

DAFTAR RUJUKAN

- Adi dan Agus. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin dan Peck”. *Jurnal POSITIF*. 2015. 20.
- Adiyoga, Dimas dan Rinanda Purba. “Perancangan Permainan Puzzle Kayu Sebagai Media Pembelajaran Dan Pengenalan Bagi Anak Usia Dini”. *Jurnal FSD* (2021) Vol. 2 No. 1. 141.
- Alisuf, Sabri M. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 2010.
- Al-Qur’an dan Terjemahan: Kementrian Agama Republik Indonesia, Q.S Al-Insyirah, Ayat 5-6, hal 596.
- Anni, Catharina Tri. *Psikologi Belajar*. Semarang: IKIP Sematang Press, 2004.
- Arifin, Zainal. “Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir”. *Jurnal Theorems*, Vol. 2 No. 2. (2018). 21.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Persada, 2016.
- Ayu, Maharani Dhea, dkk. “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Tematik Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Team *Quiz* dan Media Teka-Teki Silang”. *Jurnal Internasional Pendidikan Dasar*. Vol. 3 No. 2. 2019. 153.
- Depdiknas. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Untuk Sekolah Dasar/MI*. Jakarta: Terbitan Depdiknas, 2006.
- Dimiyati dan Mudjino. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Djamarah. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008.
- Endayani, Henni. “Sejarah dan Konsep Pendidikan IPS”. *Ittihad*. Vol. 11 No. 2. 2018. 121.

- Fauhah, Homroul dan Brilian Rosy. "Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*. Vol. 9, No. 2. 2021. 236-237.
- Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti, 1994.
- Indriana, Dina. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press Anggota IKAPI, 2011.
- Intan, Talitha Rahma dan Tiara Cempakasari. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Menghargai Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia Pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN Cijati". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 1 No. 2. 2016. 233.
- Ismail, Andang. *Education Games*. Jogjakarta: Pro U Media, 2011.
- Jannah, Roudhatul. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antar Press. 2009.
- Kamus Bahasa Indonesia. Kamus Bahasa Indonesia Edisi Ketiga. Jakarta: Balai Pustaka, 2003.
- Made, Teguh I, dkk. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014.
- Marlina, dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Muzamil, Misbach. "Pengertian Media Puzzle". *Jurnal Economics*. Vol. 9 No.1. 2010. 67.
- Nurdyansyah. *Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: UMSIDA Press, 2019.
- Nurfadhillah Septy, dkk. *Media Pembelajaran SD*. Jawa Barat: CV Jejak, Anggota IKAPI, 2021.
- Nuryadi, dkk. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: SIBUKU MEDIA, 2017.

- Payadnya, I Putu Ade Andre dan I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika. *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS*. Yogyakarta: DEEPUBLISH Grup Penerbitan CV Budi Utama, 2012.
- Pribadi, Beny A. *Design dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Prenada Media Group, 2016.
- Rezania, Vanda dan Rifki Afandi. *Pengembangan Pembelajaran IPS SD*. Jawa Timur: UMSIDA Press, 2020.
- Rofiq, Noor, dkk. “Pembelajaran Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)”. *Jurnal DIRASAH*. Vol. 3 No. 2. 2020. 104.
- Saifuddin, Ahmad. “Apakah Desain Eksperimen Satu Kelompok Layak Digunakan?”. *Literasi : Jurnal Kajian Keislaman Multi-Perspektif 1*. no. 1 (2021). 1–22.
- Sanjaya, Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Media Premada Group, 2012.
- Satria, Budi and Budi Hartono. “Pengaruh Game Edukasi Objek Wisata Terhadap Siswa SDN 3 Purbalingga Lor”. Vol. 6, No. 2 (2022). 767–776.
- Septikasari, Resti dan Rendy Nugraha Frasandy. “Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar”. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*. Vol. VIII No. 2. 2018. 108.
- Subali, Bambang. *Prinsip Asesmen Dan Evaluasi Pembelajaran Edisi Kedua*. UNY Press, 2016.
- Subini, Nini. *Rahasia Belajar Orang Besar*. Jogjakarta: Javalitera, 2011.
- Suciaty, Al-Azizy. *A Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya*. Jogjakarta: Diva Press, 2010.

- Sudijino, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1996.
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- Sudono, Anggani. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta, PT Grasindo, 2000.
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: ALFABETA, 2016.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2008.
- Sundayana, Rostina. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA, 2018.
- Supardi. *Dasar-dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Ombak, 2011.
- Susrianto, Indra Putra Edi. “Implementasi Pembelajaran Pendidikan IPS Di Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan Edukasi*. Vol. 8 No. 1. 2020. 33.
- Suteja dan Akhmad Affandi. *Dasar-Dasar Pendidikan*. Cirebon: CV ELSI PRO.
- Syadili, Abil Hasan Asy dan Adzimatnur Muslihasari. “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle 3D Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. *Jurnal Educatio*. Vol. 7 No. 4. 2021. 2058.
- Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2007.
- Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.

- Ulfa, Tri & Erni Munastiwi. “Keterampilan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial”. *Jurnal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*. Vol. 4 No. 1. 2021. 51.
- Utami, Serli, Sumardi dan Rosarina Giyartini. “Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Pada Materi Negara ASEAN Dalam Pembelajaran IPS Kelas VI SD”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 8 No. 4. 2021. 827.
- Widiana, Wayan I, Ndara Tunggu Rendra dan Ni Wayan Wulantari. “Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA”. *Jurnal Of Educational Research and Review*. Vol. 2 No. 3. 2019. 354.
- Yuliani, Rani. *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Askara, 2008.

