

DAFTAR PUSTAKA

- Alika K, H., J.H, H., Nataleni, L. S., Salini, S., Veronika, S., & Yusup, W. B. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK Marina Permai. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(4), 9. <https://doi.org/10.47134/paud.v2i4.1803>
- Aminah, S., Ramawani, N., Azura, N., Fronika, S., Meitha Hasanah, S., & Salsabillah, T. (2022). Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 1(2), 465–471. <https://doi.org/10.31004/sicedu.v1i2.66>
- Angelina, T., Herliana, Y., Widodo, S. T., & Arum, U. K. (2023). Efektivitas Media Paper Mode dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3731–3742. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6382>
- Arifin, S., Kusumah, M. A., Melati, H., Yusrifal, S. A., & Faradisha, R. Z. (2023). The Importance of Pancasila Education as Learning Material in Higher Education. *Indonesian Journal of Educational Science and Technology*, 2(2), 207–214. <https://doi.org/10.55927/nurture.v2i2.4279>
- Asa, J. F. (2023). *Manfaat Permainan Puzzle Untuk Anak*. Elementa Media.
- Bagariang, E. R., Banjarnahor, D. N., & Nababan, W. (2023). Pengaruh Disiplin Belajar dan Perhatian Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas X SMA Swasta Kampus Nommensen Pematang Siantar T.A 2022/2023. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 6(4), 1148–1154.
- Dapodik. (2020). *12 Hak Siswa di Sekolah yang Wajib Diketahui, Apa Saja?* <https://www.dapodik.co.id/2020/11/12-hak-siswa-di-sekolah-yang-wajib.html>
- Dewi, M. P., Neviyarni, & Irdamurni. (2020). Perkembangan Bahasa, Emosi dan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 1–11. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.1-11>
- Dwiyono, Y. (2021). *Perkembangan Peserta Didik (I)*. Deepublish.
- Efendi, R., & Ningsih, A. R. (2020). *Pendidikan Karakter di Sekolah (1 ed.)*. CV. Penerbit Qiara Media.
- Eirin, G. (2023). *20 Contoh Kewajiban Anak di Lingkungan Rumah, Materi Kelas 4 SD*. <https://bobo.grid.id/read/083916735/20-contoh-kewajiban-anak-di-lingkungan-rumah-materi-kelas-4-sd?page=all>

- Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6505–6513. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3257>
- Fidrayani, & Purdiasih, R. D. (2022). Meta-Analysis of The Effect of Crossword Puzzle Media To Learning and Student's Social Science Learning Outcome In Elementary School. *Jurnal Ilmiah PGMI*, 8(1), 53. <https://doi.org/10.9911/jip.v8i1>
- Ghasya, D. A. V., & Kartono. (2021). Deskripsi Kelayakan Aspek Bahasa pada Prototipe E-Book Mitigasi Bencana Sebagai Edukasi Sadar Bencana Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Metamorfosa*, 9(2), 285–299. <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v9i2.1506>
- Ghazy, S. A., Fatih, M., & Alfi, C. (2023). Pengembangan Media Woody Puzzle Berbasis Make A Match Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognisi Siswa Kelas II SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01), 5764–5775.
- Haerudin, D. A., & Sutarna, N. (2020). *Perkembangan Peserta Didik*. Graha Ilmu.
- Hairuddin, & Kholil. (2020). *Fungsi Media Dalam Pembelajaran Berbasis Saintifik* (M. I. Subaktiar, Ed.). CV. Jendela Sastra Indonesia Pers.
- Handiyani, M. H., & Yunus Abidin. (2023). Peran Guru dalam Membina Literasi Digital Peserta Didik pada Konsep Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 408–414. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5360>
- Hasanah, A. (2020). Perbedaan perkembangan moral anak laki-laki dan anak perempuan pada usia Sekolah Dasar. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender dan Anak*, 15(1), 41–58. <https://doi.org/10.24090/yinyang.v15i1.3442>
- Hasanah, R. (2020). Pengaruh Manajemen Sarana dan Prasarana terhadap Kegiatan Belajar Mengajar di TK Al-Fadlillah Maguwoharjo Yogyakarta. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(3), 115–122. <https://doi.org/10.14421/jga.2020.53-03>
- Hayanti, R. (2022). *Media Pembelajaran Ala Guru Milenial*. CV. Pustaka Media Guru.
- Hayati, F., Neviyarni, & Irdamurni. (2021). *Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur*. *Jurnal Pendidikan Tambusai* (Vol. 5).
- Hayati, I. A., & Yamin. (2023). Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Cerita Dongeng Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

- Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 440–444.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.3043>
- Hilmi, M. (2022). *Buku Ajar Pengantar Desain Komunikasi Visual*. PT. Nasya Expanding Manajement.
- Ilpi Zukdi. (2022). *Pengembangan Model Pembelajaran Al-Islam Kemuhammadiyah* (1 ed.). CV.AZKAPUSTAKA.
- Indriani, M., & Qiftiyah, M. (2021). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Instant Assessment terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 97–106.
<https://doi.org/10.24042/terampil.v7i2.6373>
- Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.886>
- Kemendikbudristek. (2024). *Kepka BSKAP Nomor 032/H/KR/2024 Tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*.
- Khasanah, F. N., & Rigianti, H. A. (2023). Upaya Guru dalam Menghadapi Peserta Didik yang Mengalami Kebosanan Saat Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Renjana Pendidikan Dasar*, 3(4).
- Khoriyani, R. P., & Suhendra, M. (2022). Meningkatkan Kemampuan Spasial dengan Pembelajaran Melalui Media Visual. *Educational Journal: General and Spesific Research*, 2(3).
<https://www.researchgate.net/publication/365560569>
- Mandolang, E., Tamboto, F. I., Walewangko, S. A., & Dolas, I. P. (2024). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar PKN Siswa Sekolah Dasar. *SIBERNETIK: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 86–98. <https://doi.org/10.59632/sjpp.v2i2.311>
- Maslihah, K. S., & Kurnia, I. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Make A Match Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran PPKN Kelas II SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(2), 473–481.
<https://journalpedia.com/1/index.php/jip/index>
- Maulidiyah, H. (2022). *Modul Ajar PPKn Hak dan Kewajiban di Rumah dan di Sekolah*. <https://files1.simpkb.id/guruberbagi/rpp/297651-1670570681.pdf>
- Mawardhani, M. A., Dewi, A. L. S. D., & Endang Wahyu Andjariani. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Kelas V SD. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)*, 7(2), 2598–9944.
<https://doi.org/10.58258/jisip.v7i1.4737/http>

- Mufidah, H. A., & Tirtoni, F. (2023). Pengaruh Metode Peer Teaching terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 14(1), 72–84. <https://doi.org/10.31849/lectura.v14i1.11980>
- Muliawan, J. U. (2021). *41 Model Mainan Edukasi Terbaik*. Gava Media.
- Mu'min, S. A., & Yultas, N. S. (2020). Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *Al-TA'DIB*, 12(2), 226–239. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.31332/atdbwv12i2.1217>
- Mutma'innah, F., & Hamimi, E. (2024). Development of PBL-Based GLOWASEA (Global Warming on the Sea) Educational Media to Train Critical Thinking Skills on the Topic of Global Warming. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 18(09), 117–140. <https://doi.org/10.3991/ijim.v18i09.48097>
- 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), 82–90. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.25809>
- Nurizka, R., & Manik, L. (2022). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match Untuk Pembelajaran PKn di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 2445–2455.
- Nursalim, M. (2020). *Kurikulum dan Pengembangan Materi Pembelajaran*. Airlangga University Press.
- Pamungkas, I. S., & Muslim, A. H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Candy Land Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran PKn. *Jurnal EDUPENA*, 4(1), 1–17.
- Paulina. (2022). *Media Pembelajaran dan Kecerdasan Interpersonal: Menilik Pengaruhnya Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Deepublish.
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Raharjo. (2020). Analisis Perkembangan Kurikulum PPKn: Dari Rentjana Pelajaran 1947 sampai dengan Merdeka Belajar 2020. *PKn Progresif: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Kewarganegaraan*, 15(1), 63. <https://doi.org/10.20961/pknp.v15i1.44901>

- Rahmi, P., & Hijriati. (2021). Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 152. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v7i1.9295>
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian pengembangan model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek* (1 ed.). Lembaga Academic & Research Institute.
- Rianawati, A. I., Lestari, S. M., Amalia, R., & Nugraha, R. G. (2022). *Pengembangan Powerpoint Interaktif "Hak dan Kewajiban" Sebagai Media Digital Untuk Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Tambusai* (Vol. 6).
- Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*. Deepublish.
- Robert Maribe Branch. (2009). *Instructional Design: The Addie Approach*. Springer.
https://www.google.co.id/books/edition/Instructional_Design_The_ADDIE_Approach/mHSwJPE099EC?hl=id&gbpv=1&dq=robert+maribe+branch&pg=PR4&printsec=frontcover
- Rofi'a, N. A. (2024). Konsep Perkembangan Kognitif Peserta Didik Dalam Implementasi Pembelajaran di Tingkat SD. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(1), 817–822. <https://doi.org/10.61722/jirs.v1i3.771>
- Rofiq, M. K. (2021). *Hak Anak Dalam Hukum Keluarga Islam Indonesia* (M. A. Imroni, Ed.; 1 ed.). CV Rafi Sarana Perkasa.
- Sahida, F., Kusumawardani, H., & Wulandari, T. (2025). Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator pada Materi Computer Aided Desig. *JiIP - Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(6), 6171–6178. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v8i6.8111>
- Santioso, L. L. (2024). *Psikologi Bermain: Rahasia Memperkuat Kepribadian dan Mental Anak dengan Bermain*.
- Sari, E. D. W., Khosiyono, B. H. C., Cahyani, B. H., & Nisa, A. F. (2024). Pengembangan Media Pazzle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Kurikulum Merdeka. *Pendas: Jurnal Ilmiah Dasar*, 9(1), 1409–1421.
- Sari, F. R. K., & Utomo, A. C. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Hak dan Kewajiban untuk Meningkatkan Kerja Sama Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 12(1), 109–121. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v12i1.3090>
- Setiaji, C. A. (2021). *Dasar-Dasar Perencanaan Pembelajaran* (1 ed.). Pustaka Pelajar.

- Setiaji, C. A. (2022). *Strategi Pembelajaran Inovatif; Kiat Menjadi Pendidik yang Inspiratif* (2 ed.). Graha Ilmu.
- Setiawan, H., Alya, & Amayati, V. (2025). Analisis Tipografi Dan Tata Letak Terhadap Daya Serap Informasi Dalam Media Cetak. *Syi'ar: Jurnal Ilmu Komunikasi, Penyuluhan dan Bimbingan Masyarakat Islam*, 8(1), 42–52. <https://doi.org/10.37567/syiar.v8i1.3739>
- Simanjorang, B., Situmorang, L., Panggabean, N., & Jamaludin. (2023). Hak dan Kewajiban Warga Negara dalam Pandangan Mahasiswa di Universitas Negeri Medan. Dalam *Mediation : Journal of Law* (Vol. 2, Nomor 2). <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jhkm/index>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2. Cetakan ke-29). Alfabeta.
- Sukma, O. M., Esra, A. A., Santika, M. F., Bukit, O. A. B., & Yunita, S. (2022). Perspektif Mahasiswa Mengenai Kewajiban dan Hak Negara dan Warga Negara. *COMSERVA : Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 2(8), 1444–1450. <https://doi.org/10.59141/comserva.v2i8.487>
- Sutianah, C. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. CV Qiara Media.
- Syarifuddin, & Utari, E. D. (2022). *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Bening Media Publishing.
- Utama, R. R., & Nawawi, E. (2023). Identitas Manusia Indonesia Sesuai Nilai Pancasila Dan Kebhinnekaan Di SMA Negeri 2 Palembang. *Jurnal Pengabdian West Science*, 2(02), 136–149. <https://doi.org/10.58812/jpws.v2i02.205>
- Utomo, W. A., Refiane, F., Nugroho, A. A., & Maryati. (2023). Pemahaman Hak dan Kewajiban Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 826–830. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4822>
- Vandayo, T., & Hilmi, D. (2020). Implementasi Pemanfaatan Media Visual untuk Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Bahasa Arab. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 5(2), 217–236. <https://doi.org/10.55187/tarjpi.v5i2.3873>
- Virdha, N., Nurhasanah, N., & Sari, Y. (2025). Pengembangan E-Comic KEMBARA sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD pada Materi Membangun Jati Diri dalam Kebinekaan. *Kompetensi*, 18(1), 45–58. <https://doi.org/10.36277/kompetensi.v18i1.369>
- Vulpen, E. Van. (2023, April 6). *Addie Model Explained: All You Need to Know*. <https://www.aihr.com/blog/Addie-Model/>.
<https://www.aihr.com/blog/addie-model/>

- Widyaningrum, F. A., Maryani, I., & Vehachart, R. (2022). Literature Study on Science Learning Media in Elementary School. *International Journal of Learning Reformation in Elementary Education*, 1(01), 1–11. <https://doi.org/10.56741/ijlree.v1i01.51>
- 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>
- Wulandari, D., & Kurniawan, M. I. (2023). Pengaruh Model Value Clarification Technique (VCT) Berbantuan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 578–585. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1037>
- Wulandari, W. D., Sanusi, & Nurwati, D. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Materi Lambang Garuda Pancasila Menggunakan Media Puzzle Siswa Kelas III SDN Ngadisanan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 666–676.
- Yolida, B., & Marpaung, R. R. T. (2023). The Media Puzzle Assisted Guided Inquiry Model: Its Use of Students' Critical Thinking Skills. *Futurity Education*, 117–125. <https://doi.org/10.57125/FED.2023.25.03.09>
- Yuniasari, F. (2023). *Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran* (1 ed.). Media Akademi.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>
- Zakiah, L., Sarkadi, Marini, A., & Ariatmi, S. Z. (2025). Digital Storybook Based on Local Wisdom Representing Students' Cultural Literacy and Citizenship. *AIP Conference Proceedings*, 3142(1). <https://doi.org/10.1063/5.0262031>