

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A. & Indra, J. (2021). *Biostatistik Statistik Dalam Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Kencana
- Amini, R., & Marwan, S. (2023). Penggunaan Strategi Inkuiri Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKN di SDN 20 Batu Bulek. *Bada'a: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 251–267. <https://doi.org/10.37216/badaa.v5i1.748>
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*. Medan: CV. Pusdikara MJ.
- Angelina, M., & Hamdun, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ta'bir Berbasis Permainan Uno Stacko pada Siswa MA Ibnul Qoyyim Putra Yogyakarta. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(2), 209–232. <https://doi.org/10.14421/almahara.2019.052.04>
- Angin, R. (2022). Penerapan Model Inquiry Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) Di Kelas Vi Sd Negeri 043934 Simpang Singa Semester Ii T.P 2021/2022. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 1(3), 254–265. <https://doi.org/10.58540/jipsi.v1i3.51>
- Anshori, K., I Kadek Suartama, & Alexander Hamonangan Simamora. (2022). Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Pkn. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 2(2), 82–90. <https://doi.org/10.23887/jmt.v2i2.49946>
- Ardian, S., Hasanah, W. K., & Rana, F. I. (2020). Pemanfaatan Microsoft Sway Dan Microsoft Form. *Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 3(2), 66–74.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rincka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar- Dasar Evaluasi Pendidikan (edisi 2)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Armianti, R., et all. (2024). Paradigma Baru Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar dalam Membentuk Karakter Siswa di Era Revolusi Industri 4.0. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(2), 656-664. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i02.4623>
- Armianti, R., et all. (2024). Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(2), 656-664. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i02.4838>

- Astuti, W., et all. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas V SDN Wonokusumo VI/45. *Journal on Education*, 5(2), 3114-3119.
- Basuki, R. (2020). *Penelitian Seni Pertunjukkan*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Bustomi, et all. (2024). Pemikiran Konstruktivis Medalam Teori Pendidikan Kognitif Jean Piaget Dan Lev Vygotsky. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(4), 16376- 16383.
- Cahyono, SP., et all. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri Bulustalan Semarang. *Journal of Primary Education Research*, 1(2), 63-67
- Darmayanti. (2021). *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 33 Lebong*. Perintis Kemerdekaan: Tatakata Grafika.
- Dewanto, I. J., Hidayat, S., & Sukmayadi, D. (2021). Pengembangan Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sd. *Jurnal Muara Pendidikan*, 6(1), 76–89. <https://doi.org/10.52060/mp.v6i1.490>
- Dewi Astiti, N., Putu, L., Mahadewi, P., Suarjana, I. M., & Kunci, K. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA A R T I C L E I N F O. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 193–203. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI>
- Dewi, Y., Solo, Y., & Ernaningsih, D. (2024). Analisis Model Pembelajaran Inquiry Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di SMP Muhammadiyah Waipare. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(2), 10–31. <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i2.1982>
- Dharma, S., et all. (2024). Media Pembelajaran Bervariatif Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 024868 Binjai pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Journal of Humanities Education Management Accounting and Transportation*, 1(2), 571- 575.
- Dwi Suyanti, R., P.Simanjutak, M., & Sugiyarti, G. (2022). *The Effects of Collaborative Learning Oriented Project Based Learning (PjBL) and Learning Cycle Models using Animation Video on Students Problem Solving*. 1–6. <https://doi.org/10.4108/eai.11-10-2022.2325380>
- Elindasari, D. A., Woro Sri Hastuti, Setiawan Edi Wibowo, & Suyitno. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Bagi Mahasiswa PGSD Dalam Pembelajaran PPKN Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 60–68.

<https://doi.org/10.23887/jppp.v8i1.62994>

- Erwin, V. A., & Yarmis, Y. (2019). Multimedia Interaktif Bermuatan Permainan Edukatif Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 901–908.
- Fauyan, M. (2019). Developing Interactive Multimedia Through Ispring on Indonesian Language Learning with The Insights of Islamic Values in Madrasah Ibtidaiyah. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 6(2), 177. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v6i2.4173>
- Fazri, AS., & Nuria, D. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 6867-6874.
- Habib, M., & Rajagukguk, K. P. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Media Poster Terhadap Prilaku Siswa Dalam Menjaga Kebersihan Lingkungan Sekolah Dasar. *Jurnal Sintaksis: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IPA, IPS Dan Bahasa Inggris*, 4(1), 1–10.
- Hake, RR. (1999). *Analyzing charge Gain scores*. America Educational Research Association's Division, Measurrement and Research Methodology
- Hamidi, K., Jamaluddin, W., Koderi, K., & Erlina, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Interaktif untuk Siswa Madrasah Aliyah. *Journal on Education*, 5(2), 5289–5296. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1098>
- Hamzah, MR., et all. (2022). Proyek Profil Pelajar Pancasila sebagai Penguatan Pendidikan Karakter pada Peserta Didik. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(4), 553-559.
- Harefa, D., & La'ia, H. T. (2021). Media Pembelajaran Audio Video Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 327. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.327-338.2021>
- Hayati, N. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Sekolah Dasar pada Materi Pokok Proses Globalisasi Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing. *Saneskara: Journal of Social Studies*, 1(1). <https://journals.akademia.or.id/index.php/sjss/article/view/10%0Ahttps://journals.akademia.or.id/index.php/sjss/article/download/10/10>
- Herawati, G., Bagus, I., Gunayasa, K., & Istiningsih, S. (2022). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dalam Pemebelajaran PPKN. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4), 205–211. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i4.2423>
- Hermanses, J. F., Rumbayan, M., & Sugiarto, B. A. (2020). Animasi Interaktif Pembelajaran Energi Listrik Turbin Angin. *Teknik Elektro Dan Komputer Universitas Sam Ratulangi Manado*, 9(3), 171–172.

- Ilmiani, A. M., Ahmadi, A., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 8(1), 17–32. <https://doi.org/10.23971/altarib.v8i1.1902>
- Indra, AD., Azis, A., & Dewi, LGMW. (2023). *Panduan Guru Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Indriyanti, L., Gani, A. A., & Muhandini, S. (2020). Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram. *CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(2), 108. <https://doi.org/10.31764/civicus.v8i2.2931>
- Jelita, M., et all. (2023). Teori Belajar Behavioristik. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(3), 404- 411.
- Lastari, R., & Saragi, D. (2023). Analisis Permasalahan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 8 Langkat. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dasar, Menengah dan Tinggi*, 4(2), 145-149.
- Latip, A. E. (2018). *Evaluasi Pembelajaran Di SD Dan MI Perencanaan dan Pelaksanaan Penilaian Hasil Belajar Autentik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mahardika, A., & Destiana, H. (2014). *Animasi Interaktif Pembelajaran Pengenalan Hewan dan Alat Transportasi Untuk Siswa Taman Kanak - Kanak*. 5(2).
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022).
- Mubarak, Z. (2022). *Desain Kurikulum Merdeka Belajar Untuk Era Revolusi Industri 4.0 Dan Society 5.0*. Tasikmalaya: CV. Pustaka Turats Press.
- Mukhtazar. (2020). *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Absolute Media.
- Munir, M., Afifah, N., & Najib, M. (2014). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PKn untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 48–65. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/elementary>
- Muriati, S. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Biologi Sel Pada Program Studi Pendidikan Biologi Uin Alauddin Makassar. *Florea : Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 1(2). <https://doi.org/10.25273/florea.v1i2.383>
- Nababan, D., et all. (2023). *Penerapan Strategi Pembelajaran Inquiry Dapat Menjadikan Siswa Aktif Dalam Pembelajaran*. 5(2), 1–14. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>

- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*, 2(1), 659-663.
- Nengsih, Y. K., dkk. (2021). *Buku Ajar Media Dan Sumber Belajar Pendidikan Luar Sekolah*. Palembang: Bening Media Publishing.
- Ningsih, M., Pudjiastuti, S. R., & Mukaddamah, I. (2023). Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Sila Ketiga Dan Kesadaran Hidup Rukun. *Jurnal Citizenship Virtues*, 3(1), 415–424. <https://doi.org/10.37640/jcv.v3i1.1712>
- Nisa', K., Aryanti, L. D., & Nisa, K. (2023). Penggunaan Media Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Keislaman*, 2(2685–2810), 31–37. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/hijri>
- Nugraha, IBS., et all. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal Education and Government Wiyata*, 2(3), 226-238. <https://journal.wiyatapublisher.or.id/index.php/e-gov>
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Jawa Barat: Jejak.
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 33–41.
- Nurul, H. (2017). Manajemen Pengembangan Kurikulum. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(2), 52-75.
- Ovaliani, L. V., Fahrudin, F., Jaelani, A. K., & Astini, B. N. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Anak Kelompok B di PAUD Al-Hikmah Kediri Tahun 2023. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2287–2292. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1708>
- Pandansari, P. (2021). *Lagi Mood (Media Pembelajaran Game Fashion)*. Jawa Tengah: Lakeisha.
- Parnawi, A., & Alfisyahrin, R. (2023). Penerapan Strategi Pembelajaran Inkuiri Dalam Meningkatkan Intelektual Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Berajah Journal*, 3(1), 191–200. <https://doi.org/10.47353/bj.v3i1.204>
- Prahesti, S. I., & Fauziah, S. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Kabupaten Semarang. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 505–512. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.879>
- Pratiwi, DA., & Rachmadtullah, R. (2024). Pengaruh Multimedia Interaktif

Terhadap Kemampuan Kolaborasi Siswa Dalam Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar. *Variable Research Journal*, 1(2), 622-629.

Pristiwanti, D., et all. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 7911-7915.

Purwanto, N. (2010). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Qoidah, NN., et all. (2023). *Telaah Model Pembelajaran Matematika Dan Sains*. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.

Rahmadhani, W., Sardjijo, S., & Manalu, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7750–7757. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.2520>

Ramadhani, T., Sinta, L., & Gusmaneli, G. (2024). Penggunaan Strategi Pembelajaran Inkuiri dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik. *Journal of Creative Student Research (JCSR)*, 2(3), 167–179. <https://doi.org/10.55606/jcsrpolitama.v2i3.3856>

Riyanto. (2022). *Metodologi Penelitian Matematika*. Jawa Tengah: Lakeisha.

Robbia, A. Z., & Fuadi, H. (2020). Pengembangan Keterampilan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik di Abad 21. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(2), 117–123. <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i2.125>

Rosmalah, Irmayanti, & Amin, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas V SD Negeri 69 Iterrung Kecamatan Tellu. *Global Science Education Journal* , Volume 5 Nomor 1 Mei 2023. 5(2023), 50–59.

Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42-57.

Septiani, R., & Tambunan, H. P. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Model Problem Based Learning Pada Pelajaran Ipas Materi Kondisi Perekonomian Daerahku. *IJEB: Indonesian Journal Education Basic*, 1(2), 136–142. <https://doi.org/10.61214/ijeb.v1i2.112>

Setyawan, RI., et all. (2019). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Dikdas Bantara*, 2(2), 81-93.

Siburian, A., Siahaan, E. A., Naibaho, D., Pendidikan, J., Kristen, A., Agama, I., & Tarutung, K. N. (2023). Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 11202–

11209. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>

- Sudaryono., et all. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana. N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiarto. (2021). *Mendongkrak Hasil Belajar Matematika Menggunakan PBL Berbantuan GCA*. Karanganyar: Penerbit Yayasan Lembaga Gumun Indonesia.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sundari, I., Masya, H., & Erlina, N. (2023). Pengembangan Media Animasi dalam Memberikan Pemahaman Karir Pada Peserta Didik. *Attractive : Innovative Education Journal*, 5(2), 33–55.
- Sutisna, U. (2020). Etika Belajar Dalam Islam. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 49–58.
- Sohilait, E. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Cakra.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Surabaya.
- Ulfah, & Opan Arifudin. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 1–9.
- Utami, C. D., Noorva Yudhitya, R. J. R., & Nugroho, W. (2023). Penguatan Karakter Profil Pelajar Pancasila melalui Pembelajaran Interaktif Berbasis Proyek Pembuatan Foto dan Video. *Abdi Seni*, 14(1), 39–51. <https://doi.org/10.33153/abdiseni.v14i1.4565>
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jawa Barat: CV. Adanu Abimata
- Wahono, R. S. (2006). Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran. http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan_kriteriapenilaian_media-pembelajaran/.
- Warini, S., et all. (2023). Teori Belajar Sosial Dalam Pembelajaran. *Education and Learning Journal*, 2(4), 566 - 576
- Wibowo, A., Simaremare, A., & Yus, A. (2022). Analisis Permasalahan Belajar Pendidikan Dasar. *Journal of Social Interactions and Humanities (JSIH)*, (1), 37-50.

Wurjanti, E. (2022). *Study Group Solusi Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.

Yahya, F., Putri, R., & Putri, A. (2024). *Jurnal Pendidikan Inovatif PENDEKATAN FIELD PSYCHOLOGY MENGGUNAKAN MODEL Jurnal Pendidikan Inovatif*. 6, 312–319.

Yunita, S., Jamaludin, J., & Feriyansyah, F. (2022). Citizenship Learning Through Self Organized Learning Environment on Students' Learning Styles. *Devotion : Journal of Research and Community Service*, 3(11), 1054–1065. <https://doi.org/10.36418/dev.v3i11.213>

