

DAFTAR PUSTAKA

- Alanur. (2023). Profil Pelajar Pancasila: Implementasi Nilai-Nilai Pancasila dalam Pendidikan. *Insan Cendekia*.
- Alim, Sumarno. (2012). Perbedaan Penelitian dan Pengembangan. <http://blog.elearning.unesa.ac.id/alim-sumarno/perbedaan-penelitian-danpengembangan>. Diakses tanggal 30 Maret 2024.
- Al-Munsia, S., Abadi, A., & Rahman, B. (2019). Manfaat Media Pembelajaran dalam Pendidikan. Dalam Wirawan, J. (Ed.), *Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Abad ke-21* (hlm. 2). Jakarta: Pustaka Mandiri.
- Arif. (2012). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2018). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fadhallah. (2021). Metode Wawancara dalam Penelitian. *Jurnal Metodologi Penelitian*, 7(1), 2.
- Ilyasa Aghni, R. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XVI.
- Iskandar Wiryokusumo dalam Afrilianasari. 2014 Teori Pengembangan, Surabaya
- Istarani & Pulungan. (2017). Ensiklopedia Pendidikan. Media Persada.
- Jamil, A. (2016). Manfaat Puzzle dalam Pembelajaran Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 2(3), 178.
- Kaiono. (2015). Manfaat Media Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran. Dalam Wibowo, J. (Ed.), *Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran* (hlm. 103). Jakarta : Maju Jaya.
- KEMENDIKBUD. (2022). Kurikulum dan Asesmen Pendidikan: Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Pembelajaran. Jakarta, Indonesia: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Kusnandar. (2013). Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013). Rajawali Pers
- Lestari, A. (2019). Manfaat Media Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran. Dalam Arifin, M. (Ed.), *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasinya dalam Pendidikan* (hlm. 918). Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Martono, K. T., & Nurhayati, O. D. (2014). Implementation Of Android Based Mobile Learning Application As A Flexible Learning. *IJCSI*

International Journal of Computer Science Issues, 11(3), 7.

Nurgiansah. (2021). Pendidikan Pancasila dalam Pembentukan Karakter Bangsa. Penerbit Kencana

Nur Rumakhit (2017). Pengembangan Media Puzzle Untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis Dan Rantai Makanan Kelas IV Sekolah Dasar. Kediri

Prasasti, E., Utami, A. M., & Sukma, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(4), 480-487.

Rayanto, T., & Sugiyanti. (2020). Research and Development (R&D) dalam Pengembangan Produk. Jakarta: Buku Kompas.

Rosiana Khomsoh, Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah. melalui situs <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal> Diakses tanggal 30 Maret 2024.

Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, 2.

Sari, A., & Setiawan, A. (2018). The Development of Internet-based Economic Learning Media using Moodle Approach. *International Journal of Active Learning*, 3(2), 100–109.

Shinta Ayu, Segudang Game Edukatif Mengajar, (Jakarta: Diva Press, 2014), 109.

Sudjana, N. (2017). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. PT Remaja Rosdakarya

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Suhadang. (2016). Metodologi Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik. Jakarta, Indonesia: Rajawali Pers.

Sundayana. (2014). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung, Indonesia: Remaja Rosdakarya.

Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT Remaja Rosydakarya.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat

Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2), Art. 2.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Widiyoko. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Aplikasi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Pelajar.



THE
Character Building
UNIVERSITY