

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, K. (2020). *7. Media Pembelajaran Interaktif*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Agus, N.C. (2013). *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*. Yogyakarta: Divapres.
- Akker, J.V.D. (2000). Principles and methods of development research. University of Twente. *Proceedings of the seminar conducted at the East China Normal University, Shanghai (PR China), November 23-26, 2007*
- Ananda, R. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Medan: Lembaga Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja.GrafindooPersada
- Athiya L. R. (2022). Studi Literatur: Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar) Vol (2)*.
- Aunurrahman. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Borg, W. R. and M. D. Gall. (1989). *Educational Research: An Introduction. Fifth Edition*. New York and London: Longman.
- Cholisin. (2000). *Materi Pokok Ilmu Kewarganegaraan Pendidikan Kewarganegaraan*. UNY. Yogyakarta
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Evi, D. 2017. Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat dan Problematikanya. *Jurnal FKIP Bimbingan dan Konseling, Universitas Kristen Indonesia, Makasar. V (1) No. 1.*
- Fikri, H. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Media interaktif*. Yogyakarta, Samudra Biru.
- Fitri. (2012). *Pendidikan Karakter Aplikasi Nilai dan Etika Disekolah*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gusma, D. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Kecepatan Jarak dan Waktu Kelas V Di Sekolah Dasar. *Journal of Elementary School (JOES)*

- Hamalik, O. (2012). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Bumi Aksara.
- Handi, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif dan lembar kerja siswa pada materi virus. *Jurnal Pendidikan Biologi*. Vol 5 Nomor 1.
- Ibrahim, A. (2018). *Metodologi Penelitian*. Makassar: Gunadarma Ilmu.
- Idris, M. (2008). *Strategi & Metode Pengajaran: Menciptakan Keterampilan. Mengajar yang Efektif dan Edukatif*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Indrawan, I. (2020). *Media Pembelajaran Aplikasi Multimedia*. Bandung: Penerbit CV Pena Persada.
- Inpafi. (2022). Use of *powtoon* media on student learning outcomes. *Journal of Education*, Vol 11, Iss 2.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Pendidikan Pancasila*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kuncahyono. (2018). Pengembangan E-Modul (Modul Digital) dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, Volume 2 No. 2. 219-231
- Maenuddin, B. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Video Tutorial di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol 21 No 2.
- Majid, A. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Marni, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Discovery Learning. *Jurnal Pendidikan Matematika Volume 6 Nomor 3*.
- Medithya. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran PPKn SD Aplikasi *Powtoon* untuk mengembangkan karakter tanggung jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol. VIII No. 2, July 2021
- Mulyasa. (2013). *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Munir (2012). *Multimedia. Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Muthmainnah, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Aplikasi Aplikasi *Powtoon* Terintegrasi Dengan Microsoft Office Powerpoint Pada Materi Koordinat Kartesius. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. Volume 4,

*Nomor 2.*

- Neo Tse-Kian K. (2004). Classroom innovation: engaging students in interactive multimedia learning. *Journal Campus-Wide Information Systems Volume 21. No 3.*
- Nimade, A. S. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Vol. 4, No 1.*
- Ninawati, M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* terhadap Hasil Belajar PKn Materi Hak Dan Kewajiban pada Siswa Kelas IV SD. *Journal Of Elementary School. Vol 5, Iss 2.*
- Nurdiansyah, E. (2021). Pengembangan media pembelajaran aplikasi *Powtoon* pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics Media Kajian Kewarganegaraan. Vol 15 Nomor 1.*
- Nurzila, N. (2022). Dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar Perlu Strategi Tepatguna. *Jurnal Literasiologi, 8(4), 89–98.*
- Pasaribu, P. (2015). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Medan: Unimed Perss
- Prayogo, P. D. (2015) “Pengembangan Media interaktif Tematik Untuk Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Condongcatu”. Universitas Negeri Yogyakarta
- Pribadi, B. (2018). *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana,
- Renna Y. A. (2022). *Pengantar Sistem Multimedia*. Penerbit Akprind Press.
- Rifa’i, A. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNESPress.
- Roma, D. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Aplikasi *Powtoon* pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu No 5 Nomor 5.*
- Ropii, M. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Universitas Hamzanwadi Press.
- Rusman. (2015). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2012). *Pembelajaran Aplikasi Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A. (2011). *Media pendidikan : Pengertian, pengembangan dan*

*pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.

- Safitri, A., Wulandari, D., & Herlambang, Y. T. (2022). Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila: Sebuah Orientasi Baru Pendidikan dalam Meningkatkan Karakter Siswa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, *V 6(4)*, 7076–7086.
- Saleh, M. (2020). Merdeka Belajar Di Tengah Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Hardiknas*
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Setiawan, Deny. (2016). Implementasi Pendidikan Karakter di Era Global, *Jurnal Dosen. Jurusan PPKn, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan*.
- Sudjana. (2017). *Metode Statistika*. Bandung : Tarsito. Sudjana.
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suprijanto, A. (2012). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif. Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suryani, N. (2020). *Media Pembelajaran Inovatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, J. (2012). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Lesson Study dengan Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa Di SD. *Jurnal of Primary Educational*.
- Suyanto, A. (2013). *Konsep Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Syifa, N. (2021). Problematika dalam Penerapan Media Pembelajaran yang Berlaku di MI/SD. *Prosiding SEMAI. Seminar Nasional PGMI 2021*.
- Wahyuningsih, S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya. Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Wati, E. R. (2020). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.

- Wilda, S. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Aplikasi Representasi Kimia pada Materi Laju Reaksi untuk Siswa Kelas XI SMAN 4 Kota Jambi. *Journal Of The Indonesian Society Of Integrated Chemistry. Vol 9 No.1.*
- Winaryati, E. (2021). *Cercular Model of RD&D. Model RD&D Pendidikan dan Sosial.* Penerbit KBM Indonesia.
- Winataputra. (2009). *Matd qeri dan Pembelajaran IPS SD.* Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wulandari, Y. (2020). Pengembangan Media Video Aplikasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education) Volume 8, Nomor 2.*
- Yamin, M. (2011). *Paradigma Baru Pembelajaran.* Jakarta: Gaung Persada Press.
- Yesy, D. R., Rani, J., & Nur, A. (2019). *Asyik Membuat Presentasi Trendy.* Yogyakarta : CV Budi Utama.
- Yudha, I. (2023). Development of *Powtoon*-based Learning Video Media to Improve 7th Grade Students' Learning Outcomes on Environmental Pollution. *Journal Of Advaces In Education And Phylosophy Volume 2(1).*
- Zulfikar, T., & Dewi, F. (2019). Membangun Karakter Bangsa Melalui Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Pancasila, 7(2), 45-58.*