

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad, Gafuri. 2025. Keberagaman Suku Bangsa Di Kabupaten Kotabaru Simbol Persatuan Dan Kesatuan Bangsa. Darul Ulum Kotabaru: Ejournal <https://ejournal.stitdukotabaru.ac.id/index.php/darululum/issue/view/33>
- Alfin, Jauharoti. 2014. Prosiding Halaqoh nasional dan Seminar Internasional Pendidikan Islam. Surabaya: UIN Sunan Ampel.
- Adventyana, Benedicta Dwi dkk. 2023. Media Pembelajaran Digital sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif untuk Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan dan Konseling.
- Darmadi, Hamid. (2020). Apa Mengapa Bagaimana Pembelajaran Pendidikan Moral Pancasila dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn): Konsep Dasar Strategi Memahami Ideologi Pancasila dan Karakter Bangsa, Jakarta: An1mage.
- Damri, Putra. 2020. Pendidikan Kewarganegaraan. Jakarta: Kencana.
- Es Nafitri, S., MZ, A. F. S. A., & Kharisma, A. I. (2024). Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Media Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 4(2), 922–929. <https://doi.org/10.52562/biochephy.v4i2.1346>
- Fauziah, I. N. N., & Dewi, D. A. 2021. Membangun Semangat Nasionalisme Mahasiswa Melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *IJOIS: Indonesian Journal of Islamic Studies*. <https://doi.org/10.59525/ijois.v2i2.30>
- Fitrianingsish, Nur, Dkk. 2022. Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis AVS Video Editor pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan MIPA*. <http://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpm/article/view/530>
- Gafuri. (2025). *KEBERAGAMAN SUKU BANGSA DI KABUPATEN KOTABARU SIMBOL PERSATUAN DAN KESATUAN BANGSA*. 16, 167–186.
- Huda, N., Danis, A., & Nadriyah. (2017). Mind Map Mind Map. *Jurnal Tunas*

Bangsa, 7(2), 204–218.

Indonesia, B., Era, M., & Industri, R. (2018). *Jauharoti Alfin*. 4(November).

Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 91–100.
<https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2934>

Kusumawati, L. D., Sugito, Nf., & Mustadi, A. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. Kwangsang: *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 31.
<https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n1.p31--51>

Leztiyani, I. 2021. Optimalisasi penggunaan articulate storyline 3 dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 24–35.

Lismina. 2017. Pengembangan Kurikulum. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.

Lubis, M. A. 2020. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) di SD/MI Peluang dan Tantangan di Era Industri. Jakarta:Kencana.

May Diya Sari NST. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Secara New Normal di Sekolah Madrasah Ibtidaiyyah Aliimron Medan T.A 2021-2022.

Milawati, Siska, dkk. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Invinity Cube Materi Perpindahan Kalor Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Di Sd Negeri Ii Pasindangan. *PRIMARY: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.

Pangkhey, Richard DH dan Risal. 2024. Buku Ajar Pendidikan Kewarganegaraan. Yogyakarta: CV Budiutama

Panggabean N. H., & Danis A. 2020. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Mind Mapping Pada Pembelajaran IPA Tema Lingkungan Sahabat Kita. *Jurnal Tunas Bangsa*: <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v7i2.1177>

- Pristiwanti, Desi, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, R. S. D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Rahmat, S. T. 2015. Pemanfaatan Multimedia Interaktif berbasis komputer dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7 196-208I.
- Rayanto, YH dan Sugianti. 2020. Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2D2. Teori dan Praktek. Pasuruan: Lembaga Academic @ Research Institute.
- Razilu, Z. 2021. Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3 di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (DECODE)* 1(1) 17-21.
<https://journal.umkendari.ac.id/index.php/decode>
- Retnowati, Heri. 2016. Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Prama Publishing.
- Riyana, C. 2012. Media Pembelajaran. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Sari A.R. Dkk. 2024. Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. Yogyakarta: Yayasan Putra Adi Darma (YPAD).
- Sari, L. R., Sabil, H., & Falani, I. (2024). Jurnal Pendidikan MIPA. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(2), 346–356.
- Saski, N. H., & Sudarwanto, T. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/40502>
- Septiananda, SN., Imron, IF, & Basori, M. 2022. Pengembangan Multimedia Interaktif IPS Materi Kegiatan Ekonomi Peserta didik Kelas IV SDN Gayam 3. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6 (1), 397–404. Diperoleh dari <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2899>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. ALFABETA.

- Winataputra, U. S. (2016). jmjmk,+Journal+manager,+2. *Jurnal Kmesyarakatan*, 1(1)(1), 15–36.
- W.S. Winkel. 2014. Psikologi Pengajarann. Yogyakarta: Sketsa
- Wardhana, R.I. 2019. Media Pembelajaran Pengenalan Flora Dan Fauna Dalam Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar. Universitas Islam Indonesia
- Wijayanti, Annisa. 2021. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Tematik Kelas V Tema 3 Subtema 3 Pembelajaran 6 Sekolah Dasar. Undergraduate (S1) thesis, Universitas Muhammadiyah Malang.
- Yasin, Muhammad. 2024. Buku Pengantar Pendidikan. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.