

DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, M., & Taniredja, T. (2017). Pengembangan Nilai-Nilai Sila II Pancasila Pada Peserta Didik Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Scholaria Pendidikan dan Kebudayaan*, 165–178.
- Agung, W., Pamungkas, D., & Koeswanti, H. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346–354.
- Ahdan, S., Putri, Andini, R., & Sucipto, A. (2020). Aplikasi M-Learning Sebagai Media Pembelajaran Conversation Pada Homey English. *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, 9(3), 493–509.
- Akhyar, Syahid, M., & Dewi, Dinnie, A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1541–1546.
- Alvendri, D., & Efendi, H. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Konsep Digital Story Telling Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Unity. *Jurnal Vokasi Informatika (JAVIT)*, 4(1), 43–52.
- Antari, L., & Liska, L. (2020). Implementasi Nilai Nilai Pancasila Dalam Penguatan Karakter Bangsa. *Widyadari Jurnal Pendidikan*, 21(2), 676–687.
- Apriani, A., Septiani, I., & Izzah, L. (2022). Implementasi Pendidikan Pancasila di SD Negeri Bakulan. *Indonesian Journal of Elementary Education*, 1(2).
- Arifin, S. (2021). Teori Kognitif Dalam Perencanaan Pembelajaran. *Tadarus : Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 88–98.
- Arsa, A., Azzahra, A., Baskara, B., Selasih, M., & Agry, F. (2025). Pemanfaatan Game Monopoli Wayang untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Jawa pada Peserta Didik Kelas V di SD Negeri Kembangarum 03 Kota Semarang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(November), 16–25.
- Astardinata, A. I., Al, M., Ridho, K., & Febri, E. (2023). Implementasi Makna Nilai Pancasila Sila Ke-3. *Indigenous Knowledge*, 2(1), 1–10.
- Atulhasanah, M., Wiguna, F. A., & Imron, I. F. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Video Animasi Materi Makna dan Karakteristik Wilayah NKRI Kelas IV Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran Ke-6*, 1548–1553.
- Azani, A., Sarmila, S., & Gusmaneli, G. (2024). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Mutiara: Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah*, 2(3), 17–37.
- Baytie, N., & Sumo, M. (2025). Pengaruh Media Game Interaktif Berbasis Digital Terhadap Kemampuan Menghafal Nama-Nama Malaikat AUD Di RA AL-Munawwarah Pamekasan. *DUNIA ANAK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 08(01), 56–65.
- Branch, Robert, M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer

Science. New York.

- Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 127–136.
- Cahaya, A., Sakilah, Saputra, Ade, H., & Asamayana, Y. (2025). Teori Belajar Behavioristik. *Pediaqu. Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 4(4), 6828–6841.
- Cinta, A., Wibawa, P., Mumtaziah, H. Q., & Sholaihah, L. A. (2021). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa. *INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17–22.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Darman, R. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Guepedia. Padang.
- Erwin, V. A., & Yarmis. (2019). Multimedia Interaktif Bermuatan Permainan Edukatif Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2).
- Fadilah, A., Kiki, N. R., Nasywa, K. A., Sulis, H. P., & Usep, S. (2023). Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 01–17.
- Haizatul, F., & Rahmat, K. (2024). Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476.
- Harsiwi, U., & Arini, L. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 4(4), 1104–1113.
- Hasan, M., Khasanah, B., Patriyani, R., & Nahriana. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Tahta Media Grub. Klaten.
- Hasnimar, Muhajir, & Arifin, J. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi dan hasil belajar Pada Mata Pelajaran Pancasila kelas IV Inpres 5/81 Watu Kabupaten Bone. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 98–110.
- Hasri, U., Samad, S., & Latif, S. (2023). Kejenuhan Belajar Siswa dan Penanganannya : Studi Kasus Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Sidrap. *Pinisi Journal Of Education*, 3(3), 130–148.
- Hidayah, Y., & Suyitno. (2021). Kajian Media Pembelajaran Berbasis Interaktif Untuk Memperkuat Profil Pelajar Pancasila Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(November).
- Hidayat, A., Aliansari, R., & Febrianti, R. (2025). Makna Pancasila Sebagai Ideologi Negara. *Journal of education*, 1(1).

- Ifani, Meysita, N., Jatmiko, & Lestari, Dwi, P. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Pembelajaran Happy Notes. *Dharma Pendidikan STKIP Nganjuk*, 20(April), 21–30.
- Indah, D., Zai, S., Bawamenewi, A., Harefa, A., & Lase, B. P. (2026). Analisis Permasalahan Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada Siswa Universitas Nias , Indonesia. *Inovasi : Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 5, 01–18.
- Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *IHSAN Jurnal Pendidikan Islam*, 3(April), 15–23.
- Juniarti, I. G., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi nilai-nilai yang terdapat pada sila kedua pancasila terhadap kehidupan bangsa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7273–7277.
- Junioviona, A., Seytyowati, N., & Yani, M. (2020). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Sikap Yang Mencerminkan Sila-sila Pancasila Kelas III Sekolah dasar. *Jurnal Education and development*, 8(3), 95–100.
- Karomah, F., Devita, Ramli, Z., & Mas'odi. (2024). Peran dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal IKA: Ikatan Alumni PGSD UNARS*, 15(2), 211–222.
- Khairunnisa, & Ain, S. Q. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5519–5530.
- Kurniawati, R., Haifaturrahmah, & Sari, N. (2025). Pemanfaatan game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Yang Menarik Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(04).
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., Sutriyani, & Khoirunnisa. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Bunder III. *BINTANG : Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(2), 377–386.
- Masita, K., Rahmandani, F., & Santosa, T. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Melalui Model Problem Based Learning (PBL). *Pembelajar: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 8(April), 37–45.
- Milala, H., Endryansyah, Joko, & Agung, A. (2022). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal PendidikanTeknik Elektro*, 11(02), 195–202.
- Mira, Sabilah, A., Farhan, A., Wahyudi, S., & Lubis, A. (2022). Penerapan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementary*, 5(1), 41–44.

- Muzijah, R., Wati, M., & Mahtari, S. (2020). Pengembangan E-modul Menggunakan Aplikasi Exe-Learning untuk Melatih Literasi Sains. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 4(2), 89–98.
- Nainggolan, M. G., Ayunda, R., Hasibuan, W. A., & Antika, W. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, 2(3).
- Nanda, F. A. (2025). Peran Pendidikan Pancasila dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah Dasar 050668 Lubuk Dalam Stabat. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 5(1), 52–58.
- Ni'am, M. K. A., Handoyo, E., Raharjo, T. J., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Efektifitas Multimedia Interaktif Berbasis Google Site Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 616–626.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak. Sukabumi, Jawa Barat.
- Nurgiansah, T. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1), 33–41.
- Nurohmah, A. N., Rahma, D., Izzati, N., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila pada Siswa Sekolah Dasar dalam Kehidupan Sehari-hari. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 4(3).
- Okra, R. (2023). The development of educational game-based learning media in natural science subject for elementary school students. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(2), 122–132.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM. Makassar.
- Pakaya, I., Adam, R., & Gui, M. (2025). Analisis Keberhasilan Penggunaan Macromedia Flash 8 sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SDN 3 Tomilito. *Jembura Elementary Education Journal*, 6(1), 39–45.
- Pramesti, A. D., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2023). Media Interaktif Nearpod Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 9(1), 379–385. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4578>
- Purba, R., Rofiki, I., & Purba, S. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Kita Menulis. Malang.
- Putri, Farah, K. A., Husna, Muhammad, J., & Nihayah, Shofa, A. (2023). Implementasi Teori Belajar Humanistik dalam Pembelajaran dan Pembentukan Karakter Anak. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 33–40.
- Rahmadhani, W., & Manalu, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 6(5), 7750–7757.

- Rahmatulloh, D. Y., & Habibah, S. M. (2020). Penerapan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Di Era Digitalisasi Implementation of Pancasila Values in Life in the Digitalization Era. *Citizen Sducation, Media Kajian Pancasila dan Kewarganegaraan*, 1(1), 1–10.
- Ramadhan, M. A., Musthofa, J., & Mukmin, M. K. (2024). Peran Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam bagi Siswa Sekolah Dasar dengan Gaya Belajar Audiovisual. *NOVARA Nusantara Education and Innovation Journal*, 1(3), 143–152.
- Rochaendi, E., Fuadi, A., & Sholihah, D. A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran*. ITERA Pres. Lampung Selatan.
- Safitri, K. (2020). Pentingnya pendidikan karakter untuk siswa sekolah dasar dalam menghadapi era globalisasi. *Jurnal Pendidikan Tembusai*, 4(1), 264–271.
- Sari, Mayang, B., & Suyadi. (2024). Permainan Interaktif Anak Usia Dini Sebagai Media Pembelajaran pada. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 2049–2058.
- Sari, R., & Najicha, F. U. (2022). Memahami Nilai-Nilai Pancasila Sebagai Dasar Negara. *Harmony*, 7(1), 53–58.
- Sariani, N., Prihantini, Winarti, P., Indrawati, Jumadi, Suradi, A., Satria, R., & Lubis, M. (2021). *Belajar dan pembelajaran*. Edu Publisher. Tasikmalaya, Jawa Barat.
- Satrianawati. (2018). *Media dan sumber belajar*. Deepublish. Sleman, Yogyakarta.
- Setiawan, R., & Septian, R. (2025). Media Pembelajaran Interaktif: Analisis Terhadap Pemanfaatan Media Powerpoint Dalam Pendidikan. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*, 6(1), 2832–2837.
- Setyowahyudi, R., Tirtayani, L. A., & Indana, N. (2023). Pengaruh Games Interaktif Wordwall Terhadap Kemampuan Mengenal Budaya Bali Anak Usia Taman Kanak-Kanak. *ECRJ Early Childhood Research Journal*, 6(1), 46–54.
- Shofa, G. R., Rohmatin, R. A., Azahra, P. A., Ferdiansyah, M. R., & Fadilah, N. (2025). Sosialisasi Sila Ke-4 Pancasila Dalam Mewujudkan Partisipasi Aktif Siswa Di Sekolah Dasar Negeri Biru 2 Majalaya. *Gudang Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 386–394.
- Sianturi, Y., & Dewi, D. (2021). Penerapan Nilai Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari Hari dan Sebagai Pendidikan Karakter. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 222–231.
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik dan Fungsi Media Pembelajaran MA AL-Huda Karang Melati. *Idaaratul'ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(2), 162–175.

- Siregar, L., Bofferdin, L., & Arfanuddin, I. (2024). Manfaat Multimedia Pembelajaran Terhadap Kualitas Pemahaman Siswa Anak Usia Dasar. *NIZHAMIYAH*, XIV(2), 148–156.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Sulistiyorini, D., & Nurfalah, Y. (2019). Pembentukan Karakter Religius Siswa Melalui Kegiatan Dewan Jamaah Mushola (DJM) Di SMK PGRI 2 Kota Kediri Defi Sulistiyorini 1 , Yasin Nurfalah 2 1. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 2, 40–49.
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 2*. CV Jejak. Sukabumi, Jawa Barat.
- Suryana, D., Karmila, D., & Mahyuddin, N. (2023). Pengembangan Game Interaktif dalam Meningkatkan Kecerdasan Matematika Anak di TK. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3084–3096.
- Syafei, I. (2025). *Media Pembelajaran*. Widina Media Utama. Bandung, Jawa Barat.
- Teguh, M. (2020). Arah Jelas Sila Kedua Pancasila: Kemanusiaan Yang Memanusiakan Manusia. *Academia.edu*.
- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Edukatif*, V(1), 18–27.
- Wartoyo, & Trisiana, A. (2016). Desain Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui ADDIE Model Untuk Meningkatkan Karakter Mahasiswa Di Universitas Slamet Riyadi Surakarta. *PKN progresif*, 2.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
- Widiasanti, I., Ramadhan, N. A., Alfarizi, M., & Fairus, A. N. (2023). Pemanfaatan Sarana Multimedia dan Media Internet sebagai Alat Pembelajaran yang Efektif. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Volume*, 5(3), 1365–1375.
- Wulandari, E., Putri, I., & Napizah, Y. (2022). Multimedia Interaktif Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori dan Hasil pendidikan Dasar*, 1(2), 107–115.