

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, S. Q., & Sunarso, A. (2021). Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbantuan QR-Code pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila (R&D, model ADDIE). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Aisyah, N., Fitriyani, D., & Sari, M. (2020). Pengembangan Sumber Belajar dan Media Pembelajaran. Bandung: Pustaka Setia.
- Aisyah, S., Noviyanti, E., & T. (2020). Bahan Ajar Sebagai Bagian dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Salaka*, 2, 62_65
- Akker, J. V. D., Gravemeijer, K., McKenney, S., & Nieveen, N. (2016). *Educational Design Research*. Routledge.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Darmadi, H. (2017). *Pendidikan Karakter: Konsep dan Implementasi*. Jakarta: Bumi Aksara. Daryanto. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2015). *Applying Educational Research: How to Read, Do, and Use Research to Solve Problems of Practice* (7th ed.). Pearson Education.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. American Educational Research Association.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2019). *Instructional media and technologies for learning* (10th ed.). Pearson Education.
- Hidayati, S. (2017). *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Pancasila*. Yogyakarta: Deepublish.
- Indonesia Belajar. (2023). Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran. Diakses dari situs Indonesia Belajar.
- Kaelan. (2016). *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta: Paradigma.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). Permendikbud Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter.
- Lathifah, D. N. N. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Studi Edukasi Integratif*, 1(3), 145-152.

- Miarso, Y. (2019). Menyemai benih teknologi pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Mulyatiningsih, E. (2016). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN Endang. *Islamic Education Journal*, 35,110,114,120,121.
- Munir. (2017). Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta. Munir. (2021). Multimedia: Konsep & aplikasi dalam pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Norsidi, N. (2024). Efektivitas dan kelemahan pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 pada mata pelajaran geografi di kelas XII IPS SMA Wisuda Pontianak. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi*, 8(1), 32-40. <https://doi.org/10.29408/geodika.v8i1.25728>
- Nurdiyantoro, B. (2017). Instrumen Penilaian Hasil Belajar. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter pada Satuan Pendidikan Formal.
- Pratiwi, N. A., & Hidayat, T. (2023). Penerapan Media Digital Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(3), 211–219.
- Presiden Republik Indonesia. (2017). Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK).
- Putri, M., Latief, M., Yassin, R. M. T., & Muthia, M. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi keragaman komunikasi di SMKN 2 Limboto. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 4(2), 112-120. <https://doi.org/10.37905/inverted.v4i2.18922>
- Ratnaningtyas, D. (2021). Multimedia interaktif pada materi volume bangun ruang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi (Semdikjar)*, 4, 888-894
- Retnawati, H. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian (Panduan Peneliti, Mahasiswa, dan Psikometrian)*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Qurrota Aini, N., & Sunarso. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Berbasis QR Code pada Mata Pelajaran PPKn untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Retrieved from <https://repository.ump.ac.id/16621/>
- Rahmawati, N. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PPKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(2), 144–156.

<https://doi.org/10.21831/jpk.v8i2.2018>

- Ramadhani, I., & Handayani, S. (2020). Media kartu pintar berbasis budaya lokal untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 34–42.
- Ramadhani, S. (2019). Pengembangan kartu pintar untuk pembelajaran PPKn di SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 34–42.
- Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Retnawati, H. (2016). Validitas, reliabilitas & karakteristik butir: Panduan untuk peneliti, mahasiswa, dan psikometrian. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Rusman. (2017). Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, A. S. (2016). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A. S. (2016). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2020). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Saputra, E. (2019). Pendidikan Pancasila dalam Perspektif Kekinian. Bandung: Alfabeta.
- Saputra, M. R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Berbasis Web. Solo: Yayasan Lembaga Gumun Indonesia (YLGJ).
- Sawitri, J. I., Karo Sekali, T. N. B., Br Barus, C. M., Sahara, R. A., & Budi, V. C. (2025). Meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. *POTENSI : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 96–102.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Alfabeta, Bandung.
- Sujarwo, F., Santi, T., & Trisanti, T. (2018). Pengelolaan sumber belajar masyarakat. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sukiman. (2018). Pengembangan media pembelajaran. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sukmadinata, N. S. (2017). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukmawati, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet terhadap Hasil Belajar PKN Peserta Didik di Kelas IV SDN 86 Barru. *Penyidikan Experimental*. Repositori UIN Alauddin Makassar.
- Sungkono. (2017). Pengembangan Sumber Belajar. Yogyakarta: Deepublish.
- Suyanto, M. (2020). Media Pembelajaran: Inovatif dan Interaktif. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Trimansyah, T. (2021). Kecenderungan media pembelajaran interaktif. *Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan*, 12(2), 15-27.
- Wahyudi, A. (2020). Media dan Strategi Pembelajaran Nilai Pancasila di Sekolah Dasar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widoyoko, E. P. (2017). Evaluasi Program Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wulandari, D., Suryani, N., & Nugroho, A. (2020). Pengembangan Media Flashcard untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 120–130.
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika di SMP 1 Bukit Sudi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>
- Zyahrok, F. L. (2020). Pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar (Artikel Skripsi). Universitas Nusantara PGRI Kediri.