

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2017). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Akmal, Zainul. 2021. "Tinjauan Yuridis Filosofis Eksistensi Kearifan Lokal." *JOELS: Journal of Election and Leadership* 2(2). doi: 10.31849/joels.v2i2.7451.
- Al-Ihmah, N., Akbar, M., & Fitriyani, A. (2023). *Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran*. Bandung: CV Media Ilmu.
- Alti, A., Nuryanti, T., & Hidayat, R. (2022). *Media Pembelajaran: Teori dan Implementasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ambaria, A., Nurmilawati, M., & Zunaidah, F. N. (2023). Analisis validasi dan kepraktisan pengembangan media pembelajaran papan pecahan pada peserta didik kelas 2 sekolah dasar Kecamatan Semen. *Efektor: Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 274–284. <https://doi.org/10.29407/e>
- Chotib, S. H. (2018). Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 109-115.
- Depdiknas. (2008). *Panduan pengembangan bahan ajar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Dewi, D. A., Siregar, R. M., & Ahmad, A. (2024). *Strategi Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar. Dalam Mata Pelajaran IPS Materi Kenampakan Alam (Penelitian Quasi- Eksperimen Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Kelas V Sekolah Dasar).” Jurnal PendidikanTambusa8:14182–96.
- Doddy Azhari Daulay. 2023. Penerapan Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 101509 Muaratais 2 Kecamatan Angkola Kabupaten Tapanuli Selatan. Padangsidempuan.

- E. Mulyasa. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Faiz, A., & Soleh, I. (2021). Nilai-Nilai Kearifan Lokal dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Fajar, M., Handayani, T., & Atika, N. (2023). Pengembangan Media Papan Puzzle Huruf Hijaiyah Menggunakan Metode Utsmani Untuk Anak Usia Dini RA Al-Fattah Pasundan Kabupaten Oku Timur. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 8867-8881
- Fatin, Aiza, Muhammad Syahril Harahap, and Roslian Lubis. 2023. "Pengembangan E-Modul Trigonometri Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa." *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)* 6(1):6–14. doi: 10.37081/mathedu.v6i1.3949.
- Faujiah, D., Aulia, S., & Permatasari, R. (2022). *Jenis Media Pembelajaran di Era Digital*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hariyanti, Dewi, Agus Prasetyo Utomo, and Widia Fitriasih. 2024. "Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle Untuk Mewujudkan Karakter Profil Pelajar Pancasila Pada Peserta didik Kelas X-4 SMAN Pakusari." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 1(4):10. doi: 10.47134/jtp.v1i4.92.
- Hasan, A., Syahrir, & Lestari, R. (2021). Peran Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning* (7th ed.). New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Ibrahim, H., Rahayu, D. S., & Yuliana, N. (2022). *Media Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Deepublish. IV. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6040-6048.
- Kemdikbud. (2006). *Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Khasanah, N., Putri, R. N., & Hidayat, S. (2024). Urgensi Media Edukatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*.
- Kurniawan, Roni, Iwan Abdy, and Dwi Widyastuti Nurharyanto. 2024. "Pengembangan Bahan Ajar Teks Cerita Pendek Berbasis Media Aplikasi Hot Potatoes Jclose Pada Mahasiswa Universitas Khairun." *ALFABETA: Jurnal*

- Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya 7(1):281–86. doi: 10.33503/alfabeta.v7i1.4086.
- Meilana, S., & Aslam, M. (2022). Kearifan Lokal sebagai Basis Pembangunan Berkelanjutan. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*
- Melliana, L., & Wicaksono, A. (2022). Pengembangan Media E-Puzzle pada Materi Lambang Negara. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*.
- Miranti, Afni, Lilik Lilik, Retno Winarni, and Anesa Surya. 2021. “Representasi Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Dalam Motif Batik Wahyu Ngawiyatan Sebagai Muatan Pendidikan Senirupa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5(2):546–60. doi: 10.31004/basicedu.v5i2.763.
- Munir. (2015). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Muttaqie, Akhmad. 2023. “Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Kombinasi Model Problem Based Learning, Bertukar Pasangan & Crossword Puzzle Muatan IPS Di SDN ASAM-ASAM 8.” *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan ...* 01(01):195–202.
- National Council for Social Studies (NCSS). (2008). *Curriculum Standards for Social Studies*. USA: NCSS.
- Neteria, Fibrila, Ahmad Mulyadiprana, and Resa Respati. 2020. “Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru Di Sekolah Dasar.” *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Neteria, Fibrila, Ahmad Mulyadiprana, and Resa Respati. 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. doi: 10.17509/pedadidaktika.v7i4.25809.
- Neteria, S., Diani, N., & Apriyanti, R. (2020). Pengaruh Kejenuhan Belajar terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan*.
- Ngalim,(2010).Prinsip prinsip danTeknik Evaluasi Pengajaran.Bandung:PTRemaja Rosdakarya
- Nisa, A., Rizky, S., & Hakim, A. (2020). *Tahapan Pendidikan Wajib dan Relevansinya terhadap Kompetensi Dasar*. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*.

- Nisa, Siti Khoenun, Ika Ari Pratiwi², and Erik Aditia Ismaya. 2020. "Penerapan Model Group Investigation Berbantuan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar." *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 4(13–29):791–92.
- Noviati, Pupung Rahayu. 2017. "Penerapan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Peserta didik Kelas III SDN 2 Paseh Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang." *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1(1):47–57. doi: 10.29313/ga.v1i1.2686.
- Nurlaeli, I., Fajar, A., & Sadeli, H. (2023). *Development of E-Puzzle Learning Media on the Bhinneka Tunggal Ika Topic*. Jurnal Teknologi Pendidikan Internasional.
- Permana, D., & Sintia, N. (2021). *Kejenuhan dan Kesulitan Konsentrasi dalam Pembelajaran IPS*. Jurnal Pendidikan Dasar.
- Permana, Sukanda, and Neng Ita Sintia. 2021. "Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMP Baiturrosyad Lembur Awi Pacet." *RESOURCE | Research of Social Education* 1(1):19.
- Putri, K. E., & Sahari, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Kuliah Pembelajaran Terpadu. PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran, 3(1), 32-40.
- Rahma, R. A. N., Nurmilawati, M., & Primandiri, P. R. (2021). Pengembangan instrumen asesmen keterampilan pemecahan masalah peserta didik SMA Negeri 1 Kediri pada materi ekosistem. *JB&P: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 8(2), 64–71. <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/biologi>
- Rambe, A. H. dan Harahap, N. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Permainan Puzzle Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Untuk Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 7(1), 42-51.
- Sadiman, A. S. (2013). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sartini. (2004). *Menggali Kearifan Lokal Nusantara: Suatu Alternatif Kajian Ilmu*

Sosial. Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora.

- Sari, D. P., & Kurniawan, E. (2022). *Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal untuk Penguatan Karakter Peserta didik*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 17(1), 45–52.
- Sari, P. P., Pangestika, R. R., & Khaq, M. (2023). Pengembangan media komik bermuatan kearifan lokal dan karakter pada kelas IV subtema 3 bangga terhadap daerah tempat tinggalku di sekolah dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 136-145.
- Sulistia, Hukmah, Eko Swistoro, Pendidikan Profesi, Guru Fakultas, Keguruan Dan, and Ilmu Pendidikan. 2018. “Penggunaan Media Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Aktivitas Peserta didik Dalam Pembelajaran Tematik Pada Peserta didik Kelas II B SD Negeri 71 Kota Bengkulu.” *Triadik* 17(1).
- Surjono, H. D. (2017). *Desain Pembelajaran Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suryandaru, R., & Setyaningtyas, E. (2021). *Instrumen Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Tedy, Tedy, Ruth Stevani, Rusdiana Tamara, and Yuliani Yuliani. 2023. “Teknik Pembacaan Media Puzzle Huruf Di Sekolah Dasar Kalimantan Tengah.” *SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora* 2(2):187–96. doi: 10.55123/sosmaniora.v2i2.1891
- Tiara, R. (2024). *Desain dan Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Anak Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Media Cipta.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wulandari, A., & Yuliandari, R. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Lingkaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan pada Peserta didik Sekolah Dasar. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 3(1), 13-25.