials of flipped learning and gamification. *Sustainability (Switzerland)*, 12(2). <https://doi.org/10.3390/su12020602>
- Pranata, D. A., Jamaludin, J., & Yunita, S. (2023). Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Berbasis Augmented Reality (Ar) Pada Kelas Vii Di Smp Swasta Alwasliyah Pinang Baris. *Majalah Ilmiah Methoda*, 13(3), 332–336. <https://doi.org/10.46880/methoda.vol13no3.pp332-336>
- Rahma, J., Ekawati, N., & Informatika, T. (2024). Pengenalan Board Game Berbasis Augmented Reality. 8(3), 311–317.
- Ramadhan, T., Simanjuntak, J. P., Naibaho, L., Nova, K., Ramadhani, Sitohang, A. T., Bangun, D. Y. B., Andriani, J., Nainggolan, Aulia, N., Hutapea, N. M., & Lumbansiantar, R. A. (2024). Kerusakan Lingkungan Hidup pada Ekosistem Ditinjau Berdasarkan Hukum:(Studi Kasus Kerusakan Lingkungan Hidup oleh PT. DPM Dairi). ... :<https://ejournalqarnain.stisnq.ac.id/index.php/Aladalah/article/view/842%0Ahttps://ejournalqarnain.stisnq.ac.id/index.php/Aladalah/article/download/842/851>
- Rizkha, I. A., & Anggapuspa, M. L. (2022). Perancangan Board Game Pengenalan Gizi Seimbang Sebagai Media Edukasi Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Barik*, 4(1), 175–189. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/48614>
- Rohman, D., & Fauziati, E. (2022). Gamification of Learning in the Perspective of Constructivism Philosophy Lev Vygotsky. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 5(1), 4467–4474. <https://www.bircu-journal.com/index.php/birci/article/view/4156>
- Salsabila, Y. R., & Muqowim, M. (2024). Korelasi Antara Teori Belajar Konstruktivisme Lev Vygotsky Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl). *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan*

- Pembelajaran, 4(3), 813–827. <https://doi.org/10.51878/Learning.V4i3.3185>
- Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 209–215. <https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i4.142>
- Shutaleva, A., Nikonova, Z., Savchenko, I., & Martyushev, N. (2021). Environmental Education for Sustainable Development in Russia. *Natural Resources Conservation and Advances for Sustainability*, 415–431. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-822976-7.00010-7>
- Sinambela, S.M., Lumbantobing, J.N.Y., Saragih, M.D., Mangunsong, A.F., Nisa, C., Simanjuntak, J.P., Jamaludin. (2024). Kesenjangan Digital dalam Dunia Pendidikan Masa Kini dan Masa Yang Akan Datang. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(3), 15–24. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i3.3003>
- Sidabutar, A. P., Asari, N. A., Ramadhania, J. A., Balqis, T. L., Nabila, Pulungan, A., Siagian, L., & Rachman, F. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif dalam Mengatasi Permasalahan Belajar pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 35 Percut Sei Tuan. 2(3), 15–20. <https://doi.org/10.30596/jcositte.v1i1.xxxx>
- Sihombing, E. P., Purba, H., Manurung, M. F., Pratama, S., Siagian, S. Z., Simbolon, Y. Y., Siagian, L., & Rachman, F. (2023). Observasi Permasalahan Pembelajaran PPKN di SMP Negeri 27 Medan. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 1(6), 345–350. <https://journal.politeknik-pratama.ac.id/index.php/bersatu/article/view/487>
- Simanungkalit, P. N. B., Nuraida, & Yunita, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Comic Strips Creator Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dalam Pembelajaran PKn Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(1), 11–21. <https://journal.umpo.ac.id/index.php/JPK/article/view/6469/2517>
- Suárez, R., V., Acosta-Castellanos, P. M., Castro Ortegon, Y. A., & Queiruga-Dios, A. (2023). Current State of Environmental Education and Education for Sustainable Development in Primary and Secondary (K-12) Schools in Boyacá, Colombia. *Sustainability (Switzerland)*, 15(13). <https://doi.org/10.3390/su151310139>
- Subarkah, A. M., Cahyono, H., & Sutrisno. (2024). Penguatan Kewarganegaraan Ekologis Melalui Pemberdayaan Masyarakat dalam Pengelolaan Bank Sampah. *Qualitative Research of Bussiness and Social Sciences*, 1(2), 75–86. <https://journal.upy.ac.id/index.php/qrobss/article/download/6497/4459>
- Sukma, L. R. G., Prayitno, S., Baidowi, B., & Amrullah, A. (2022). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Negeri 13 Mataram. *Palapa*, 10(2), 198–216. <https://doi.org/10.36088/palapa.v10i2.1897>
- Suriaman, S., Nurgiansah, T. H. . H. S., Rachman, F., & Hendri, H. (2024). Media

Pembelajaran dengan Pandang: Efektivitas Media Pembelajaran VAK (Visual Auditory Kinesthetic) pada Mata Pelajaran PPKn. *Aurelia: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 3(2), 1773–1779.

Suroto, S., Ari Nugroho, D., & Amelia Rafiah, R. (2021). Penguatan Partisipasi Warga Banua Melalui Prinsip Ecological Citizenship Pada Program Kampung Iklim Untuk Mewujudkan Ketahanan Lingkungan Lahan Basah Berkelanjutan. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 7(1), 59–70. <https://doi.org/10.29407/pn.v7i1.16393>

Susiani, I. R., & Abadiyah, N. D. (2021). Kualitas Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Modeling*, 8(2), 293–294.

Taber, K. S. (2024). Educational Constructivism. *Encyclopedia*, 4, 1534–1552.

Thor, D., & Karlsudd, P. (2020). Teaching and fostering an active environmental awareness design, validation and planning for action-oriented environmental education. *Sustainability* (Switzerland), 12(8). <https://doi.org/10.3390/SU12083209>

Tian, H., & Liu, X. (2022). Pro-Environmental Behavior Research: Theoretical Progress and Future Directions. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(11). <https://doi.org/10.3390/ijerph19116721>

Tyas, D. N., Nurharini, A., Wulandari, D., & Isdaryanti, B. (2022). Analisis Kemampuan Ekoliterasi dan Karakter Peduli Lingkungan Siswa SD Selama Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(3), 213. <https://doi.org/10.30998/fjik.v9i3.11173>

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>

Wibowo, G., Setiawan, D., & Rambe, T. (2022). Development of interactive learning media based on contextual learning current PKN students of class V SDN 250/VI Sinar Gading II. 2(2).

Wibowo, N. A., Sumarmi, S., Utaya, S., Bachri, S., & Kodama, Y. (2023). Students' Environmental Care Attitude: A Study at Adiwiyata Public High School Based on the New Ecological Paradigm (NEP). *Sustainability* (Switzerland), 15(11). <https://doi.org/10.3390/su15118651>

Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Rusdi, Khairunnisa, Lestari, S. M. P., Wijayanti, D. R., Devriany, A., Hidayat, A., Dalfian, Nurcahyati, S., Sjahriani, T., Armi, Widya, N., & Rogayah. (2023). Metodologi Penelitian. *In Cv Science Techno Direct*.

Widiyatmoko, A., & Darmawan, M.S. (2022). Implementasi Gamepencemaran Lingkungan Untuk Menumbuhkan Sikap Kepedulian Lingkungan Siswa Smp. ... Seminar Nasional *IPA*, 245–253. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snipa/article/view/1359%0Ahttps://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snipa/article/download/1359/871>

Winaryati, E., Munsarif, M., & Mardiana. (2021). Circular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial).

Wisman, Y., & Santoso, J. (2024). Pendidikan Lingkungan Hidup Untuk Meningkatkan Ecoliteracy Siswa. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 15(1), 29–39. <https://doi.org/10.37304/jikt.v15i1.302>

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

Yang, B., Wu, N., Tong, Z., & Sun, Y. (2022). Narrative-Based Environmental Education Improves Environmental Awareness and Environmental Attitudes in Children Aged 6–8. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(11). <https://doi.org/10.3390/ijerph19116483>

