

DAFTAR PUSTAKA

- Afriyani, R., Makmun, M. N. Z., Anggraini, D., & Ningtyas, D. P. (2021). Pengembangan Media Puzzle Dengan Metode Make a Match Pembelajaran Tematik Tema Keadaan Cuaca. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran*.
- Agripina, C. A., & Cholifah, T. N. (2020). Pengembangan Media Puzzle Pancasila (PUZZPALA) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Pedidikan Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 6(2).
- Akbar, S., A'yun, I. Q., Satriyani, F. Y., Widodo, W., Paranimmita S.K, R., & Ferisa, D. (2017). *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Al Hakim, S., Soegiarto, L. M., Suparlan, Astawa, K. D., Untari, S., & Hady, N. (2016). *Pendidikan Kewarganegaraan dalam Konteks Indonesia*. Malang: Madani.
- Alzanah, L., & Happy I. D. (2022). Pengembangan Puzzle Kreatif untuk Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ikraith Humaniora*, 6(2).
- Angkowo, R., & Kosasih, A. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Azhar, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Bradea, A., & Blandul, V. C. (2015). The Impact of Mass-media upon Personality Development of Pupils from Primary School. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 205.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Boston: Springer US.
- Darmawan, L. A., Reffiane, F., & Baedowi, S. (2019). Pengembangan Media Puzzle Susun Kotak pada Tema Ekosistem. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1).
- Ernawan. (2017). Skripsi. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif PUKU (Puzzle Kubus) sebagai Pengenalan Pancasila dan Nilai-Nilainya pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II-B SD Negeri Deresan Caturtunggal Depok Sleman*. Yogyakarta: UNY.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.

- Futihat, S., Wibowo, E. W., & Mastoah, I. (2020). Pengembangan Media Puzzle Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Membaca Permulaan. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(2).
- Girsang, M. Br., & Roni H. (2021). Desain Permainan 3D Puzzle dengan Bentuk Hewan Khas Kalimantan. *Jurnal Kreatif: Desain Produk Industri dan Arsitektur*, 9(1).
- Giyartini, R. (2020). Puzzle sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Seni Tari di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(2).
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & P. Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hidayat, H., & Mulyani, H. (2020). Peranan Teknologi dan Media Pembelajaran bagi Siswa Sekolah Dasar di dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2).
- Indriyanti, L., Gani, A. Abd., & Muhardini, S. (2020). Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8(2).
- Irfan, A. (2018). Asumsi-asumsi Dasar Ilmu Pengetahuan sebagai Basis Penelitian Pendidikan Islam. *Jurnal Forum Ilmiah*, 15(2).
- Jamalong, A., Sukino, & Sulha. (2019). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Jamhari, M., & Siregar, D. (2019). *Pedoman Penulisan Karya Tulis untuk Siswa SMA*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran (Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2016). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Makarova, E. A., & Makarova, E. L. (2019). The Functional Model of Using Visualization and Digitalization for Media Literacy Development in Media Education Process. *Media Education (Mediaobrazovanie)*, 59(4).
- Margono. (2005). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Molina, E., Fatima, S. F., Ho, A. D., Melo, C., Wilichowski, T. M., & Pushparatnam, A. (2020). Measuring the Quality of Teaching Practices in

Primary Schools: Assessing the Validity of the Teach Observation Tool in Punjab, Pakistan. *Teaching and Teacher Education*, 96.

- Nari, N., Akmay, Y., & Sasmita, D. (2020). Penerapan Permainan Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Membilang. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 7(1).
- Neteria, F., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Puzzle sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4).
- Nisa, S. K., Pratiwi, I. A., & Ismaya, E. A. (2020). Penerapan Model Group Investigation Berbantuan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(2).
- Nurafifah, W., & Dewi, D. A. (2021). *Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Bermasyarakat, Berbangsa, dan Bernegara*. 1(4).
- Nurdiyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Ozdilek, Z., & Robeck, E. (2009). Operational Priorities of Instructional Designers Analyzed within the Steps of the Addie Instructional Design Model. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 1(1).
- Permendikbud No 24 Tahun 2016 Pasal 1 Ayat 3.
- Putri, M. L., & Dinie A. D. (2021). Urgensi Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar dalam Menghadapi Era Masyarakat 5.0. *Journal on Education* 4, (1).
- Rahayu, A. S. (2017). *Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan (PPKn)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rohani, E. (2019). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Aktualisasi Nilai-nilai Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Perspektif Santri)*. Wonosobo: Gema Media.
- Safitri, N., Jesi A. A., Eddy N., Bedriati I., & Neni H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi FPB di Sekolah Dasar, 4(2).
- Saraswati, D., & Wijayanti, A. (2018). The Developing of Tematik Teaching Media Magic Puzzle Theme of “Berbagi Pekerjaan” in Fourth Grade of Primary School. *JPDN: Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4(1).
- Sholihah, A. F., Agung, A. A. G., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match pada Pembelajaran Tematik Kelas 2 di

Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 7(2).

Sudijono. (2006). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Sunarti, & Dalle, A. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Gambar Puzzle dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MAN 1 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(1).

Suratiningsih. (2021). Puzzle sebagai Solusi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *At- Tarbawi*, 13(1).

Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Tepliyashina, A. N., Golubev, V. Y., & Pavlushkina, N. A. (2018). Information Security in Social Media as Part of Media Education. *Media Education (Mediaobrazovanie)*, 58(4).

Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Yuliana, D., Rejekiingsih, T., & Gunawati, D. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran PPKn sebagai Upaya Membentuk Sikap Demokratis Peserta Didik. *Jurnal PPKn*, 8(1).

Zacharias, T., Wenno, & Laurens, S. (2019). *Metode Penelitian Sosial Teori dan Aplikasi*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.