

DAFTAR PUSTAKA

- Aryawan, Sudatha, Sukmana (2018). Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 6 No. (2) pp. 180-191
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta. Yogyakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian Kuantitatif*. Singaraja: Undiksha Press.
- Candiasa, I. M. (2019). *Analisis Data dengan Statistik Univariat dan Bivariat*. Singaraja: Undiksha Press.
- Fitriani, N., & Mulyasa, E. (2022). Efektivitas media kontekstual dalam pembelajaran nilai Pancasila di sekolah dasar. *Cakrawala Pendidikan*, 41(1), 34–45. <https://doi.org/10.21831/cp.v41i1.39276>
- Handayani, S. (2021). Aplikasi game edukatif dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(3), 185–194.
- Hapsari, Dinah Irfani Safaras, and Syariful Fahmi. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Operasi Pada Matriks.” *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 7(1):51–60.
- Hasanah, U. (2023). Integrasi nilai Pancasila dalam media interaktif berbasis karakter. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 23–31. <https://doi.org/10.24815/jipd.v8i1.28790>
- Kurniawan, Machful Indra. 2013. “Integrasi Pendidikan Karakter Ke Dalam Pembelajaran Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 1(1):37. doi: 10.22219/jp2sd.v1i1.1528.
- Kusuma, H., & Andayani, R. (2019). Aplikasi Android sebagai media pembelajaran nilai-nilai Pancasila. *Informatika Edukasi*, 7(2), 112–120.
- Lasmawan, W. 2010. *Menelisik Pendidikan IPS dalam Perspektif Kontekstual – Empiris*. Singaraja: Mediakom Indonesia Press Bali.
- Lestari, R. (2020). Media kontekstual interaktif dalam pembelajaran nilai

- Pancasila. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(2), 165–176.
<https://doi.org/10.21831/jpk.v10i2.32222>
- Lestari. 2020. *Pendekatan Saintifik Di Sekolah Dasar*. edited by D. Novidiantoko. Yogyakarta: CV Bidi Utama.
- Margunayasa, I. G., Wibawa, I. M. C., Kusmariyatni, N., Agustiana, I. G. A. T., & Jayanti, L. S. W. J. (2021). The Development of E-Learning in the Philosophy of Tri Hita Karana Concept on the Natural Science Course in PGSD Study Program, FIP UNDIKSHA. *Proceedings of the 2nd International Conference on Technology and Educational Science (ICTES 2020)*, 540(Ictes 2020), 168–174.
<https://doi.org/https://www.atlantis-press.com/proceedings/ictes-20/125955225>
- Margunayasa, I. G., Wibawa, I. M. C., Jayanti, L. S. S. W., & Suriyasmini, N. M. (2024, December). Pelatihan Pembuatan Buku Cerita Augmented Reality Budaya Baliku di SDN 4 Babahan. In *Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat* (Vol. 9, No. 1, pp. 1659-1664).
<https://eproceeding.undiksha.ac.id/index.php/SENADIMAS/article/view/658>
- Muttaqin, H. P. S., Sariyasa, and N. K. Suarni. 2021. “Pengembngan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada mata Pelajaran IPA Untuk Siswa Kelas VI SD Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Ganesha.” *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 11(1).
- Ningrum, S., & Ramadhan, R. (2021). Efektivitas multimedia interaktif dalam menanamkan nilai moral pada siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 59–68.
- Nopriyanti, Nopriyanti, and Putu Sudira. 2015. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan Dan Wiring Kelistrikan di SMK.” *Jurnal Pendidikan Vokasi* 5(2). doi: 10.21831/jpv.v5i2.6416.
- Nurfadilah, A., & Pratiwi, D. (2021). Cerita bergambar interaktif dalam pembelajaran nilai Pancasila untuk siswa kelas III. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar*, 3(1), 50–59.
- Nurrita, Teni. 2018. “Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa.” 03:171–87.
- Nuraini, T. (2022). Penggunaan infografis dan animasi untuk menyederhanakan konsep Pancasila. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(1), 56–63.
- Putra, B., & Yulianti, I. (2019). Video animasi untuk meningkatkan pemahaman siswa SD tentang Pancasila. *Edukasi dan Sains*, 7(1), 33–41.

- Pertiwi, A. L., & Hartati, E. (2020). Pembelajaran PPKn berbasis multimedia untuk menanamkan nilai kebangsaan pada siswa SD. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 8(2), 78–86.
- Rahmani, Naila Fauzia. 2014. “Pengembangan Media Interaktif Powerpoint Pembelajaran Wayang Untuk Siswa Smp Kelas Viii D.I. Yogyakarta.”
- Redhana, I. Wayan. 2019. “Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 13(1).
- Rati, N. W., Utami, K. H. D., Sukmayasa, I. M. H., Esaputra, I. N. T., & Deng, J. (2024). Optimizing Students’ Scientific Attitudes and Collaboration Skills Through Problem-Based Learning Based on Tri Hita Karana. *Journal of Innovation Educational and Cultural Reseacrh*, 5(4), 736–744. <https://doi.org/http://www.jiecr.org/index.php/jiecr/article/view/1899/266>
- Rohmah, F., & Santoso, S. (2023). Media interaktif berbasis budaya lokal untuk internalisasi nilai Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 11(1), 90–99
- Satriya, Bambang. 2018. *Pancasila dan Kewarganegaraan* Tangerang. Tangerang Selatan: Nirmana Media.
- Suryawan, I. P. P., Sutajaya, I. M., & Suja, I. W. (2022). Tri Hita Karana sebagai Kearifan Lokal dalam Pengembangan Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 5(2), 50–65. <https://doi.org/https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPMu/article/view/55555>
- Spector, J. Michael, Dirk Ifenthaler, Demetrios Sampson, Lan Joy Yang, Evode Mukama, Amali Warusavitarana, Kulari Lokuge Dona, Koos Eichhorn, Andrew Fluck, Ronghuai Huang, Susan Bridges, Jiingyan Lu, Youqun Ren, Xiaoqing Gui, Christopher C. Deneen, Jonathan San Diego, and David C. Gibson. 2016. “Technology Enhanced Formative Assessment for 21st Century Learning.” *Educational Technology and Society* 19(3):58–71.
- Sanjaya, P. A., Pageh, I. M., & Suastika, I. N. (2023). Bahan ajar e-modul book creator untuk pembelajaran IPS berdiferensiasi di sekolah penggerak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2), 410–421. DOI: <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i2.64252>
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Saputra, M. D. (2020). Pengembangan media digital interaktif berbasis nilai Pancasila untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8(3), 210–222.

- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung. Bandung: Alfabeta.
- Sukardiyo. 2013. "Pengembangan Modul Fisika Berbasis Kerja Laboratorium Dengan Pendekatan Science Process Skills Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Development of Physics Module Laboratory Work Based By Science." *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains Tahun I* (2):185–95.
- Sulastri. (2022). Media interaktif berbasis video animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 15–27. <https://doi.org/10.21831/jpk.v12i1.34720>
- Wahyuni, E., & Prasetyo, A. (2021). Penggunaan media permainan edukatif dalam meningkatkan pemahaman nilai kebangsaan. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKN dan Sosial Budaya*, 5(2), 88–95. <https://doi.org/10.22219/civic.v5i2.17634>
- Widoyoko, Eko. Putro. 2013. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wijaya, Etistika Yuni, Dwi Agus Sudjimat, and Amat Nyoto. 2016. "Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya
- Yuliana, N., & Sari, D. P. (2021). Media digital interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), dan *Kewarganegaraan*, 11(1), 90–99.
- Yudiana, I. K. E., Lasmawan, I. W., Suastra, I. W., & Margunayasa, I. G. (2025). Tri Hita Karana-Based Deradicalisation Learning and Reconstruction of the Menyama Braya Culture Effect on Students' Social Thinking. *Journal of Cultural Analysis and Social Change*, 10(4), 1710–1717. <https://doi.org/https://jcasc.com/index.php/jcasc/article/view/3070>.
- Zainiyati, Salalamah Husniyatus. 2017. *Pengemangan Media Pembelajaran ICT*. Jakarta. Jakarta: Kencana.