

**KARYA ILMIAH Hak Kekayaan Intelektual (HKI) Slide
Puzzle Kewarganegaraan**

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan



Oleh:

Nama: NOVIA EKA WIDIASTUTI

NIM: 17312089

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN
KEWARGANEGARAAN FAKULTAS KEGURUAN
DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH PONOROGO 2021**

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh : Novia Eka Widiastuti

NIM : 17312089

Judul : *Slide Puzzle Kewarganegaraan* ini telah di setujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian skripsi.

Ponorogo, 31 Juli 2021

Pembimbing I,


Dr. Ardhana Januar Mahardhani, M.KP
NIK. 19870423 201709 12

Pembimbing II,


Hadi Cahyono, M.Pd.
NIK. 19890221 201503 13



LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh : Novia Eka Widiastuti

NIM : 17312089

Judul : *Slide Puzzle Kewarganegaraan*, ini Telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji, di Ponorogo, Pada hari Selasa 10 Agustus 2021

Tim Penguji

Dr. Ardhana Januar Mahardhani, M.KP
NIK. 19870123 201709 12

Hadi Cahyono, M.Pd.
NIK. 19890221 201503 13

Prihma Sinta Utami, M.Pd.
NIK. 19910401 201609 13

Mengetahui
Dekan FKIP

Dr. Ardhana Januar Mahardhani, M.KP.
NIK. 19870123 201709 12

Kaprodi,

Hadi Cahyono, M.Pd
NIK. 19890221 201503 13

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : NOVIA EKA WIDIASTUTI

NIM : 17312089

Program Study : PPKn

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi HKI ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Ponorogo, 20 Maret 2021



Novia Eka Widiastuti

NIM.17312089



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Budi Utomo No. 10 Ponorogo 63471 Jawa Timur Indonesia
Telepon (0352) 481124, Faksimile (0352) 461796, email: akademik@umpo.ac.id, website : www.umpo.ac.id
Akreditasi Institusi B oleh BAN-PT
(SK Nomor 77/SK/BAN-PT/Ak-PPJ/PT/IV/2020)

LEMBAR PERSETUJUAN
PENGGANTI TUGAS AKHIR MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Hadi Cahyono, M.Pd
NIK : 19890221 201503 13
Jabatan : Ketua program studi

Menyetujui bahwa publikasi ilmiah/kelayakan intelektual/PKM* yang akan dilakukan dan/atau diajukan oleh:

Nama : Novia Eka Widhiastuti
NIM : 17312089
Prodi : PPKn
Judul : Slide puzzle kewarganegaraan

adalah diajukan sebagai pengganti tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.)

Demikian surat persetujuan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untu dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Pembimbing I

Dr. Ardhana Janyar M., M.KP
NIK. 19870123 201709 12

Ponorogo, 7 Oktober 2021
Pembimbing II

Hadi Cahyono, M. Pd
NIK- 19890221 201503 13

Mengetahui

Ketua Program Studi



Hadi Cahyono, M. Pd
NIK- 19890221 201503 13

ABSTRAK

Slide puzzle kewarganegaraan merupakan sebuah media pembelajaran yang digunakan sebagai sarana dan prasarana kegiatan pembelajaran yang lebih mengarah pada permainan dan juga melatih siswa dalam membantu memecahkan masalah atau yang sering disebut dengan problem solving. Dalam pembelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan sering sekali kita jumpai banyak siswa yang kurang minat dan bosan dengan cara pembelajarannya karena memang pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan lebih banyak menekankan pada teori dari pada praktik sehingga banyak siswa yang kurang berminat dalam pembelajaran Ppkn. Oleh karena itu saya buat inovasi yang dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan juga melatih siswa dalam kekompakan dalam hal pemecahan masalah atau problem solving.

Slide puzzle kewarganegaraan merupakan sebuah permainan yang menggunakan papan kayu dan balok yang didalam balok tersebut memuat berbagai materi yang memuat beberapa pertanyaan yang nanti harus diselesaikan oleh siswa. masing-masing siswa harus bisa mengeser balok-balok yang ada dipapan sehingga balok yang sesuai dengan undian nomornya bisa keluar, dalam proses permainan tersebut masing-masing siswa harus menggunakan dadu untuk menjalankan balok sehingga balok yang memuat pertanyaan bisa keluar.

Tujuan dari pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yang dimuat dalam media pembelajaran slide puzzle ini membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. melatih siswa dan guru untuk lebih aktif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran, melatih siswa dalam kekompakan kerja sama dan juga melatih siswa dalam memecahkan masalah atau problem solving. Materi yang dimuat didalam slide puzzle digunakan sebagai materi pengayaan sebelum siswa melaksanakan ujian semester akhir untuk meresh materi-materi yang telah diberikan oleh guru sebelumnya.

ABSTRACT

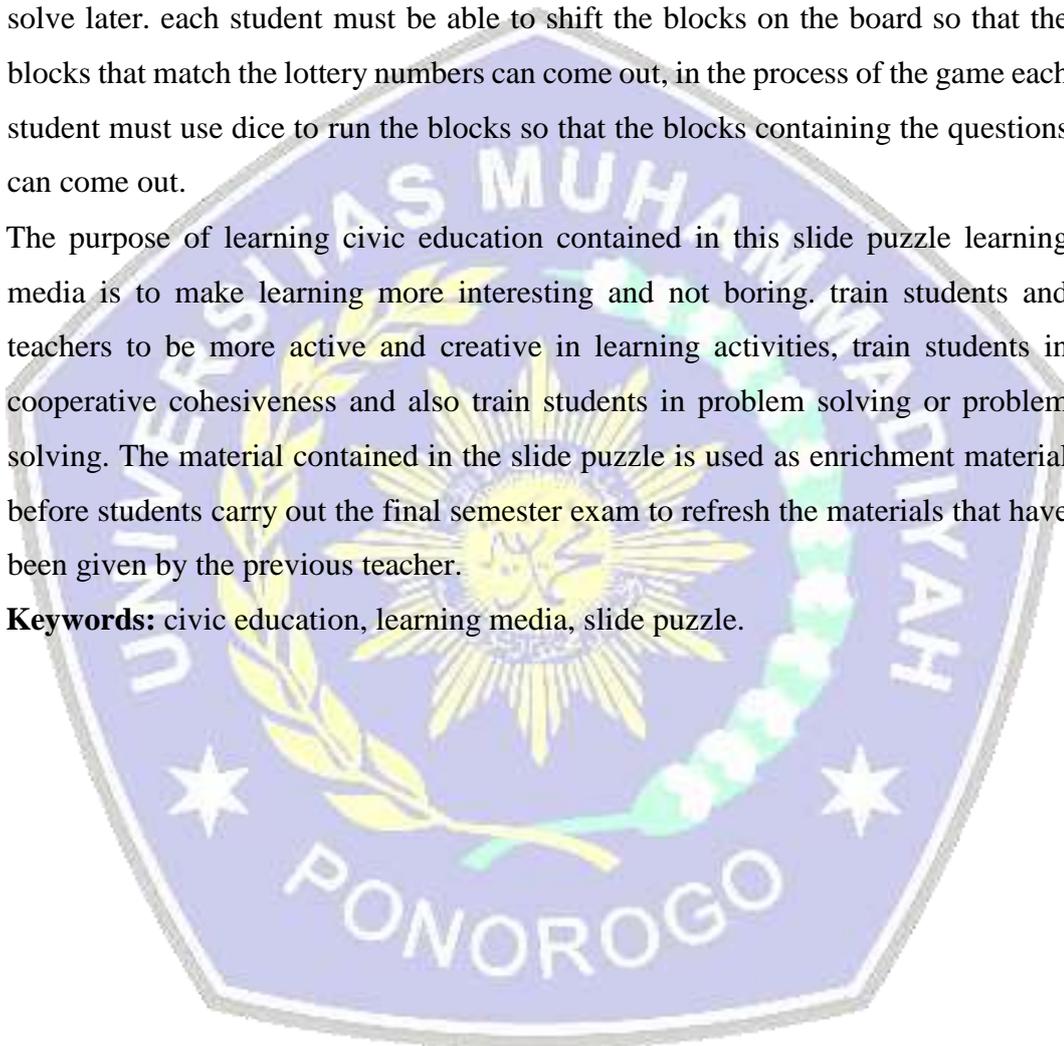
The citizenship slide puzzle is a learning media that is used as a means and infrastructure for learning activities that are more directed at games and also train

students in helping solve problems or what is often referred to as problem solving. In learning Pancasila and citizenship education, we often encounter many students who are less interested and bored with the way of learning because Pancasila and citizenship education emphasizes more on theory than practice so that many students are less interested in learning Civics. Therefore, I created an innovation that can make learning more fun and also train students in cohesiveness in problem solving or problem solving.

The citizenship slide puzzle is a game that uses wooden boards and blocks in which the blocks contain various materials containing several questions that students must solve later. Each student must be able to shift the blocks on the board so that the blocks that match the lottery numbers can come out, in the process of the game each student must use dice to run the blocks so that the blocks containing the questions can come out.

The purpose of learning civic education contained in this slide puzzle learning media is to make learning more interesting and not boring. Train students and teachers to be more active and creative in learning activities, train students in cooperative cohesiveness and also train students in problem solving or problem solving. The material contained in the slide puzzle is used as enrichment material before students carry out the final semester exam to refresh the materials that have been given by the previous teacher.

Keywords: civic education, learning media, slide puzzle.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayahnya sehingga saya bisa menyelesaikan karya ilmiah ini sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

Sholawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW yang telah banyak memberikan nikmat dan hidayahnya sehingga saya bisa menyelesaikan karya ilmiah ini. sebagai media pembelajaran APE yang berjudul ‘‘SLIDE PUZLE KEWARGANEGARAAN’’ sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

Tidak lepas dari pihak-pihak yang telah banyak membantu dan mendukung terselesainya karya ilmiah ini. Saya ucapkan terimakasih banyak kepada :

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Ponorogo
2. Bapak Ardhana Januar Mahardhani, M.KP Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan beserta staf
3. Bapak Hadi Cahyono M.Pd Selaku Kaprodi PPKn
4. Bapak Ardhana Januar Mahardhani, M.KP Selaku Dosen Pembimbing I
5. Bapak Hadi Cahyono M.Pd Selaku Dosen Pembimbing II
6. Teman- teman dan keluarga saya

semoga Allah SWT senantiasa membalas kebaikan berbagai pihak tersebut pada semoga membawa manfaat bagi para pembaca. amin

Ponorogo, 20 Maret 2021



Novia Eka

DAFTAR ISI

Cover Judul.	I
Halaman Persetujuan	II
Lembar Pengesahan	III
Surat Keaslian Karya	IV
Lembar Persetujuan Pengganti Skripsi.....	V
Abstrak.	VI
Kata Pengantar.	VIII
Daftar Isi	XI
BAB I Pendahuluan.	1
1.1 Latar Belakang.	1
1.2 Tujuan.	1
1.3 Manfaat.	2
BAB II Kajian Pustaka.	3
2.1 Media Pembelajaran.	3
2.2 Alat Permainan Edukatif (APE).	3
2.3 Alat Pembelajaran Slide Puzzle.	4
BAB III Hasil dan Pembahasan.	5
3.1 Cara Bermain Slide Puzzle	5
3.2 Dokumen Alat Peraga Slide Puzzle.	5
3.3 Dokumentasi Pelaksanaan Permainan.	6
3.4 Angka Kepuasan Siswa Terhadap APE Slide Puzzle Kewarganegaraan... 6	
BAB IV Penutup.	10
Daftar ustaka	11

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang kita tempuh dari tingkat SD,SMP,SMA/SMK hingga Perguruan tinggi. Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan membekali peserta didik dalam menanamkan nilai-nilai moral, serta budi pekerti dan wawasan dalam kehidupan bernegara yang bertujuan untuk bela negara serta menamkan hak dan kewajiban dalam bela negara. Dalam pembelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan kita dibekali beberapa teori atau materi mengenai dasar-dasar Pancasila dan juga kewarganegaraan yang saling berhubungan yang nantinya akan kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya seperti pembelajaran yang kita pelajari di kelas XI SMA/SMK yang memuat beberapa materi mengenai pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan, seperti pada :

- Bab 1 : Harmonisasi Hak dan Kewajiban Asasi Manusia dalam perspektif Pancasila
- Bab 2 : System Dinamika Demokrasi Pancasila
- Bab 3 : Sistem hukum dan peradilan di Indonesia
- Bab 4 : Dinamika Peran Indonesia Dalam Perdamaian Dunia
- Bab 5 : Mewaspadaai Ancaman Terhadap Kredudukan Negara Kesatuan Republic Indonesia
- Bab 6 : Memperkukuh Persatuan Dan Kesatuan Bangsa Dalam Konteks Negara Kesatuan Republic Indonesia

1.2 Tujuan

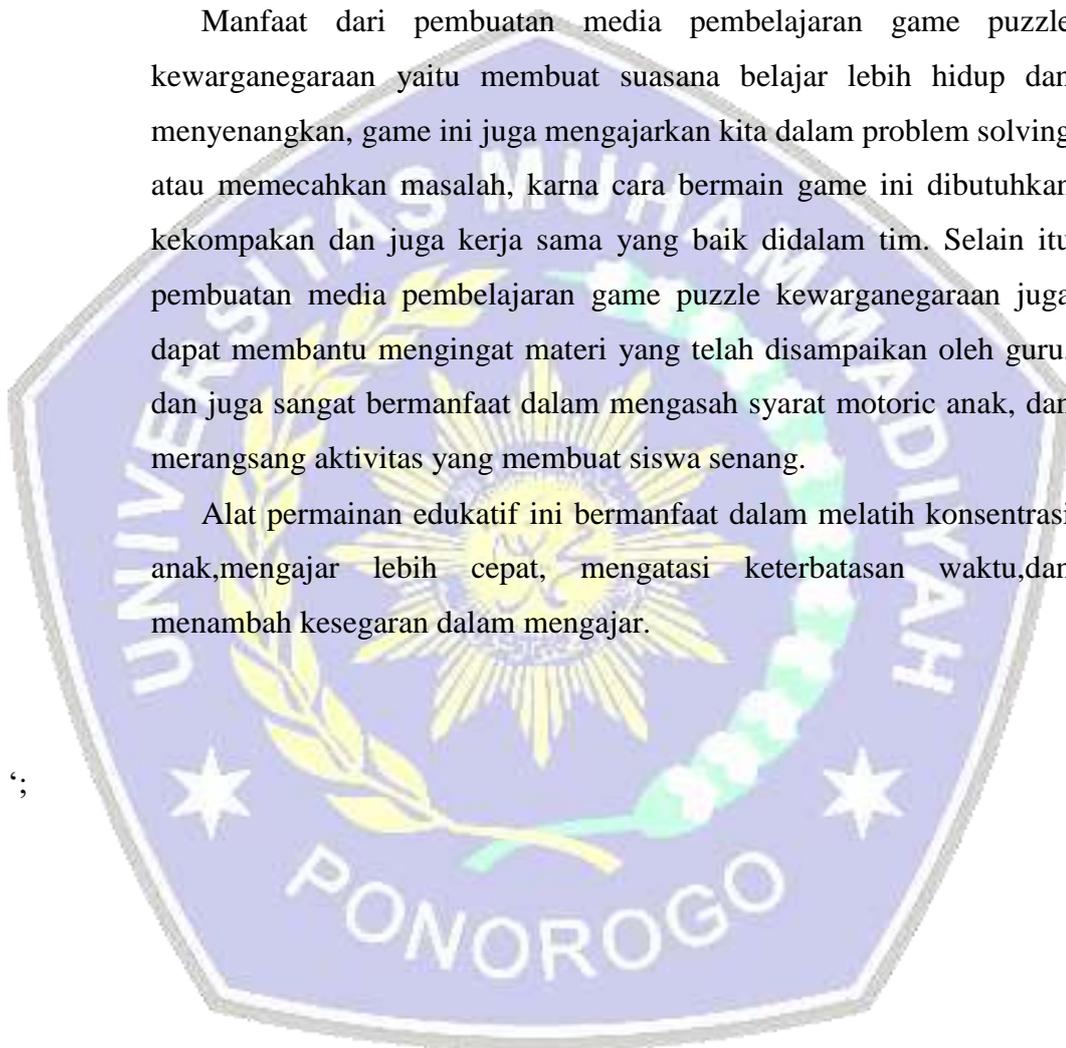
Tujuan dari pembuatan media pembelajaran APE merupakan inovasi yang dikembangkan untuk menarik siswa dalam kegiatan pembelajaran yang lebih menarik sehingga siswa tidak cenderung monoton belajar dengan berfokus pada tulisan atau penjabaran materi

saja, namun siswa juga dapat mencerna materi dengan media game sehingga siswa tidak bosan dan dapat mencerna serta mengingat materi yang telah diajarkan dengan cara yang berbeda. Selain itu pembelajaran menggunakan media game ini dapat membuat pembelajaran lebih hidup, dan juga lebih asik sehingga siswa senang dalam proses pembelajaran. Selain itu APE ini juga digunakan sebagai media pembelajaran yang digunakan guru dalam pengayaan materi yang telah disampaikan sebelumnya untuk menunjang daya ingat siswa.

1.3 Manfaat

Manfaat dari pembuatan media pembelajaran game puzzle kewarganegaraan yaitu membuat suasana belajar lebih hidup dan menyenangkan, game ini juga mengajarkan kita dalam problem solving atau memecahkan masalah, karna cara bermain game ini dibutuhkan kekompakan dan juga kerja sama yang baik didalam tim. Selain itu pembuatan media pembelajaran game puzzle kewarganegaraan juga dapat membantu mengingat materi yang telah disampaikan oleh guru, dan juga sangat bermanfaat dalam mengasah syarat motoric anak, dan merangsang aktivitas yang membuat siswa senang.

Alat permainan edukatif ini bermanfaat dalam melatih konsentrasi anak, mengajar lebih cepat, mengatasi keterbatasan waktu, dan menambah kesegaran dalam mengajar.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

Salah satu komponen penting dalam proses kegiatan belajar mengajar yaitu media pembelajaran. Yang merupakan sebuah perantara yang digunakan sebagai alat dalam kegiatan belajarmengajar. penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat menumbuhkan dampak positif, seperti kegiatan pembelajaran dapat lebih kondusif, terjadinya umpan balik dalam kegiatan pembelajaran, dan juga mencapai hasil yang optimal. Dalam kegiatan pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran sebagai alat maupun perantara dalam memudahkan siswa maupun guru dalam hal menyampaikan dan menerima pembelajaran. Menurut gegne dan bings (1975) secara inplisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, videorecorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan computer. Selain itu dalam menunjang kreatifitas siswa guru juga harus kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran agar kegiatan pembelajaran bisa lebih efektif, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran APE (alat permainan edukatif).

2.2 Alat Permainan Edukatif (APE)

APE atau alat permainan edukatif merupakan sebuah sarana atau perantara untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan yang dapat menunjang atau mengoptimalkan kegiatan pembelajaran. APE juga berfungsi untuk merangsang otak pengembangan seluruh aspek pengembangan seluruh aspek kemampuan (potensi). APE juga berfungsi untuk mengembangkan inovasi dan juga kreatifitas siswa dan juga guru. Alat permainan eduukatif yang merupakan suatu bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain. Permainan ini

memiliki muatan pendidikan yang bermanfaat dalam mengembangkan diri.

Salah satu indikator sebuah permainan disebut edukatif adalah mengembangkan aspek tertentu pada anak, seperti aspek kognitif, sosial, emosional, dan lain sebagainya. Permainan-permainan edukatif tersebut dapat diciptakan dengan membuat alat permainan yang memiliki sifat-sifat, seperti bongkar-pasang, pengelompokan, memadukan, mencari padanan, merangkai, membentuk, mengetok, menyusun, dan lain sebagainya.

2.3 Alat Pembelajaran Slide Puzzle

. Permainan Edukatif yaitu suatu kegiatan pendidikan sebagai alat pembelajaran yang bersifat mendidik dan menyenangkan. Permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bekerja sama.

Alat permainan slide puzzle merupakan sebuah inovasi yang dikembangkan guru untuk siswanya yang berfungsi melatih kreatifitas dan juga kekompakan siswa. Alat pembelajaran ini dibuat untuk menunjang siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang ada, dengan menggunakan slide puzzle yang didalam permainan ini memuat beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan pembelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan. Untuk mendapatkan soal atau pertanyaan yang telah dipilih, siswa harus bisa mengeluarkan nomor yang telah diundi sebelumnya, dalam proses permainan ini tentunya siswa harus bisa berfikir dan juga bekerja sama dengan teman-temannya agar bisa mengeluarkan nomor yang telah diundi.

BAB III

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Cara Bermain Slide Puzzle

Cara bermain slide puzzle ini

1. Buatlah kelompok 3-4 orang
2. Ambil undian kertas yang telah disiapkan, untuk menentukan nomor yang akan dimainkan dalam puzzle
3. Jika sudah mendapatkan nomor masing-masing siswa secara bergantian melempar dadu yang telah disiapkan
4. Kemudian masing-masing siswa dapat menggeser slide puzzle sesuai dengan nomor dadu yang keluar. (contoh jika nomor dadu yang keluar di angka 2 maka siswa tersebut dapat mengeser slide puzzle 2kali)
5. Lakukan sampai nomor yang dituju bisa keluar. (masing-masing siswa harus dapat giliran menggeser puzzle)
6. Jika nomor yang dituju bisa keluar, namun didalamnya zonk, maka harus mengulanginya dari awal, dan mengambil undian lagi.
7. Jika sudah bisa keluar dengan nomor puzzle yang berisi materi, maka kelompok tersebut dapat mempersiapkan untuk presentasi terkait materi yang tertera.

3.2 Dokumentasi Alat Permainan Slide Puzzle



3.3 Dokumentasi Pelaksanaan Permainan



3.4 Angka Kepuasan Siswa Terhadap APE Slide Puzzle Kewarganegaraan

A. Deskripsi Kuantitatif

Metode penelitian merupakan prosedur atau cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu, Menurut (Resseffendi 2010:33) mengatakan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang menggunakan observasi, wawancara atau angket mengenai keadaan sekarang ini, mengenai subjek yang sedang kita teliti. Melalui angket dan sebagainya kita mengumpulkan data untuk menguji hipotesis atau menjawab suatu pertanyaan. Melalui penelitian deskriptif ini peneliti akan memaparkan yang sebenarnya terjadi mengenai keadaan sekarang ini yang sedang diteliti.

Sugiyono (2017:2) mengatakan bahwa, metode penelitian pada dasarnya merupakan ciri-ciri ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode yang digunakan dalam pendekatan kuantitatif .

Untuk pendekatan penelitian dalam skripsi ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif , seperti yang dikemukakan (Sugiyono 2017:8) bahwa metode penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Pendekatan kuantitatif ini digunakan oleh peneliti untuk mengukur seberapa tinggi angka kepuasan siswa terhadap alat permainan edukatif slide puzzle kewarganegaraan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri 2 Ponorogo yang terletak di Jl. Soekarno Hatta No. 381 keniten Ponorogo. Waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada 11-14 Agustus 2021.

C. Populasi dan Sample

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Madrasah Aliyah Negri 2 Ponorogo.

2. Sample

Sample dalam penelitian ini merupakan beberapa siswa kelas XI madrasah Aliyah Negri 2 Ponorogo. Untuk menentukan ukuran sampel menggunakan teknik pengambilan dengan rumus dari Taro Yamane yang dikutip oleh Rakhamt sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1}$$

Keterangan:

n = jumlah sampel N=

jumlah populasi d2=

presisi yang ditetapkan

Berdasarkan rumus tersebut diperoleh jumlah sampel sebesar 10 responden (siswa)

D. Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan dari pelaksanaan PTK dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik persentase untuk siswa dianalisis berdasarkan nilai hasil tes kepuasan belajar. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan berbagai teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis oleh responden. Angket merupakan kumpulan pertanyaan-pertanyaan yang tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden.

TABEL 3.2 KISI-KISI LEMBAR ANGKET

No	Soal pernyataan angket	Pilihan Jawaban	
		Setuju (s)	Tidak setuju (TS)
1.	kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan		
2.	Siswa dapat bekerja sama dan saling interaksi dengan teman-temannya		
3.	Pembelajaran menjadi lebih hidup		
4.	Siswa bisa mengemukakan pendapatnya dengan teman-temannya		

5.	Siswa menjadi tertantang dengan media pembelajaran slide puzzle kewarganegaraan		
6.	Melatih kreativitas dan kekompakan siswa		
7.	Dapat membantu siswa dalam mengingat materi yang telah diajarkan		

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui respon siswa yang memberikan pernyataan setuju dan siswa yang memberikan pernyataan kurang setuju, sehingga diperoleh persensi untuk mengukur kepuasan siswa terhadap penggunaan media slide puzzle.

Sehingga dapat dipersenkan rumus :

$$\text{Res} + = \frac{x}{n} 100\%$$

Res + = respon positif

X = banyak nya angka respon positif

N = jumlah responden

Sehingga diperoleh nilai :

$$\begin{aligned} \text{Res} + &= \frac{7}{10} 100\% \\ &= 0,7 \times 100\% \\ &= 70\% \end{aligned}$$

$$\text{Res} - = \frac{y}{n} 100\%$$

Res - = respon negativ y = banyak nya angka respon positif

N = jumlah responden

Sehingga diperoleh nilai :

$$\begin{aligned} \text{Res} + &= \frac{3}{10} 100\% \\ &= 0,3 \times 100\% \\ &= 30\% \end{aligned}$$

Sehingga bisa disimpulkan bahwa presentase kepuasan siswa terhadap respon positif siswa dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran slide puzzle kewarganegaraan mencapai 70%, sedangkan presentase respon negative siswa mencapai 30%



BAB IV

PENUTUP

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar baik bagi guru maupun bagi siswa itu sendiri, di era pembelajaran yang sudah memasuki era globalisasi ini kita dituntut untuk lebih inovatif, aktif, dan kreatif dalam mengembangkan bahan ajar yang menarik dan mudah diterapkan bagi guru dan siswa. APE atau alat permainan edukatif merupakan sebuah sarana atau perantara untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan yang dapat menunjang atau mengoptimalkan kegiatan pembelajaran. APE juga berfungsi untuk merangsang otak pengembangan seluruh aspek pengembangan seluruh aspek kemampuan (potensi).

Slide Puzzle kewarganegaraan ini diharapkan dapat melatih kreatifitas dan juga kekompakan siswa, dan dapat mengatasi persoalan yang ada, menunjang siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan juga inovatif, serta membuat pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan, yang dapat menunjang siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang ada, dengan menggunakan slide puzzle yang didalam permainan ini memuat beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan pembelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andang Ismail, *Education Games (Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif)*, Yogyakarta: Pilar Media. 2006
- Anggani Sudiono. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta : Grasindo.
- Cucu Eliyawati. (2005). *Pemeliharaan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas
- Hijriati. 2017. *Peranan dan manfaat APE untuk mendukung kreativitas anak usia dini*. No 2 Vol. III : 1-11
- Tedjasaputra, Mayke S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta. PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

