DAFTAR PUSTAKA

Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, *1*(1), 33–42.

AH, S. (2016). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* . Yogyakarta: Kaukuba Dipantara.

Amrulloh, R., Yuliani, & Isnawati. (2019). Kelayakan Teoritis Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Materi Mutasi Untuk Sma. *Berkala Ilmiah*, *2*(2).

Angga, Abidin, Y., & Iskandar, S. (2022). *Penerapan Pendidikan Karakter dengan Model Pembelajaran Berbasis Keterampilan Abad 21*. Jurnal Basic Edu, 6(1), 1046–1054.

Anwar, R. N. (2021). P*elaksanaan Kampus Mengajar Angkatan 1 Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 9(1).

Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran.* Jakarta: Rajawali Pers.

Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran.* Jakarta: Rajawali Pers. Edisi Revisi.

Cahyani, N. M. S., & Suniasih, N. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual Pada Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Di Indonesia Muatan Ips Kelas V Sd. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *6*(1), 1–11.

Cahyono. (2016). *Pengaruh Kedisiplinan pada Peningkatan Prestasi Belajar Peserta didik mata pelajaran PPKn di SMK 1 Subang*. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar.

Daryanto. (2014). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media.

Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran.* Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

Fathurrohman, W. W. (2016). *Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar.* Yogyakarta: Nuha Litera.

Fauzi, A. (2017). *Agama, Pancasila dan Konflik Sosial di Indonesia*. Lentera Hukum, *4*, 125.

Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2003). *Educational Research An Introduction (7th Edition)* (pp. 569–575).

Hardiyansyah, A., Doyan, A., Jufri, A. W., Susilawati, S., & Jamaluddin, J. (2019). Analysis Of Validation Development Of Learning Media Of Microscope Digital Portable Auto Design To Improve Student Creativity And Problem-Solving Ability. *Jurnal Penelitian Pendidikan Ipa*, *5*(2), 228–232.

Hasibuan, A. M., Saragih, S., & Amry, Z. (2019). *Development of learning materials based on realistic mathematics education to improve problem solving ability and student learning independence*. International Electronic Journal of Mathematics Education, *14*(1), 243–252.

Imron. (2017). *Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kegiatan Pembelajaran Di SDN 1 Sekarsuli*. Yogyakarta: Universitas Negri Yogyakarta.

Ismail, & Sri, H. (2020). *Pendidikan Kewarganegaraan (Konsep Dasar Kehidupan Bebangsa dan Bernegara di Indonesia)*. Jawa Timur: CV. Penerbit Qiara Media.

Kaelan, H. (2014). *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta: Paradigma.

Kemdikbud. (2020). *Buku Panduan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka*. Direktoratjenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Kencana.

Kustandi, C., & Dermawan, D. (2020). *Media Pembelajaran*. 306.

Lestariningrum, A. (2022). *Konsep Pembelajaran Terdefirensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Jenjang PAUD*. Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran).

Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *Edisi : Jurnal Edukasi Dan Sains*, *3*(2).

Miftah, M. (2014). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, *1*(2), 95.

Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Tik Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *1*(4).

Muhtasyam, A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berupa Game Edukasi Berbasis Android dengan Bantuan Software Construct 2 pada Materi Aljabar*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Munir. (2014). *Multimedia, Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Nahdiyah, U., Arifin, I., & Juharyanto. (2022). *Pendidikan Profil Pelajar Pancasila Ditinjau dari Konsep Kurikulum Merdeka*. Seminar Nasional Manajemen Strategi Pengembangan Profil Pelajar Pancasila Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Dan Pendidikan Dasar (Dikd As), 5, 1–8.

Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *Pensa : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *3*(2), 243–255.

Nurfadillah, S., Rofiqoh Azhar, C., Aini, D. N., Apriansyah, F., Setiani, R., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1. In *Bintang : Jurnal Pendidikan Dan Sains* (Vol. 3, Issue 1).

Nurrita, T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, *3*(1).

Nursidik, H. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Software Lectora Inspire pada Materi Relasi dan Fungsi Kelas X*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Nunuk Suryani, A. S. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Oktari, D., & Dewi, D. A. (2021). *Pemicu Lunturnya Nilai Pancasila Pada Generasi Milenial*. JURNAL PEKAN : Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan.

Pangestu, B. A. (2018). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pendidikan. *Sinergitas Keluarga, Sekolah, Dan Masyarakat Dalam Penguatan Pendidikan Karakter*.

Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 tentang Standar Nasional Pendidikan

Permadi, A. A. (2016). *Pengembangan Media pembelajaran Interaktif Berbasis Web Dengan Pemanfaatan Video Conference Mata Pelajaran Produkif Teknik Komputer dan Jaringan Di Sekolah Menengah Kejuruan.* Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Keujuruan.

Permana, S. D. (2016). *Pembangunan Aplikasi Game Android Pengenalan Pola Warna*. Vol. 7 No. 2, 114. Posdaya, JURNAL INFOTEL - Informatika Telekomunikasi Elektronika.

Putri, I. P., & Sibuea, A. M. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Fisika*. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan, 1(2), (2014).

Rahamawan, R. (2019). *Penanaman Nilai-Nilai Pancasila Siswa Sekolah Dasar*.

Rahman, A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multiplatform Pada Materi Peluang Tingkat Sma Sederajat* [Skripsi S1]. Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Ramli, M. (2012). *MEDIA DAN TEKNOLOGI PEMBELAJAR*. IAIN Antasari Press.

Ridoi, M. (2018). *Cara Membuat Game Edukasi dengan Construct 2:Tutorial*. Jakarta: Maskah.

Riyana, C., & Susilana, R. (2016). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Wacana Primawa.

Rukiyati, Purwastuti, L.A., Dwikurniani,D., et al. (2014). Pendidikan Pancasila. Yogyakarta: UNY Press.

Rusman, D. K. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan.* Jakarta: Rajawali Pers.

Rahyudi, H. (2018). *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik.* Bandung: Nusa Media.

Saidurrahman, & Arifiansyah. (2018). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Kencana.

Safitri, A., Wulandari, D., & Herlambang, Y. T. (2022). *Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila: Sebuah Orientasi Baru Pendidikan Dalam Meningkatkan Karakter Siswa Indonesia*. Jurnal Basicedu, 6(4), 7076-7086.

Saluky. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis WEB dengan Menggunakan WordPress*. Jurnal EduMa, 5(1).

Sanaky, H. A. (2014). *Media pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Salahuddin. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Work Sheet Pada Pembelajaran Ekonomi Dalam Meningkatkan Proses Dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Di Sma Negeri 2 Bolo Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Mandala*, *1*.

Silahuddin, A., Misbahul, S., Gumawang, U., Desa, B. J. I., Merah, T., Belitang, K., Raya, M., Oku, K., & Sumatera-Selatan, T. P. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati. *I D A A R A T U L ‘ U L U M (J U R N A L P R O D I M P I), 4*(2), 162–175.

Setyadi, D. (2017). *Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Sarana Berlatih Mengerjakan Soal Matematika*. Satya Widya, *33*(2), 87–92.

Sugiyono. (2014). *Metode penelitian pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: CVAlvabeta.

Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. UNY Press.

Suryana, Dadan. (2019). *Thematic Pop-Up Book based of Learning Media Early Childhood Language Development. Jurnal Pendidikan Usia Dini.* Volume 13 Edisi 1 April 2019.

Susanti, A. I. (2021). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)*. PT. Natasya Expanding Management.

Sutjipto, K. (2017). *Media Pembelajaran Manual Dan Digital.* Bogor: Ghalia Indonesia.

Syam, B. M., & Izzati, N. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Construct 2 Pada Materi Relasi dan Fungsi Untuk Kelas VIII SMP*. Jurnal Esakta Pendidikan, *4*(2), 114–121.

Tarigan, D., & Siagian, D. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. In *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan* (Vol. 2, Issue 2).

Triana, F., Triwahyudianto, & Sulistyowati, P. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Construct 2 Pada Materi Kerajaan Hindu Di Indonesia Kelas IV SD*. Seminar Nasional.

Udin S. Winataputra, d. (2016). *Meteri dan Pembelajaran PKn SD*. Jurnal pendidikan.

Widaraeni, F. S., & Vivianti. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Augmented Reality Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *Tematik : Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (E-Journal)*, *8*(2), 186–201.

Winarno. (2015). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.* Jakarta: Bumi Aksara.

Yustin, J. A., Sujaini, H., & Irwansyah, M. A. (2016). *Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Matematika Meng Gunakan Construct 2*. Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JUSTIN), 1(1), 1–5.