

DAFTAR PUSTAKA

- Adhimah, S. 2020. Peran Orang Tua Dalam Menghilangkan Rasa Canggung Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 9, No. 1, ISSN: 2579-4531 <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i1.31618>
- Ali, I. 2021. Pembelajaran Kooperatif Dalam Pengajaran Pendidikan. *Jurnal Mubtadiin*, Vol 7. No. 1, ISSN: 2461-128x, <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/mubtadiin/article/view/82>
- Alkaf, F., Syaikhu, A., & Oktaviana, E. 2021. *Pengembangan Media Audio Visual Pembelajaran PPKn Di SDIT Tunas Muda Islam Jakarta*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III.
- Angin, A. P., Ismail, I., Muhazir, M., & Rahayu, D. 2023. Analisis Kesulitan Belajar PPKn Pada Siswa Kelas X SMA Swasta Swakarya Tanjung Langkat Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Serunai Pancasila dan Kewarganegaraan*, Vol. 10, No. 2, ISSN: 2655-8386, <https://doi.org/10.37755/jspk.v10i2.639>
- Annisa, F., & Marlina, M. 2019. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, Vol. 3, No. 4, ISSN: 2580-1147, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.209>
- Antara, P. A. 2021. Emergent Curriculum Kindergarten in Bali. *Journal of Education Technology*, Vol. 5, No. 2, ISSN: 2549-8290, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/download/36342/19483/93943>
- Asep Hernawan Herry, & Andriyani, D. 2014. Hakikat Kurikulum dan Pembelajaran. *Pembelajaran*. <http://repository.ut.ac.id/4618/2/PEKI4303-M1.pdf>
- Aswandi, A. 2020. the Application of Matching Game To Improve Students' English Vocabulary Mastery. *Inovish Journal*, Vol. 5, No. 1, ISSN: 2528-3804, <https://doi.org/10.35314/inovish.v5i1.1391>
- Atapukang, N. 2016. Kreatif Membelajarkan Pembelajar Dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Tepat Sebagai Solusi Dalam Berkomunikasi. *Jurnal Media Komunikasi Geografi*, Vol. 17, No. 2, ISSN: 0216-8138.
- Candiasa, I. M. 2011. *Pengujian Intrumen Penelitian Disertai Aplikasi Iteman dan Bigsteps*. Singaraja: Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Darniyanti, Y., Efriani, N., & Susilawati, W. O. 2021. Pengembangan Media Komik Penerapan Sila Pancasila PPKn Kelas 3 Di Sekolah Dasar Kabupaten Dharmasraya. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 3, No. 1, ISSN: 2686-5041. <https://doi.org/10.32585/jp.v30i3.1789>
- Dwi Rochmada, E., & Suprayitno. 2022. Pengembangan Game Edukasi Wordwall Dalam Pembelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV Sekolah Dasar. *Pgsd*, Vol. 10, No 6, ISSN:1355–1364.

- Faatin, N. A., & Rusnilawati, Nf. 2022. Pengembangan Media Digital Wordwall Ditinjau Dari Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Materi Operasi Bilangan Kelas VI. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol.10, No. 2, ISSN: 2622-4283, <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v10n2.p221--238>
- Fristy, A., Munawiroh, F. L., & Rustini, T. 2023. Analisis nilai-nilai bhineka tunggal ika untuk sekolah menumbuhkan profil pelajar pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Edukasi Nonformal*, Vol. 1, No 1, ISSN: 2715-2634.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. 2021. *Media Pembelajaran*. In Tahta Media Group.
- Hendrayani, I., Astawan, I. G., & Antara, P. A. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Pendekatan Saintifik Materi Sistem Pernapasan Manusia Muatan Pelajaran Ipa Kelas V. *Innovative: Journal Of*, Vol. 3, No. 1, ISSN: 2807-4238 <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i2.1643>
- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. 2020. Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, Vol. 8, No. 2, <https://doi.org/10.23887/jpku.v8i2.24759>
- Japar, D. 2019. *Media dan Teknologi Pembelajaran PPKn*. Surabaya: CV. Jakad Publishing.
- Kamaria, A. 2021. Implementasi Kebijakan Penataan Dan Mutasi Guru Pegawai Negeri Sipil di Lingkungan Dinas Pendidikan Kabupaten Halmahera Utara. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Vol 7, No. 3, ISSN: 2089-5364, <https://doi.org/10.5281/zenodo.4970644>
- Kristanto, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Sutabaya.
- Kurnianingsih, Y., Sinyanyuri, S., & Lubna, A. 2018. *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas III Menyayangi Tumbuhan dan Hewan*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Lestari, P. I., & I Nengah Suastika. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual PPKn Muatan Persatuan dalam Keberagaman. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, Vol 4, No. 1, ISSN: 2622-8076, <https://doi.org/10.31960/ijolec.v4i1.1023>
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. 2020. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan dan Sains*, Vol 2, No 3, ISSN: 418-430, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Matondang, V., Saragih, E., & Sembiring, N. 2018. The Use Of Words Matching Game To Improve Students' Vocabulary Mastery Of The First Grade Students Of SMP Santo Petrus Medan. *KAIROS ELT JOURNAL*, Vol. 2, No 2, ISSN: 2580-4278, <https://core.ac.uk/download/pdf/196255896.pdf>
- Mulyadi, Fahreza. (2018). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Pembelajaran Ips Siswa Kelas V SDN Langung. *Jurnal Visipena*, Vol. 9, No 1. <https://ejournal.bbg.ac.id/visipena/article/view/428>

- Nanda, K. K., Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Kelas V Di Sd Negeri 1 Baktiseraga. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 5, No. 1, ISSN: 88–99.
- Ningtyas, N. P. D. R., Tegeh, I. M., & Antara, P. A. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Edutech Undiksha*, Vol. 8, No. 2, ISSN: 120-130. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28967>
- Nofrita Hayati, N. 2021. The Development of Matching Game as Media to Teach Vocabulary for Elementary School Students Article Info. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 3, No. 2, ISSN: 97–106. <https://ejournal.upi.edu/index.php/edubasic>
- Nurdyansyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. In Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Nurhidayati, V. N., Fitra Ramadani, Fika Melisa, & Desi Armi Eka Putri. 2023. Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Binagogik*, Vol. 10, No. 2, ISSN: 99–106. <https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.428>
- Nurmiawati, M. 2022. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran untuk Siswa SD pada Materi Pecahan. *Seminar Nasional Sains*, Vol. 2, No. 1, <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/seinkesjar/article/download/3022/2091/11845>
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. 2021. Pengembangan media pembelajaran online berbasis game edukasi Wordwall tema Indahnnya Kebersamaan pada siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, No. 5, ISSN: 4093–4100. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1490>
- Prabowo, W. R., Purnomo, D., & Mushafanah, Q. 2020. Metode Kooperatif Tipe Index Card Match Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan. *Jurnal Mimbar Ilmu*, Vol. 25, No. 3, ISSN: 380–390. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/28905>
- Pratiwi, N. P. R. A., Suniasih, N. W., & Wulandari, I. G. A. A. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Sainifik Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Muatan IPA Kelas V SD No. 5 Abiansemal Ni. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia*, Vol. 5, No. 1. <https://doi.org/10.23887/jpsi.v5i1.45393>
- Putri, N. M., & Hamimah. 2023. Pengembangan Multimedia Interaktif Wordwall Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran IPA. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, Vol. 3, No. 1, ISSN: 95–99. <https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.99>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. 2020. Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, Vol. 12, No. 2, ISSN: 317–327. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>
- Ramadani, A. N., Kirana, R. K. C., Astuti, U., & Marini, A. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, Vol. 2, No. 6, ISSN: 2808-9219.

<https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i6.5432>

- Santosa, S. Z. 2022. Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4, No. 1, ISSN: 2685-936x.
- Sari, H. N., Pebriyani, P., Nurfarida, S., Suryanto, M. F., Suri, A. A., & Nugraha, R. G. 2022. Perilaku bullying yang menyimpang dari nilai pancasila pada siswa sekolah. *Jurnal kewarganegaraan*, Vol. 6, No. 1, ISSN: 2095–2102. <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2922>
- Savitri, K. P. B., & Manuaba, I. B. S. 2022. *Pengembangan Video Animasi Berbasis Model PBL sebagai Media Pembelajaran Muatan Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas*, Vol. 4, No. 2, ISSN: 344–354. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i2.4070>
- Shalikhah, N. D. 2017. Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, Vol. 20, No. 1. [10.23917/warta.v19i3.2842](https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842)
- Sitompul, H. S., & Maulina, I. 2021. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Koloid. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 1, No. 1. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i1.1008>
- Sutama, G. A., Suranata, K., & Dharsana, K. 2014. Modeling Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Kelas AK C SMK Negeri 1 Singaraja. *e-journal Undiksha Jurusan Bimbingan Konseling*, Vol. 2, No. 1, ISSN:1–11. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIBK/article/view/3960>
- Tegeh, M. I., Jampel, N. I., & Pudjawan, K. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. 128.
- Wahyu Ningtia, M., & Rahmawati, I. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 10, No. 6, ISSN: 1304–1318. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47174>
- Wahyudi, I., Fadilah, J. N., & Nugroho, F. 2022. Perancangan Game Pair Matching untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Menggunakan Unity Game Engine. *Walisongo Journal of Information Technology*, Vol. 4, No. 6, ISSN:139–146. <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.2.7102>
- Yuliani, D., Isnaini, P. N., Nafisah, S., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. 2021. Implementasi Nilai Karakter Toleransi dalam Pembelajaran PKn di SDN Baranangsiang. *Aulad: Journal on Early Childhood*, Vol.4, No. 3, ISSN: 137–142. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.183>
- Yuliansah, D. S., & Lyesmaya, D. 2020. Penerapan Model Pembelajaran ICM dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Pemahaman Konsep Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan. *Jurnal Persada*, Vol. 4, No. 2, ISSN: 60–67. <https://www.jurnal.ummi.ac.id/index.php/persada/article/view/898/551>
- Yulianti, & Dewi, D. A. 2021. Penanaman Nilai Toleransi dan Keberagaman Suku

Bangsa Siswa Sekolah Dasar melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 2, No. 1, ISSN: 60–70. <https://ejournal.unisap.ac.id/edukasitematik/article/view/83/36>

Yuniantika, D. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Index Card Match Untuk. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, Vol. 4, No. 2, ISSN: 347–352. <https://media.neliti.com/media/publications/259096-penerapan-metode-pembelajaran-index-card-785d3319.pdf>

