

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. 2016. Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Edcomtech*, 1 (1), 9-20
- Aghni, R.I. 2018. Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16 (1), 98-107
- Aini, B. O., Ayu, K. C., & Siswati, S. 2019. Pengembangan *Game Puzzle* Sebagai *Edugame* Berbasis *Android* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Matematika Siswa SD. *JTAM (Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika)*, 3(1), 74-79.
- Alawiyah, W., Suryana, Y., & Pranata, O. H. 2019. Pengaruh Media *Puzzle* terhadap Hasil Belajar Siswa tentang Bangun Datar di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 118-129.
- Amin, Zainul Ittihad. 2011. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Amalia, D. 2022. *Pengembangan Media Puzzle Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam*. EdyGlobal: Jurnal Penelitian 01(20), 120-130
- Arifuddin, A., Maufur, S., & Farida, F. 2018. Pengaruh Penerapan Alat Peraga *Puzzle* dengan Menggunakan Metode Demonstrasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di SD/MI. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(1), 10-17.
- Ariyana, Y. DKK. 2018. *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Jakarta: Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Pendidik Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Audie, N. 2019. Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2 (1), 586-595
- Cahyo, Agus N. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Yogyakarta: Flash Book.
- Cantika, U. M. A. (2022). Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis Metode Example Non Example Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sd/ Mi. *Pengembangan Media Puzzle Berbasis Metode Example Non Example Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sd/ Mi*, 2-3.

- Darmawan, L. A., Reffiane, F., & Baedowi, S. 2019. Pengembangan Media Puzzle Susun Kotak Pada Tema Ekosistem. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 14-17.
- Dewi, K. 2017. Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1 (1), 81-96
- Djamarah, S.B., & Zain, A. 2018. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ester Novitalina Br Tarigan. 2021. *Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning dan Keterampilan Sosial Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V SD Negeri 050604 Bekiun Tahun Pelajaran 2020/2021*. Tesis: Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan.
- Firdaus, A. 2018. Pendekatan Matematika Realistik dengan Bantuan Puzzle Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 243-252.
- Firmadani, F. 2020. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*. Magelang: Untidar
- Fitria, A. 2014. Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini*, 5 (2), 57-62
- Guerroui, N., & Séridi, H. 2018. *Solving computational square jigsaw puzzles with a novel pairwise compatibility measure*. *Journal of King Saud University-Computer and Information Sciences* Hamid, M. A., dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis
- Handayani, K. A. (2017). *Development Of The Educational Game Puzzle To Learn Numbers In Group B Kindergarten Indriyasana Pugeran*. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 6(4), 362-370.
- Hastuti, W. 2017. Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Daur Hidup Makhluk Hidup Murid Kelas IV SDN Nomor 25 Panaikang Kecamatan Bisappu Kabupaten Bantaeng. *Pena: Jurnal Kreativitas Ilmiah Mahasiswa Unismuh*, 4(1), 679-687.
- Hayati, I.A. 2023. *Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Cerita Dongeng Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. 9(2), 440-444. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.3043>
- Hosnan. 2016. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.

- Husna, N., Sari, S. A., & Halim, A. 2017. Pengembangan Media *Puzzle* Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 5(1), 66-71.
- Islamiyah, N., Aziz, S. A., Tarman, T., Nadira, N., & Thaba, A. 2022. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scrambel Berbantuan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Murid Sekolah Dasar*. Fon: *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 18(1), 116–129. <https://doi.org/10.25134/fon.v18i1.5280>
- Jamil, Sya'ban. 2012. *56 Games Untuk Keluarga*. Jakarta: Republika Penerbit.
- Junita, S., & Munandar, H. 2019. Penerapan Media *Puzzle* Untuk Pemahaman Materi Daur Hidup Hewan Di Sekolah Dasar Dengan Pendekatan *Sains-Edutainment*. *Tunas Bangsa Journal*, 6(1), 76-81.
- Karo-karo, Rasyid, I., dan Rohani. 2018. Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Axiom: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7 (1), 91-96
- Khamidah, N. 2021. Pengembangan Media Pop-Up Berbasis Kearifan Lokal pada Kelas IV Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku di Sekolah Dasar. *Tesis*. Kudus: Universitas Muria Kudus
- Kristianti, N., Purnawati, N., & Suyoto, S. 2018. *Virtual Education with Puzzle Games for Early Childhood—A Study of Indonesia*. *International Journal of Engineering Pedagogy (iJEP)*, 8(2), 14-22.
- Macgilchrist, F., Potter, J., and Williamson, B. 2021. Shifting scales of research on learning, media and technology. *Learning, Media and Technology*, 46 (4), 369-376
- Mahmuda, Siti, 2018, *Media Pembelajaran Bahasa Arab, An-Nabighoh*, Vol. 20 No. 01/Hal 130-133.
- Marza,Anggara. 2019. Pengaruh Model Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kerjasama Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV SD. *Jurnal Basicedu*.
- Meilina, D. F., Widiyaningrum, P., & Supriyanto, S. 2016. Efektivitas Pembelajaran *Learning Cycle 5E* Dipadu Dengan Media *Puzzle Education* Pada Materi Sistem Gerak Manusia Di SMA. *Journal of Biology Education*, 5(1).
- Murfiah, U. 2017. *Pembelajaran Terpadu Teori dan Praktik Terbaik di Sekolah*. Bandung: PT Refika Aditama.

- Musfiqon, & Nurdyansyah. 2015. *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*. Sidoarjo: Nazamia Learning Center.
- Mutiara,O. 2021. *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Ips Terpadu Kelas Viii Smp Inshafudin*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP USK Volume 6, Nomor 1, Hal 69-77
- Netriwati, dan Lena, M. S. 2017. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandar Lampung:Permata Net
- Nugroho, A. H., & Komarudin, R. 2018. Pengembangan Game Puzzle Berbasis Android sebagai Media Edukasi Pengenalan Pahlawan Nasional. *INFORMATICS FOR EDUCATORS AND PROFESSIONAL: Journal of Informatics*, 2(2), 149-158.
- Nurhayati, T., Alfiani, D. A., & Setiani, D. 2019. *The Effect of Crossword Puzzle Application on The Students' Learning Motivation in Science Learning*. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 6(1), 124-133.
- Nurizka, R. 2022. *Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match Untuk Pembelajaran PKn di Kelas IV Sekolah Dasar*. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 2445–2455. <http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/3795>
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat:Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah, dan Tarbiyah*, 3 (1), 171-187
- Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- Prasetyo, E. 2017. Sistem Informasi Dokumentasi Dan Kearsipan Berbasis Client-Server pada Bank Sumsel Babel Cabang Sekayu. *Jurnal Teknik Informatika Politeknik Sekayu (TIPS)*, 7 (2), 1-10
- Putri, S. A., Destiniar, & Sunedi. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 100 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1783–1789.
- Raharjo. 2022. *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar PPKn*. *Jurnal Sosialita*, 17(1), 81–92.
- Rahma, F. I. 2019. Media Pembelajaran (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). *Pancawahana: Jurnal Studi Islam*, 14 (2), 87-99

- Rumakhit, N. 2017. Pengembangan Media *Puzzle* untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis dan Rantai Makanan Kelas IV Sekolah Dasar Tahun 2016/2017. *Jurnal Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 1(02), 1-9.
- Ruminiati. 2008. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Sani, R.A. 2018. *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Saputro, O.A., & Rahayu, T.S. (2020). Perbedaan Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dan Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Monopoli terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan an Pembelajaran*, 4(1): 185.
- Saraswati, D., & Wijayanti, A. 2018. *The Developing Of Tematik Teaching Media Magic Puzzle Theme* Berbagi Pekerjaan *In Fourth Grade Of Primary School*. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4(1), 12-18.
- Setiawan, A. 2015. Pengembangan Media *Puzzle* dengan Software Gui untuk Pencapaian Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Sensor dan Aktuator pada Kelas XI Program Keahlian Teknik Elektronika Industri SMK Negeri 2 Pengasih. *Skripsi*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta
- Setijowati, U. 2017. *Strategi Pembelajaran SD (Implementasi KTSP dan Kurikulum 2013)*. Yogyakarta: K-Media
- Simanjuntak, Luciana.2021. *Pengaruh Model Project Based Learning Dan Motivasi Belajar* Sudaryono, dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta:Graha Ilmu
- Sudjana, Nana dan Rivai. 2017. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV. Budi Utama
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung:Alfabeta
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta
- Sularmi, Utomo, D.H., & Ruja, N. (2018) Pengaruh Project-Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *JURNAL Pendidikan*, 3(4): 475.

- Suprianto, E. 2019. Implementasi Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1 (2), 22-32
- Suryani dan Agung (dalam Nunuk Suryani, 2018). *Media Pembelajarann Iovatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Susanto, E., Susanta, A., & Rusdi. (2020). Efektivitas Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Berpikir Kritis Mahasiswa. *The Original Research of Mathematics*, 5(1): 61-8.
- Tafonao, T. 2018. Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2 (2), 103-114
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Usman, J. (2020). Implementasi Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan SDN 2 Kalosi Kecamatan Alla Kabupaten Enrekang. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Wahyuni, E, S. dan Yokhebed. 2019. Deskripsi Media Pembelajaran yang Digunakan Guru Biologi SMA Negeri di Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 8 (1), 32-40
- Widoyoko, E. P. 2020. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta:Pustaka Belajar
- Winataputra, Udin S dkk. 2006. *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: UniversitasTerbuka.
- 2008. *Pembelajaran PKn di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Wulandari,Yosi. 2022. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Project Based Learning Pada Pembelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar*. Sarjana thesis, Universitas Negeri Jakarta.