

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. (2018). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2020). *Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2022). *Statistika Inferensial untuk Pendidikan (Disertai Aplikasi SPSS)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A.A.G. (2022). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan: Digitalisasi dan Aplikasinya*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agasisti, T., & Antequera, G. (2023). *Technological resources, ICT use and schools efficiency in Latin America –Insights from OECD PISA 2018*. *International Journal of Educational Development*, 99(2). <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2023.102757>.
- Aiman, U., Bagus Sanjaya, D., & Suastika, IN (2024). Efektivitas Model *Discovery learning* pada Pembelajaran Pkn di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11 (3), 847–856. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i3.3830>.
- Ainullah, A. N., Jampel, I. N., & Sudatha, I. G. W. (2023). *Interactive Learning Multimedia with Problem-Based Learning for Fifth-Grade Elementary School Students*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(2), 316–326.
- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1541 1546. doi: <https://doi.org/10.31316/jk.v6i1.2772>.
- Alzanaa, A. W., & Harmawati, Y. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Pendidikan Multikultural. *Citizenship Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 9(1), 51-57. <https://doi.org/10.25273/citizenship.v9i1.2370>.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Model ADDIE Menggunakan *Software Unity 3D*”. *Jurnal Education and Development*. Volume 9, Nomor 4 (hlm. 433-438).
- Andini. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*. Volume 2, Nomor 1 (hlm. 41-51).
- Anggraini, D. T. ., & Mustadi, A. (2024). *Interactive Learning Media Assisted by Adobe Flash to Improve Students 'Motivation and Story-reading Skills at the Third Grade of Elementary School*. *International Journal of Elementary Education*, 8(1), 20–29. <https://doi.org/10.23887/ijee.v8i1.67646>.
- Anwar, W. S., A. Gani, R., & Putri, E. S. (2022) Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Subtema Sikap Kepahlawanan. *Jurnal Elementary*, 5(2), 182-188. <https://doi.org/10.31764/elementary>.

- Anzelina, D., Eliyawati, E., Azizan, N., & Lubis, M. A. (2023). *Implementation of the Picture and Picture Learning Model to Improve Pancasila and Citizenship Education Learning Outcomes for Elementary School Students*. *PIO NIR: Jurnal Pendidikan*. Volume 12 Nomor 3 (hlm. 113-125).
- Anzelina, D., Sutyaningsih, A. A. A. D., & Chindyta, C. (2025). Efektivitas Penggunaan Buku Saku PPKn Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 5(1), 336-343.
- Arimas, D. P., Arnyana, I. B. P., & Margunayasa, I. G. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* dengan Teknik *Scaffolding* Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 141–151. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jurnal.pendas.v6i2.571>.
- Ariyana. (2022). *Pengantar Sistem Multimedia*. Yogyakarta: Akprind Press.
- Arumsari, D. M. . (2023). Analisis Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS. *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 111-119. <https://doi.org/10.51878/learning.v3i1.2118>.
- Arsyad & Fahira. (2023). *Model-model Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka*. Kendari: CV. Eureka Media Aksara.
- Asih, T., & Ujianti, P. (2021). Inovasi Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Powtoon* pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar. *MIMBAR PGSD Undi ksha*, 9(3), 375. Doi: <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i2.36665>.
- Asril & Zaman. (2019). *Pendidikan Pancasila (Kajian Historis, Ideologis dan Gamis)*. Pekanbaru: Cahaya Firdaus.
- Astiti, N. D., Mahadewi, L. P. P., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 193. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35688>.
- Atika, P., Munjiatun, S., & Kartika, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas V Sekolah Dasar Negeri 39 Pekanbaru. 3(1), 657–675. <https://search.app/xvdag8wGUhtwLmaDAP>.
- Bagunda, P., Solong, N. P., & Iskandar, K. (2024). Pengaruh Penerapan Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran PPKn. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 4(1), 112-123. <https://search.app/xvdag8wGUhtwLmaDA>.
- Buana, I. G. D., Putra, M., & Abadi, I. G. S. (2022). Dampak Penggunaan Model *Discovery learning* Berbantuan Multimedia Interaktif Terhadap Kompetensi Pengetahuan PPKn Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*. Volume 3 Nomor 2 (hlm. 54–63). <https://doi.org/10.23887/iji.v3i2.44508>.
- Burhanuddin, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Untuk Belajar *Flowchart*. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001 Des), 479-488. Doi: <https://doi.org/10.58230/27454312.1490>.

- Dewi, D. M. D. K. ., Agung, A. A. G., & Ambara, D. P. (2024). Multimedia Interaktif sebagai Media Kreatif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Muatan IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 306-317. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.74369>.
- Dewi, N. K. A. K. (2022). *Discovery learning in E-Book with Natural Science Lesson at Elementary School*. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*. Volume 5 Nomor 1 (hlm. 111–122). <https://doi.org/10.23887/jerr.v5i1.44733>.
- Dewi, N. M. H. M. (2024). Pengembangan Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Literasi Sosial Budaya Siswa Sekolah Dasar. Universitas Pendidikan Ganesha. <https://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/20698>.
- Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi. (2016). *Pendidikan Pancasila untuk perguruan tinggi*.
- Dikananda, A. R., Nurdiawan, O., & Subandi, H. 2021. “*Augmented Reality dalam Mendeteksi Produk Rotan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle*”. *Media Informasi Analisa dan Sistem*. Volume 6, Nomor 2 (hlm.135-141). <https://doi.org/10.54367/means.v6i2.1512>.
- Dwanda Putra, L., & Try Syukrianto S. (2023). *Interactive Learning Multimedia in Supporting Personalized Learning Grade V Primary School*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. Volume 7 Nomor 3 (hlm. 516–525). <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i3.57784>.
- Etviana, R., & Utami, Y. H. (2024). Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS pada Siswa Kelas IV SD. *In Seminar Nasional dan Prosiding PPG Unikama* (Vol. 1, No. 2, pp. 2402-2412).
- Fadila, D. N., Permana, E. P., & Wendha, D. D. N. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Website* Pada Materi Lambang Pancasila Peserta didik Kelas II Sekolah Dasar. *SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 4(2), 66–76. <https://doi.org/10.51878/social.v4i2.3137>.
- Fitriani, A., & Febryan Putera, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Ips di Kelas V Sekolah Dasar.
- Habibah, A. H., & Fathurrahman, M. (2025). Analisis Penerapan Model Pembelajaran pada Modul Ajar Pendidikan Pancasila SDN 1 Purwosari Kabupaten Blora. *Journal of Classroom Action Research*, 7(1), 215-222. <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i1.10545>.
- Habibah, N., Aulia, C. N., & Widyanti, E. (2024). Analisis Langkah-Langkah Evaluasi Dalam Proses Belajar Mengajar. *QOUBA: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 29-39 <https://www.neliti.com/publications/587929/analisislangkahlangkah-evaluasi-dalam-proses-belajar-mengajar>.

- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluati on*) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28-37. <https://www.academia.edu/Download/111186059/Pdf.Pdf>.
- Hidayah, N. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Keberagaman Budaya Melalui Video Pembelajaran. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 2(3), 219–228. <https://jurnalp4i.com/index.php/social/article/view/1892>.
- Huda & Ardi. (2021). *Teknik Multimedia dan Animasi*. Padang: UNP. Press.
- Ilmiani, A. M., Ahmadi, A., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia Inter aktif 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>.
- Imbar, K., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam *Story board* Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Proceedings of Social Sciences*, 5(2), 137-141. <https://www.academia.edu/download/112729053/9956.pdf>.
- Indra, A. D., & Azis, A. (2021). *Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk SD Kelas V*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Indra, A. D., Azis, A., & Dewi, L. G. M. W. (2023). *Panduan Guru Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Indra, A. D., Azis, A., & Dewi, L. G. M. W. (2023). *Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://buku.kemdikbud.go.id>.
- Indrawan, I., Wijoyo, H., Wiguna, I. M. A., & Wardani, E. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Pekanbaru: CV. Pena Persada.
- Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Tehnik Analisis Data Kuantitatif dan Kualitatif Dalam Penelitian Ilmiah. *Jurnal Genta Mulia*, 15(2), 79-91. <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/1147>.
- Kemendikbudristek. (2021). Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kompetensi. In Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan 2021 (hal. 0–45).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu. (2013). *Pendidikan tentang Model Pembelajaran Penemuan (Discovery Learning)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Kharismawati, L. R. S., Nirwansyah, N., Fauziah, S., Puspita, R. A., Gasalba, R. A., & Rabbani, T. A. S. (2020). *HOTS-Oriented Module: Discovery learning*.

- Khasinah, S. (2021). *Discovery Learning: Definisi, Sintaksis, Keunggulan Dan Kelemahan. Jurnal Media Kajian Pendidikan Agama Islam*. Volume 11 Nomor 3 (hlm. 402-413). <http://dx.doi.org/10.22373/jm.v11i3.5821>.
- Kustandi & Daddy. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Lestari. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Yogyakarta: PT. Pena muda Media.
- Lintang, F. L. F., & Najicha, F. U. (2022). Nilai-Nilai Sila Persatuan Indonesia Dalam Keberagaman Kebudayaan Indonesia. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*. Volume 11 Nomor 1 (hlm. 79–85). <https://doi.org/10.33061/jgz.v11i1.7469>.
- Lubis, FC, Hariati, E., & Harahap, SA (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery learning* Terhadap Hasil Belajar PKN Peserta didik Kelas IV SD Negeri 106156 Klumpang. Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar, 3 (1), 69-72. <https://doi.org/10.57251/tem.v3i1.1483>.
- Maiziani, F., Masitoh, S., & Nursalim, M. (2022). Falsafah Teknologi Pendidikan Terhadap Desain Instruksional Pelatihan. *Cendikia: Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(2), 267-271.
- Mahendra, D. S., Azhar, A. A., & Syam, A. M. 2023. “Pengaruh Desain Sampul Buku Terhadap Minat Baca di Perpustakaan Deli Serdang”. Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial. Volume 2, Nomor 3 (hlm. 71-80).
- Makbul, M. (2021). Metode Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian. Doi: <https://doi.org/10.31219/osf.io/svu73>.
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*. Volume 14 Nomor1 (hlm. 112). <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>.
- Marbun. (2023). Membangun Dunia yang Berani: Menegakkan Keberagaman dan Kemajemukan di Indonesia. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*. Volume 3 Nomor 1.
- Marpelin, N. K. S., Margunayasa, I. G. ., & Trisna, G. A. P. S. (2023). *Interactive Multimedia Based on Project-Based Learning Model Using Articulate Story line 3 Application on the Topic of the Human Digestive System. International Journal of Elementary Education*, 7(3), 504–515. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/59645>.
- Masrifa, A., Munirah, S., Cahyani, A. R., & Fauziyah, D. H. (2023). *Media Interaktif Pembelajaran IPAS*. Cahya Ghani Recovery. jurnal.semnapsssh.com+2.
- Mawadah, A. N., & Kusumaningsih, W. (2024). Pengaruh Model PBL Terhadap Kemampuan Literasi Siswa pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu*, 3(2), 2537-2544.
- Meriyati, H. (2023). Pengembangan Desain Instruksional.
- Mudrikah, Saringatun, Pahleviannur, Muh. Rizal, Surur, M., Rahmah, Nani, Siahaan, Merri N., Wahyuni, Fadela S., Zakaria, dkk. (2021). *Perencanaan*

Pembelajaran di Sekolah: Teori dan Implikasi. Jawa Tengah: Pradina Pustaka.

- Niam, M. F., Rumahlewang, E., Umiyati, H., Dewi, N. P. S., Atiningsih, S., Haryati, T., ... & Wajdi, F. (2024). Metode penelitian kualitatif. <https://repository.penerbitwidina.com/id/publications/567869/metode-penelitian-kualitatif>.
- Olvah, M., & Suciptaningsih, O. A. 2024. “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Volume 9, Nomor <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.141712>.
- Parapat, S. H., Caniago, I. W., Suryani, I., Ariani, H., Siregar, T. H., & Yusnaldi, E. (2024). Keberagaman Sosial dan Budaya di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 1255–1261.
- Pratama, N. K. P., Adi, E. P., & Ulfa, S. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Geografi Kelas X Materi Tata Surya. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(2), 119–128. <https://doi.org/10.17977/um038v4i2.2021p119>.
- Pratiwi, K. I. A. ., Margunayasa, I. G. ., & Trisna, G. A. P. S. (2023). *Project-Based Learning Interactive Multimedia with Orientation of Environmental Problems Assisted by Articulate Storyline 3 for Grade V Elementary Schools*. *Journal of Education Technology*, 7(2), 332–342. <https://doi.org/10.23887/jet.v7i2.59615>.
- Pusdiklat Tenaga Administrasi. (2024). *Konsep Dasar Keragaman Budaya dan Kemajemukan Indonesia*. Badan Litbang dan Diklat, Kementerian Agama RI.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363–374.
- 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 dan Bina. (2021). *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS*. Jakarta: Kencana.
- Ratnathatmaja, I. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Mata Pelajaran IPS Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 2 Bakbakan Gianyar (*Doctoral dissertati on, Universitas Pendidikan Ganesha*).
- Rodenayana, E., Worowirastri Ekowati, D., Pudji Astutik, P., Fkip Universitas Muhammadiyah Malang, P., & Purwantoro, S. (2023). Meningkatkan Prestasi Pendidikan Pancasila Melalui Media *Microsite* Dengan Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08.

- Rukmana, A. Y., Zebua, R. S. Y., Sepriano, Aryanto, D., Nur'Aini, I., Ardiansyah, W., Adhicandra, I., Hartatik, & Setiawan, Z. (2023). *Dunia Multimedia: Pengetahuan dan Penerapannya*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Salsabila, A. D. (2024). Analisis Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen *Aggression Scale* Dengan Pemodelan *Rasch* (Doctoral dissertation, UNU SLA). <https://repository.unusia.ac.id/id/eprint/689/>.
- Samsiyah, N., & Fajar, A. (2021). Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Integrated Elementary Education*, 1(1), 28–36. <https://doi.org/10.21580/jieed.v1i1.7607>.
- Sari, M., Syabrina, A. T., P, A. A. B., Harahap, A. N., Fauziah, S., Andriani, S., Simanungkalit, A. F., Nike, E., & Br, P. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Power Point* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Kelas IV Sekolah Dasar. 6(1), 558–565. <https://search.app/UsmUJ9parBtjaji m9>.
- Saturnut. (2021). *Discovery learning Solusi Jitu Ketuntasan Belajar*. NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Sibuea, P., Hafis, B., Sari, D., Koto, M. K., Rahman, N. A., Naibaho, P. R., Susanti, R., & Riadi, S. (2024). Pengembangan Multimedia dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 2920–2928.
- Sidebang, S. T., Anzelina, D., Sinaga, R., Florentina, N., & Sitepu, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Kelas V SD Negeri 101816 Pancur Batu Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Guru Kita*, 7(4), 862-869.
- Siregar, A. R., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Islam, U., Syekh, N., Hasan, A., Addary, A., Harahap, A., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Islam, U., Syekh, N., Hasan, A., & Addary, A. (2023). Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran Sd N 200103. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 75–79.
- Suartama, I Kadek. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sulastina, S., Suminar, T., & Setiawan, D. (2025). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Articulate Storyline* Berbasis Karakter Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar PKN Kelas V. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(1), 12-31. <https://ejournal.my.id/cjpe>.
- Sumarwi, I. H., Suryanti, & Supardi, Z. A. I. (2023). *Development of Interactive Multimedia Learning Media on Alternative Energy to Improve the Understanding of 3rd Grade Elementary School Students. Studies in Philosophy of Science and Education*. Volume 4 Nomor 1 (hlm. 35-42). <https://doi.org/10.46627/sipose.v4i1.277>.
- Sunarto & Amalia. (2022). Penggunaan Model *Discovery learning* Guna Menciptakan Kemandirian dan Kreativitas Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Bahasa*

- dan Sastra. Volume 21 Nomor 1 (hlm. 94-100). <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/bahtera/>.
- Susilawati, W. O., Hader, A. E., Friska, S. Y., & Amanah, I. N. (2024). Pengembangan E-Modul Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Model *Discovery Learning* Kelas IV SDN 02 Tiumang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 558-572. [https://search.app/af4ouKxvFHYLSTLxd8\(9](https://search.app/af4ouKxvFHYLSTLxd8(9).
- Syofiyanti, Dessy. (2022). *Monograf Pengembangan Model Pendidikan Seks untuk Anak dengan Pendekatan Index Card Match di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: CV Bintang Semesta Media.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Thorsett, P. (2021). *Discovery Learning Theory A Primer for Discussion*. http://limfabweb.weebly.com/uploads/1/4/2/3/14230608/bruner_and_discovery_learning.pdf.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Wahyudi, D., Idris, J., & Abidin, Z. (2023). Tren dan Isu Penelitian Uji-T Dan Chi Kuadrat Dalam Bidang Pendidikan. *LINEAR: Journal of Mathematics Education*, 4(2), 182-196.
- Wahyuningsih, L., & Parmiti, D. P. . (2023). *3D Interactive Multimedia with a Contextual Approach in English Subjects*. *International Journal of Elementary Education*, 7(3), 437–447.
- Widiya, A. W., Oktaviana, V., & Utari, A. D. (2021). Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 1(04), 293–299. <https://doi.org/10.57008/jjp.v1i04.64>.
- Widnyani, N. N. A. ., & Riastini, P. N. . (2024). *Discovery Learning with a Teaching at Right Level Approach Improves Civics Learning Outcomes of Fourth Grade Elementary School Students*. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 7(2), 366–373. <https://doi.org/10.23887/jlls.v7i2.81635>.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Yulyani, Y., Miaz, Y. ., Fitria, Y. ., & Hidayati, A. (2023). *Practicality of Using Interactive Multimedia Teaching Materials with a STEM Approach in Elementary Schools*. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(10), 8636–8640. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i10.5743>.