DAFTAR PUSTAKA

Akhmad, Nurul. 2019. "*Ensiklopedia Keragaman Budaya*". (Semarang: Alprin). Hlm. 5. <https://play.google.com/books/reader?id=wUDYDwAAQBAJ&hl=id&pg=GBS.PA5>. Diakses pada tanggal 15 Oktober 2020 pukul 19.08 WIB.

Aji, Rustam. 2016. "*DIGITALISASI, ERA TANTANGAN MEDIA (Analisis Kritis Kesiapan Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Menyongsong Era Digital)*". *Islamic Communication Journal*. 1.1. Hlm.43–54. <https://doi.org/10.21580/icj.2016.1.1.1245>. Diunduh pada tanggal 17 November 2020 pukul 01.25 WIB.

Alhamid, Thalha, dan Budur Anufia. 2019. "*Instrumen Pengumpulan Data*". Hlm.1–20. <https://files.osf.io/v1/resources/s3kr6/providers/osfstorage/5c60d9db76653c001927153c?action=download&direct&version=1>. Diunduh pada tanggal 18 Desember 2020 pukul 21.15 WIB.

Angko, Nancy, dan Mustaji. 2013. "*Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model ADDIE Untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya*". *Jurnal KWANGSAN*. 1.1. Hlm.1–15. <https://jurnalkwangsan.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalkwangsan/article/download/1/2>. Diunduh pada tanggal 19 November 2020, pukul 11.25 WIB.

Antara, Made, dan Made Vairagya Yogantari. 2018. "*Keragaman Budaya Indonesia Sumber Inspirasi Inovasi Industri Kreatif*". *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA)*. 1. Hlm.292–301. <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/view/68>. Diunduh pada tanggal 12 Oktober 2020 pukul 16.39 WIB.

Arif, Radianur. 2017. "*Pengembangan Media Permainan Puzzle Siswa Kelas II SDN Lidah Wetan IV Surabaya*". *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*. 8.3. Hlm.1–9. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/21575/19775>. Diunduh pada tanggal 27 September 2020 pukul 09.10 WIB.

Bahtiar, Anisa, dan Raya Sulistyowati. 2019. "*Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Digital Pada Kompetensi Dasar*

Menjelaskan Konsep Pemasaran Online Kelas XI Bisnis Daring Dan Pemasaran SMK Negeri 4 Surabaya". *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*. 7.3. Hlm.618–624. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/download/31886/28933>. Diunduh pada tanggal 25 September 2020 pukul 11.12 WIB.

Basyir, Kunawir, M. Faizin, Helmi Umam, Abdul Aziz Medan, Fathoni Hakim, Muhdi Amal Taufiq, et al. 2013. *Pancasila dan Kewarganegaraan*, ed. oleh M. Syamsul Huda, Eni Purwati, Chaerati Saleh, Lukman Hakim, Siti Musfiqoh, dan M. Hasan Ubaidillah, 1 ed. (Surabaya: Sunan Ampel Press (SAP). <http://digilib.uinsby.ac.id/6458/16/Buku - Pancasila Dan Kewarganegaraan.pdf>. Diunduh pada tanggal 24 November 2020 pukul 14.22 WIB.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2003. "*Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Direktorat Pendidikan Menengah Umum*". (Jakarta: Kemendikbud). <http://pendis.kemenag.go.id/file/dokumen/uuno20th2003ttgsisdiknas.pdf>. Diunduh pada tanggal 11 November 2020 pukul 02.33 WIB.

Desmita. 2012. "*Psikologi Perkembangan Peserta Didik",* (Bandung : PT. Remaja Rosda Karya). Hlm. 81.

Dirjen PAUD Dikmas dan Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan. 2017. "*Modul Tema 4 : Keanekaragaman Budaya dalam Persatuan Indonesia*". (Jakarta: Kemendikbud). <https://sumberbelajar.seamolec.org/Media/Dokumen/5acb1a65865eac2e63321ca4/29a45f014f065f5c347902dfd8f66434.pdf>. Diunduh pada tanggal 15 Oktober 2020 pukul 19.34 WIB.

Dokhi, Mohammad, et al. 2016. "*Analisis Kearifan Lokal Ditinjau Dari Keragaman Budaya Tahun 2016*". (Jakarta: Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan (PSDPK) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia). <https://dokumen.tech/document-/analisis-kearifan-lokal-tahun-2016-kearifan-lokal-ditinjau-dari-keragaman-budaya.html>. Diunduh pada tanggal 15 Oktober 2020 pukul 09.31 WIB.

Fadlilah, Hervandha Ris Daniarti. 2015. "*Pengembangan Media Pembelajaran PKn Berbasis Lectora Inspire pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pendulan*

Sumbersari Moyudan Sleman Tahun Ajaran 2015/2016". <http://repository.upy.ac.id/215/>. Diunduh pada tanggal 30 September 2020 pukul 16.22 WIB.

Fathurrohman, M. 2017. "*Belajar dan Pembelajaran Modern : Konsep Dasar, Inivasi, dan Teori Pembelajaran*". (Yogyakarta : Garudhawaca). Hlm.36. <https://play.google.com/books/reader?id=6KA2DwAAQBAJ&hl=id&pg=GBS.PA36>. Diakses pada tanggal 10 November 2020 pukul 14:21 WIB.

Hadi, Hasrul, dan Sri Agustina. 2016. "*Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model Addie*". *Jurnal Educatio*. 11.1. Hlm.90–105.

Hasnunidah, Neni. 2017. "*Metodologi Penelitian Pendidikan*". 1 ed. (Yogyakarta: Media Akademi).

Husna, Nurul, Sri Adelila Sari, dan A. Halim. 2017. "*Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh*". *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*. 5.1. Hlm.66–71. <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/JPSI/article-/download/8413/6802>, diunduh pada tanggal 27 September 2020 pukul 08.45 WIB.

Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. 2016. "*Media dan Sumber Pembelajaran*". 1. (Jakarta : Kencana). Hlm.4. <https://play.google.com/books/reader?id=w-BVNDwAAQBAJ&hl=id&pg=GBS.PA4>. Diakses pada tanggal 04 November 2020 pukul 21:27 WIB.

Jamil, Sya'ban. 2012. *"56 Game Seru Untuk Keluarga".* Jakarta: Republika.

Jeuring, Johan, Van Rick Rooij, dan Nicolas Pronost. 2013. "*The 5 / 10 Method : A method for designing educational games*". 4. Hlm.1–46. <https://perso.liris.cnrs.fr/npronost/Papers/Student-Project/Master/The%-205-10%20Method%20-%20A%20method%20for%20designing%20-educational%20games.pdf>. Diunduh pada tanggal 10 Desember 2020 pukul 16.39 WIB.

Kemendikbud. 2013. "*Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 Tahan 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan*". (Jakarta: Kemendikbud).

<https://pelayanan.jakarta.go.id/download/regulasi/peraturan-pemerintah-nomor-19-tahun-2005-tentang-standar-pendidikan-nasional.pdf>. Diunduh pada tanggal 23 September 2020 pukul 10.35 WIB.

____. 2013. "*Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 64 Tahun 2013 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*". <https://bsnp-indonesia.org/id/wpcontent/uploads/2009/06/Permendik-bud-Nomor-64-tahun-2013-ttg-SI.pdf>. Diunduh pada tanggal 25 September 2020 pukul 11.34 WIB.

Kustandi, Cecep, dan Daddy Darmawan. 2020. "*Pengembangan Media Pembelajaran*". 1. (Jakarta : Kencana). Hlm.6. <https://play.google.com/-books/reader?id=cCTyDwAAQBAJ&hl=id-&pg=GBS.PA6>. Diakses pada tanggal 04 November 2020 pukul 20:41 WIB.

Kustiawan, Usep. 2016. "*Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*". 1. (Malang: Gunung Samudera). Hlm.6. <https://play.google.com/-books/reader?id=gpYqDwAAQBAJ&hl=id&pg=GBS.PA6>. Diakses pada tanggal 04 November 2020 pukul 21:03 WIB.

Kusumawati, Naniek, dan Endang Sri M. 2020. "*Strategi Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*". 1. (Magetan: CV. AE Media Grafika). Hlm.3-4. <https://play.google.com/books/reader?id=LICWDwAAQBAJ&hl=id&pg=GBS.PA4>. Diakses pada tanggal 09 November 2020 pukul 04:36 WIB.

Latifah, Sri, 2015. "*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Berbantu Puzzle Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas X Pada Materi Gelombang*". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al- Biruni*. 4.1. Hlm.13–23. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/albiruni/article/-download/77/70>. Diunduh pada tanggal 30 September 2020 pukul 19.33 WIB.

Lexico. 2020. "*Oxford English and Spanish Dictionary, Thesaurus, and Spanish to English Translator".* <https://www.lexico.com/definition/>. Diakses pada tanggal 1 Oktober 2020 pukul 02:11 WIB.

Lismina. 2018. "*Pengembagan Kurikulum di Sekolah dan Perguruan Tinggi*". 1. (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia). Hlm.6. <https://play.google.com /books/reader?id=rL6tDwAAQBAJ&pg=GBS.PA6>. Diakses pada tanggal

04 November 2020 pukul 19:07 WIB.

Lubis, Maulana Arafat. 2020. "*Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD/MI : Peluang dan Tantangan di Era Industri 4.0*". 1.1. (Jakarta: Kencana). Hlm.23. <https://play.google.com-/books/reader?id=8A7uDwAAQBAJ&hl=id&pg=GBS.PA23>. Diakses pada tanggal 13 November 2020 pukul 11:13 WIB.

Makki, M. Ilsmail, dan Aflahah. 2019. "*Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran*". (Pamekasan: Duta Media Publishing). Hlm.6. <https://play.google.com/books/reader?id=GXz7DwAAQBAJ&hl=id&pg=GBS.PA6>. Diakses pada tanggal 11 November 2020 pukul 05:47 WIB.

Mubit, Rizal. 2016. "*Peran Agama dalam Multikulturalisme Masyarakat Indonesia*", *in Epistemé: Jurnal Pengembangan Ilmu Keislaman.* (Tulungagung: Pascasarjana IAIN). 11. 1. Hal.170-173, <https://media.neliti.com/media/publications/63342-ID-none.pdf>. Diunduh pada tanggal 27 Oktober 2020 pukul 13.21 WIB.

Munir. 2017. "*Pembelajaran Digital*". (Bandung: Alfabeta). <http://file.upi.edu/-Direktori/FPMIPA/PRODI._ILMU_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/Pembelajaran%20-Digital.pdf>. Diunduh pada tanggal 19 Oktober 2020 pukul 15:27 WIB.

Nasikhah, Aryun Nailun, Florentina Widihastrini, dan Susilo Tri Widodo. 2016. "P*engembangan Game Education Pembelajaran PKn Materi Menghargai Keputusan Bersama Kelas V SD*". *Jurnal Kreatif : Jurnal Kependidikan Dasar*. 7.1. Hlm.81–91. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreatif-/article/download/9370/6136>. Diunduh pada tanggal 30 September 2020 pukul 01.25 WIB.

Nikmah, Iik Nurliatun, dan Imas Cintamulya. 2017. "*Analisis Berfikir Kritis Siswa yang Bergaya Kognitif Reflektif dan Implusif pada Pembelajaran Biologi melalui Model Problem Base Learning (PBL) dengan Media Puzzle*". *Proceeding Biology Education Conference*. 14.1. Hlm.551–555. <https://jurnal.uns.ac.id/prosbi/article/download/21098/16384>. Diunduh pada tanggal 05 November 2020 pukul 07.40 WIB.

Nirwanasari, Nelly. 2019. "*Pengembangan Media Pembelajaran Lks Berbentuk*

Crossword Puzzle Pada Tema Sistem Pencernaan Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa". *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan KALUNI*. 2. Hlm.558–564. <https://doi.org/10.30998/prokaluni.v2i0.47>. Diunduh pada tanggal 30 September 2020 pukul 19.07 WIB.

Nurrita, Teni. 2018. "*Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*". *Journal of Physics: Conference Series*. 3.1. Hlm.171–187. <https://doi.org/10.1088/17426596/1321/2/02-2099>. Diunduh pada tanggal 16 November 2020 pukul 13.28 WIB.

Nurseto, Tejo. 2011. "*Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*", *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan.* 8. 1. (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta). Hlm. 19-35. <https://media.neliti.com/media/publications/17-286-ID-membuat-media-pembelajaran-yang-menarik.pdf>. Diunduh pada tanggal 28 September 2020 pukul 17.05 WIB.

Puspasari, Ratih, dan Tutut Suryaningsih. 2019. "*Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie*". *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*. 3.1. Hlm.137–152. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.702>. Diunduh pada tanggal 10 Desember 2020 pukul 15.23 WIB.

Rahayu, Ani Sri. 2017. "*Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*". 1. Revisi Ed. (Jakarta: Bumi Aksara). Hlm.4-6. <https://play.google.com/-books/reader?id=mq_xDwAAQBAJ&hl=id&-pg=GBS.PA4>. Diakses pada tanggal 10 November 2020 pukul 15.52 WIB.

Ramli, Muhammad. 2012. "*Media dan Teknologi Pembelajaran, Journal of Chemical Information and Modeling*". 1 ed. (Banjarmasin: IAIB Antasari Press). Hlm.LIII.

Rayanto, Yudi Hari, dan Sugianti. 2020. "*Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*". 1. (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute). Hlm. 21, <https://play.google.com/books/reader-?id=pJHcDwAAQBAJ&hl=id&pg=GBS.PA21>. Diakses pada tanggal 05 Oktober 2020 pukul 12:19 WIB.

Rumakhit, Nur. 2017. "P*engembangan Media Puzzle untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis dan Rantai Makanan*

Kelas IV Sekolah Dasar Tahun 2016/2017". *Jurnal Universitas Nusantara PGRI Kediri - Simki Pedagogia.* 1.02. Hlm.1–10. <http://simki.unp-kediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2017/55730c32a47f7fdf96d67740f223c0b2.pdf>. Diunduh pada tanggal 27 September 2020 pukul 10.07 WIB.

Sahara, La Ode. 2020. "*Pengembangan Model Pelibatan Orang Tua Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Pentas Kelas Pada Satuan Paud di Kabupaten Gorontalo*". *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*. 6.1. Hlm.35–44. <https://doi.org/10.37905/aksara.6.1.35-44.2020>. Diunduh pada tanggal 11 November 2020 pukul 01.38 WIB.

Saidah, Intan Nur dan Mahendra Adhi Nugroho. 2015. "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (Acak) Menggunakan Adobe Flash Cs5".* Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, vol.13.1. (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta). Hlm.65-74. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/5190/0>.

Sampson, Frederic, dan Janine Treves Habar. 2011. "*Berinvestasi dalam Keanekaragaman Budaya dan Dialog Antarbudaya*". *Laporan Dunia UNESCO No. 2.* Hlm.1–36. <http://www.unesco.org/new/fileadmin/-MULTIMEDIA/HQ/CLT/pdf/indonesie.pdf>. Diunduh pada tanggal 11 November 2020 pukul 01.38 WIB.

Sari, Yeni Diana Mella. 2016. "*Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Materi Pengambilan Keputusan Bersama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Kelas Va SDN Bojong Salaman 01 Semarang*". (Semarang: Universitas Negeri Semarang). <https://lib.unnes.ac.id/2-4492/1/1401412463.pdf>. Diunduh pada tanggal 24 September 2020 pukul 11.20 WIB .

Setiawan, Yohan Adi. 2017. "*Belajar Android Menyenangkan, Membuat Konten Media Pembelajaran Berbasis Android*". 1. (Surabaya: CV. Cipta Media Edukasi). Hlm.6. <https://play.google.com/books/reader?id=Cf-xFDwAAQBAJ&hl=id&pg=GBS.PA6>. Diakses pada tanggal 01 November 2020 pukul 21.46 WIB.

Sinthaputri, Indrisari. 2014. "*Efektivitas Media Pembelajaran Peta Buta Berbasis Puzzle Multimedia Ditinjau Dari Prestasi Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri Kasihan Bantul Tahun Pelajaran 2013/2014*". *Jurnal*, 2.1. Hlm.1–7. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.033-

645547325%7B&%7DpartnerID=40%7B&%7Dmd5=5c937a0c35f8be4ce16cb392381256da%0Ahttp://jtk.unsri.ac.id/index.php/jtk/article/view/4/6%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.biortech.2008.12.046%0Ahttp://dx.doi.org/10>. Diunduh pada tanggal 24 September 2020 pukul 08.23 WIB.

Siregar, Evaline dan Hartini Nara. 2017. "*Teori Belajar dan Pembelajaran*". 4. (Bogor: Ghalia Indonesia). Hlm. 13.

Sucahyono. 2016. "*Hakekat Pembelajaran PPKn*". (Jakarta: Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, Kementerian Pendidikan Kebudayaan) <http://repositori.kemdikbud.go.id/1034/1/Gabung Rekon SD awal kk G.ok.pdf>. Diunduh pada tanggal 27 September 2020 pukul 14.28 WIB.

Sugiyono. 2013. "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*". 19 ed. (Bandung: CV. Alfabeta).

Sumarsono, Puji, dkk. 2020. "*Belajar dan Pembelajaran di Era Milenial*". 1. (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang). Hlm.3. <https://play.google.com/books/reader?id=fKLzDwAAQBAJ&hl=id&pg=GBS.PA3>. Diakses pada tanggal 11 November 2020 pukul 05:22 WIB.

Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. 2017. "*Media Pembelajaran*". 1. (Jember: Pustaka Abadi). Hlm.9-10. <https://play.google.com/books-/reader?id=VJtlDwAAQBAJ&hl=id&-pg=GBS.PA9>. Diakses pada tanggal 27 September 2020 pukul 22:03 WIB.

Surna, I Nyoman, dan Olga D, Pandeirot. 2014. "*Psikologi Pendidikan 1*", (Jakarta: Erlangga).

Sutarti, Tatik dan Edi Irawan. 2017. *"Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*". 1. (Yogyakarta: Deepublish). Hlm.5. <https://play.google.com/books/reader?id=RInDwAAQBAJ&hl=id&pg=GBS.PA5>. Diakses pada tanggal 30 September 2020 pukul 18:07 WIB.

Sutaryono, dan Cindy Indrawati Santosa. 2019. "*Pengembangan Media Magic Puzzle Berbasis Visual Auditory Kinesthetic*". *Seminar Nasional Pascasarjana.* (Semarang: UNNES). Hlm.910–917. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/330/219>

. Diunduh pada tanggal 30 September 2020 pukul 19.39 WIB.

Suyatmini. 2017. "*Implementasi kurikulum 2013 pada pelaksanaan pembelajaran akuntansi di sekolah menengah kejuruan*". *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*. 27.1. Hlm.60–68. <http://journals.ums.ac.id-/index.php/jpis/article/download/5120/3418>. Diunduh pada tanggal 23 November 2020 pukul 19.18 WIB.

Tekege, Martinus. 2017. "*Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran SMA YPPGI Nabire*". *JURNAL FATEKSA: Jurnal Teknologi dan Rekayasa.* 2. 1. (Papua: Universitas Satya Wiyata Mandala). Hlm. 40-52. <https://uswim.e-journal.id/fateksa/article/down-load/38/21/>. Diunduh pada tanggal 29 Oktober 2020 pukul 19:55 WIB.

Tirtoni, Feri. 2016. *"Pembelajaran PKn Di Sekolah Dasar".* (Yogyakarta: CV. Buku Baik Yogyakarta). <http://eprints.umsida.ac.id/3603/1/BUKU AJAR PKN PGSD versi full book.pdf>. Diunduh pada tanggal 15 November 2020 pukul 14.28 WIB.

Uncw.edu. *"Domain of Development". <http://arcmit01.uncw.edu/hodgesa/ Text%20Files/Domain%20of%20Development120406.pdf>.* Diakses pada tanggal 05 November 2020 pukul 07.35 WIB.

Usman, Herlina. 2019. "*Pelatihan Media Pembelajaran Flashcard Media Berbasis HOTS di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Ciputat*". *Prosiding Pengabdian.* (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta). Hlm.2. <https://journal.pgsdfipunj.com/index.php/prosidingpengabdian/article/-view/1-77>. Diunduh pada tanggal 5 November 2020 pukul 12.37 WIB.

Usman, Herlina, dan Hana Nurwahidah Sudrajat. 2015. "*Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan Bingo*". *Jurnal Ilmiah Visi PTK-PNF*. 10.2. Hlm.114–121. <https://doi.org/-https://doi.org/10.21-009/JIV.1002.6>. Diunduh pada tanggal 18 Desember 2020 pukul 09.52 WIB.

Usman, Herlina dan M. Anwar. 2020. "*Pelatihan Multimedia Virtual Interaktif Berbasis Teks Deskripsi Untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar"*. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat.* (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta). Hlm.362. <http://journal.unj.ac.id/unj/in-

dex.php/snppm/-article/view/20023/10245>. Diunduh pada tanggal 05 November 2020 pukul 12.57 WIB.

Usman, H., Sriyanto, S., et al. 2020. *"Implementation multi factor evaluation process (MFEP) decision support system for choosing the best elementary school teacher". International Journal of Control and Automation*. 13.2. Hlm.97–102. <http://sipeg.unj.ac.id/repository/upload/jurnal/7139Article_Text109-80-1-10-20200330(1).pdf>. Diunduh pada tanggal 18 Desember 2020 pukul 09.17 WIB.

Wedhatami, Bayangsari dan Budi Santoso. 2014. "*Upaya Perlindungan Ekspresi Budaya Tradisional dengan Pembentukan Peraturan Daerah*", *in LAW REFORM* (Semarang: Pascasarjana Ilmu Hukum UNDIP). 9. 2. Hal.32-48. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/lawreform/article/view/1-2444>. Diunduh pada tanggal 27 Oktober 2020 pukul 13.55 WIB.

Wikipedia, *"Cultural Diversity"*, 2020, <https://en.wikipedia.org>. Diakses pada tanggal 15 Oktober 2020 pukul 18:49 WIB.

Winanti, Septika. 2014. "*Pengembangan Media Puzzle Rantai Makanan Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD".* Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Hlm.1-11. <https://docplayer.info/68643654-Pengembangan-media-puzzle-rantai-makanan-untuk-mata-pelajaran-ilmu-pengetahuan-alam-sd-artikel-jurnal.html>. Diunduh pada tanggal 27 April 2021 pukul 17.55 WIB.

Winarno. 2019. *"Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan"*. 1. 4 Ed. (Jakarta: Bumi Aksara). Hlm.12. <https://play.google.com/books/reader?-id=Gq_xDwAAQBAJ&hl=id&pg=GB-S.PA12>. Diakses pada tanggal 10 November 2020 pukul 16:21 WIB.

Winataputra, Udin S. 2014. "*Hakikat,Fungsi, Dan Tujuan Pendidikan Kewarganegaran Di SD*". *Modul 1 Pembelajaran PKn di SD.* Hlm. 1–48.

Yaumi, Muhammad. 2018. "*Media dan Teknologi Pembelajaran*". 1. (Jakarta: Prenadamedia Group). Hlm.4. <https://play.google.com/books/reader-?id=2uZeDwAAQBAJ&hl=id&pg=GBS.PA4>. Diakses pada tanggal 04 November 2020 pukul 20:37 WIB.

Yulianada, Julius Sagita, dan Prayuningtyas Angger. 2019. "*Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Pendidikan Karakter pada Subtema 4 Tema 2 Kelas II Sekolah Dasar*". *Dinamika Sekolah Dasar*. 1.1. Hlm.1–11. <https://doi.org/doi.org/10.21009/DSD.XXX>. Diunduh pada tanggal 24 September 2020 pukul 22.34 WIB.