

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). Instrumen perangkat pembelajaran (A. Holid. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arsyad (2017), *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi). Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Arham. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer*. Yogyakarta: Deepublish.
- Akbar (2022). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Anam S, Rudyanto M, Fajriana Oktasari A. Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Peranannya Membangun Kesadaran Hak Dan Kewajiban Bernegara Bagi Mahasiswa Di Universitas Madura. *Paedagoria J Kajian, Penelit dan Pengemb Kependidikan*. 2023;14(2):95-102. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagoria>
- Arsyad, A. (2015), *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi). Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Asyhar (2012), media pembelajaran memiliki fungsi utama untuk menyampaikan informasi secara efektif dan merangsang motivasi belajar siswa melalui desain yang interaktif.
- Ariani (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 8(2), 101–110.
- Branch (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer.
- Darwati & Koeswanti, (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 28(2), 145–154. <https://doi.org/10.xxxx/xxxx>
- Dasna, I. W. (2015). Hakikat Pembelajaran Inovatif dan Interaktif. *Tangerang Selatan: Universitas Terbuka*, 1-61.
- Dharma & Siregar (2015). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan: Konsep dan penerapannya dalam pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Dhiana (2020). *Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa sekolah dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Dwiyanti (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif

- untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 3(1), 55–65.
- Fahilah GA, Sari I, Ariesta G. Karakteristik Puzzle Card Unsur sebagai Media Pembelajaran pada Topik Sistem Periodik Unsur. *Desanta Indones Interdisciplinary J.* 2022;3(1):305-312.
- Fauzan MP, Nilnawati M. Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *J Basicedu.* 2022;6(4):6505-6513. doi:10.31004/basicedu.v6i4.3257
- Fauziyyah, M. N., Romadhona, F., & Puspita, A. M. I. (2024). ISSN 3031-0369 1 Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan. *Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan. Jurnal Hukum Dan Kewarganegaraan*, 2(3), 1–16.
- Firman A, Israwati I, Rustamfi DH. Penggunaan Multimedia tentang Hak dan Kewajiban, Tanggung Jawab untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V UPT SD Negeri 228 Pinrang. *J Publ Pendidik.* 2021;10(10):1-6.
- Gerlach & Ely (2019), Pengembangan multimedia interaktif pada mata kuliah perencanaan pembelajaran. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 4(2), 155–164.
- Hanifa H, Aeni UN, Jayadinafa AK. Pengembangan Video Audio Visual Materi Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *ASANKA J Soc Sci Educ.* 2023;4(1):1-10.
- Hasibuan, F. R., Syahfitri, W., Hasibuan, F. E. B. H. B., Ramadhani, W., Ismail, A. Y., Tsany, A., & Musdalifah, Y. (2025). IDENTIFIKASI TELUR CACING ENDOPARASIT PADA FESES AYAM KAMPUNG (*Gallus gallus domesticus*) RUMPUT GANAS MINI FARM, LOA JANAN ILIR, SAMARINDA: Abstrak, Pendahuluan, Metode Penelitian, Hasil dan Pembahasan, Kesimpulan, Saran, Ucapan Terima Kasih, Daftar Pustaka. *Biosel Biology Science and Education*, 14(2), 152-158.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- Heinich (2005). *Teknologi pembelajaran dan media untuk pembelajaran* (Alih bahasa: Melly G. Atmopawiro). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Ismiranda Fatia & Yetti Ariani (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Analisis Kepraktisan dan Efektivitas dalam Proses Belajar Mengajar*. Padang: UNP Press.
- Kurniasih R, Isroah. Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle berbasis Android pada Mata Pelajaran Dasar Perbankan untuk Kelas X Akuntansi Smk Ypkk 1 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018. *J Pendidik Akunt.* 2018;151(2):10-17.
- Kusumawati LA, Sugito Nf, Mustamar A. Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Kwangsan J Teknol Pendidik.* 2021;9(1):31. doi:10.31800/jtp.kw.v9n1.p31—51
- Lobhie (2023). Tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam pembelajaran abad ke-21. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Kurikulum*, 4(1), 45–60.
- Lusi, et al. "Puzzle Sebagai Media Bermain Untuk Melatih Kemandirian Anak Usia Dini." *Early Childhood: Jurnal Pendidikan* 2.2a (2018): 57-65.
- Munawir (2023). *Fungsi Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Magdalena (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 2(3), 418–430.
- Mahfuz I, Wahyuna H, Imeld MI, Tazki NN. Analisis evaluasi formatif pada materi kewajiban, hak dan tanggung jawab pelajaran PKN Kelas V SDN Salemban III. *J Pendidik dan Dakwah.* 2020;2:255-269. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Miftah, M. (2018). Pengembangan dan pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal Litbang: Media Informasi Penelitian, Pengembangan dan IPTEK*, 14(2), 147-156.
- Mubarok VZ. Analisis Faktor – Faktor Penghambat Guru Dalam Materi Tanggung Jawab, Hak, Dan Kewajiban Pada Siswa Slow Learner. *JISIP (Jurnal Ilmu Sos dan Pendidikan)*. 2021;5(1):379-383. doi:10.58258/jisip.v5i1.1732
- Mufida V, Surya B, Barokah A. Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif IPA Kelas V. *J Inov Pendidik.* 2024;6(1):429-441.
- Munthe, A. F., Harahap, M. J., & Fajri, Y. (2023). Tujuan pembelajaran pendidikan

- kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 1(1), 29–40.
- Nurchaya, (2019). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di sekolah dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Nafala (2022). *Jenis-jenis Media Pembelajaran dan Pemanfaatannya dalam Proses Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*. Yogyakarta:
- Putri SA, Irianto DM, Furnamasari YT, Indonesia P, No JP, Wetan C. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Puzzle pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Kelas V Sekolah Dasar. *J Pendidik Tambusai*. 2024;8:11381-11391.
- Putria DEA, Irianti DM, Furnamasari YF, Indonesia P, No JP, Wetan C. Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites Berbasis Aplikasi pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Kelas V Sekolah Dasar. *J Pendidik Tambusai*. 2024;8:11381-11391. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/14091>
- Putricia DA, Irianto D, Furnama YF, Indonesia P, No JP, Wetan C. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Puzzle pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Kelas IV Sekolah Dasar. *J Pendidik Tambusai*. 2024;8:11381-11391.
- Rumakhit (2017). *Pengembangan media pembelajaran berbasis puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar*. Yogyakarta:
- Rohmawati (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 13(2), 123–134.
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.
- Sukmadinata, (2017). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumarsono (2001). *Pendidikan Kewarganegaraan: Membangun karakter bangsa yang demokratis*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Utami T, L. (2025). Respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12-19.
- Vaughan (2011). *Multimedia Interaktif: Membuatnya bekerja* (Edisi ke-8, diterjemahkan oleh Agus Maulana). Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Winarti (2023). *Kegunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas*

Proses Belajar Mengajar. Bandung: Alfabeta.

Wahyuni Yolanita. (2019). *Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta:

Wiguna, A. F. (2024). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS PBL UNTUK MENANAMKAN SIKAP DISIPLIN DALAM PEMBELAJARAN PPKN UNTUK SISWA KELAS 4 SDN TIRON 3. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 1052-1060.

Wulanda LPM, Suniasih NW. Media Interaktif Berbasis Kontekstual Materi Hak dan Kewajiban Muatan PPKn Kelas V Sekolah Dasar. *J Pedagog dan Pembelajaran*. 2022;5(1):33-41. doi:10.23887/jp2.v5i1.45286

Zamroni. (2011). *Pendidikan kewarganegaraan untuk membangun masyarakat madani*. Yogyakarta: FIS UNY Press.