

## DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, R. (2013). *Integrasi Pendidikan Lingkungan Hidup Melalui Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar Sebagai Alternatif Menciptakan Sekolah Hijau* (Vol. 2, Issue 1).
- Ahdar, A., & Wardana, W. (2019). Belajar dan pembelajaran: 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis.
- Alfin, J. (2015). Analisis karakteristik siswa pada tingkat sekolah dasar. *In Prosiding Halaqoh Nasional & Seminar Internasional Pendidikan Islam* (pp. 190-205)..
- Almuhtasib, A. S. (2023). *Strategi Pemasaran Kusen Aluminium (Studi Kasus CV. Nuansa Citra Mandiri Cirebon)* (Doctoral dissertation, S1 Perbankan Syariah IAIN Syekh Nurjati).
- Amalia, F. N., Mashita, N., & Tri, W. (2019). Fungsi guru dalam pembentukan karakter peserta didik di sekolah. *Online, tersedia di: <http://ap.fip.um.ac.id/wp-content/uploads/2017/12/Faizah-Nur-Amalia-Nurida-Mashita-Novita-Tri-W..pdf>*. Diakses tanggal, 20.
- Anggraeni, A., & Nugroho, A. S. (2023). Pengembangan Media ROTARKAT (Roda Berputar Pakaian Adat) Pada Materi Keberagaman Pakaian Adat di Indonesia Untuk Pembelajaran IPS Kelas IV di Sekolah Dasar. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan*, 20(3), 545-556.
- Annisa, F., Rahmawati, L. C., & Wahyuningsih, Y. (2022). Analisis Efektivitas
- Anugrahini, R., & Rachmadyanti, P. (2018). Pengembangan Media Peta Puzzle Pada Materi IPS Tentang Membaca Peta Lingkungan Setempat di SDN Japanan 1 Jombang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(12).
- Awiria, A. (2018). Democratic Attitudes Students Through Improved Method Role Playing Lesson In Civics. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 5(2), 174-183.
- Basri, B., Khairinal, K., & Firman, F. (2021). Manajemen kepala sekolah dalam meningkatkan fungsi guru di sekolah menengah atas negeri 4 merangin. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 11(2), 349-361.
- Darmadi, H. (2015). Tugas, peran, kompetensi, dan tanggung jawab menjadi guru profesional. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 161-174.
- Ervina, H., Sumardi, S., & Suryana, Y. (2020). Pengembangan media puzzle tentang sejarah kerajaan Hindu Budha di Indonesia untuk siswa sekolah dasar. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 16(1)

- Fajrianti, R., & Meilana, S. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animaker Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6630–6637. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3325>
- Fathoni, K., Akhmad, J., Hasim, N., Muhammad, ), Fathony, Z., Elektronika, P., & Surabaya, N. (2015). *Pengenalan Pakaian Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Kinect 1*.
- Fitriansyah, F. (2016). Pemanfaatan media pembelajaran (gadget) untuk memotivasi belajar siswa SD. *Cakrawala: Jurnal Humaniora Bina Sarana Informatika*, 16(1).
- Furiyanti, Fatim. (2018). *Aplikasi Tebak Gambar Dan Pengenalan Pakaian Adat Berbasis Anroid*.
- Hasriani, H. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SDN 72 Lamurukung Kecamatan Tellu Siattinge Kabupaten Bone (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Hidayati, E. W. (2018). Penggunaan media puzzle konstruksi terhadap hasil belajar kognitif siswa SDN Kemangsen II Krian. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 1(1), 61-88.
- Inaya, M., Katarina, D., & Julacha, S. (2021). Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional. Perancangan Aplikasi Edukasi Pakaian Adat Tradisional Indonesia Berbasis Android. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*. (Printed), 5(1). <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar>,
- Kanisius Abiyasa, P., Restu, Y., Yulianto, D., Pratini, H. S., Keguruan, F., Pendidikan, I., Sanata, U., & Yogyakarta, D. (2018). *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*.
- Kanisius Abiyasa, P., Restu, Y., Yulianto, D., Pratini, H. S., Keguruan, F., Pendidikan, I., Sanata, U., & Yogyakarta, D. (2018). *Analisis Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas Viii Smp Pada Materi Spldv Dengan Ilustrasi Kegiatan Jual-Beli Pakaian Adat*.
- Kasri, K. (2018). Peningkatan Prestasi Belajar Matematika melalui Media Puzzle Siswa Kelas I SD. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 2(3), 320-325.
- Ketut, N., Puspitawati, C. W., Made, I., Sunarya, G., Ketut, I., & Arthana, R. (2018). Pengembangan Aplikasi Game 3d Tebak Rumah Dan Busana Adat Nusantara Berbasis Android.
- Lasapu, P. B., Bramantya, B., & Sutanto, R. P. (2015). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Pakaian Adat Dalam Bentuk Boneka Tangan Untuk Anak Usia 6-8 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6), 20.

- Lasmana Putra T, P. G. A. I. M. (2021). *Pengenalan Pakaian Adat Di Indonesia Menggunakan Augmented Reality Introduction To Traditional Clothes In Indonesia Using Augmented Reality*.
- Latifa, D., & Juanda, A. (2014). Sosiodrama pada Pembelajaran IPS sebagai Upaya Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 16(4).
- Mahdalena, S., & Sain, Moh. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Pada Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VA Siswa Sekolah Dasar Negeri 010 Sungai Beringin. *Jurnal Pendidikan*, 1(1).
- Masruroh, A. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Materi Keragaman Rumah Adat dan Pakaian Adat Di Indonesia Melalui Strategi Pembelajaran Ekspositori dengan Media Pohon Pintar pada Siswa Kelas IV Semester II MI Tarbiyatul Aulad Jombor Kec. Tuntang Kab. Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019*.
- Musdalifa, N. I., Oktavianti, I., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2015). *Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Model Kooperatif Tipe Nht Siswa Kelas V SDN 5 Ngembalrejo*.
- Muslih, M. (2022). Peningkatan Prestasi Belajar IPS Tentang Perjuangan Para Tokoh Melalui Pembelajaran Kooperatif Teknik Jigsaw Pada Siswa Kelas VI C Sdn Pendem 01 Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 1(4), 237–255. <https://jurnal.widyahumaniora.org/>
- Nurdyansyah, N., Wahid, Y., Nuzulia, N., & Bahak Udin By Arifin, M. (2020). Development of Learning Media for PENA (Puzzle Nusantara) Material for Cultural Diversity to Improve Learning Outcomes for Class IV Students at MIS Al-Falah Lemahabang Pengembangan Media Pembelajaran Pena (Puzzle Nusantara) Materi Keberagaman Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di MIS Al-Falah Lemahabang. *Journal of Islamic*, 4(2). <https://doi.org/10.21070/madrosatuna>
- Penerapan Model Make A Match Berbasis Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa SD pada Mata Pelajaran IPS di SD. *Journal on Education*, 5(1), 760-769.
- Pradipta, G. (2015). Studi Deskriptif Tentang Kesadaranhukum Remaja Terhadap Kepemilikan Surat Izin Mengemudi (Sim) Di Dusun Ketunggeng, Kecamatan Dukun, Kabupaten Magelang Tahun 2014/2015. *Universitas PGRI Yogyakarta*.
- Purnama Sari, E., Dadi, S., & Yusuf, S. (2018). *Pengaruh Pemanfaatan Museum Sebagai Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pakaian Adat Tradisional Bengkulu Di SD Negeri 5 Kota Bengkulu*.
- Puspitawati, N. K. C. W., Sunarya, M. G., & Arthana, I. K. R. (2015). Pengembangan Aplikasi Game 3D Tebak Rumah Dan Busana Adat Nusantara Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 12(1), 39-49.

- Rahmi, A., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2021). Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter Siswa SD melalui Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 5136-5142.
- Ramadhan, M. L. (2020). *Analisis Kesesuaian Buku Guru Dan Buku Siswa Kelas Iv Sd/Mi Tema Cita-Citaku Dengan Kurikulum 2013 Skripsi*.
- Rupita, Nafa. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Pakaian Adat Di Indonesia Mengacu Kurikulum Sd 2013 Pada Subtema Indahny. In *Pengembangan Bahan Ajar Pakaian Adat Di Indonesia Mengacu Kurikulum Sd 2013 Pada Subtema Indahny*.
- Sagala, G., Mesran, M., & Sutiksno, D. U. (2017). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pakaian Adat Asli Indonesia Berbasis Multimedia Dan Web Menerapkan Metode Computer Assisted Instruction (CAI). In *JURIKOM* (Vol. 4, Issue 4).
- Sagala, G., Mesran, M., Sutiksno, D. U., Yuhandri, Y., & Suginam, S. (2017). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pakaian Adat Asli Indonesia Berbasis Multimedia Dan Web Menerapkan Metode Computer Assisted Instruction (Cai). *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 4(4).
- Salahudin, A. (2011). Filsafat pendidikan. *Bandung: Pustaka Setia*.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di Sdn Cikokol 2. In *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* (Vol. 2, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/assabiqun>
- Setyowati, R. and Fimansyah, W. (2018) 'Upaya Peningkatan Citra Pembelajaran IPS Bermakna di Indonesia', *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(1), p. 14. doi: 10.26737/jpipsi.v3i1.544.
- Siska, Y. (2016). *Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca
- Sofiyatun, A. D., & Setyorini, N. (2020). Analisis Semiotika Busana Adat Kabupaten Kebumen Serta Relevansinya Terhadap Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Smp. In *Jurnal Pesona* (Vol. 6, Issue 1).
- Sugiyono, P. D. (2016). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Surapana, P., & Syafii, I. (2021). Tingkat Pemahaman Pelatih Sekolah Sepakbola Terhadap Kurikulum Pembinaan Sepakbola Indonesia Filanesia Di Kabupaten Kediri Pada Tahun 2020. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 4(3), 136-143.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan pembelajaran IPS di SD*. Kencana.
- Sutrisno, I. H. (2015). Pembelajaran Ips Dengan Pendekatan Konstruktivisme. *Seuneubok Lada*, 2(1), 21-33.
- Tirta Putra Lasmana, A. G. P. M. I. (2021). Pengenalan Pakaian Adat Di Indonesia Menggunakan Augmented Reality. Tirta Putra Lasmana, A. G. P. M. I. (2021). Pengenalan Pakaian Adat Di Indonesia Menggunakan Augmented

Reality. *Pengenalan Pakaian Adat Di Indonesia Menggunakan Augmented Reality*.

Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang; *Guru dan Dosen*

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Mendiknas RI.

Wahid, Y. (2020). Development of Learning Media for PEN Material (Puzzle Nusantara) Cultural Diversity to Improve Learning Outcomes of Fourth Grade Students at MIS Al-Falah Lemahabang Pengembangan Media Pembelajaran Pena (Puzzle Nusantara) Materi Keberagaman Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di MIS Al-Falah Lemahabang. In *Journal of Islamic Elementary School* (Vol. 4). October.

Windi Anisa, F., Ainun Fusilat, L., & Tiara Anggraini, I. (2020). Proses Pembelajaran Pada Sekolah Dasar. In *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 2, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>

Yaqin, N. (2016). Manajemen Lembaga Pendidikan Islam. *Madinah: Jurnal Studi Islam*, 3(2), 93-105.

Zellatifanny, C. M., & Mudjiyanto, B. (2018). Tipe penelitian deskripsi dalam ilmu komunikasi. *Diakom: Jurnal Media Dan Komunikasi*, 1(2), 83-90.

