

DAFTAR RUJUKAN

- Adhulhadi, M. S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas III Sekolah Dasar. *Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 3, 430–438.
- Agung, A. A. G. Diantari, N. P. M. (2021). Video Animasi Bertema Tri Hita Karana pada Aspek Afektif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 176. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35497>.
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2020). *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G dan I Nyoman Jampel. (2021). *Statistika Inferensial untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., dkk. (2022). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan: Digitalisasi dan Aplikasinya*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Akhmad AR, A. R., Bayu, G. W., & Sudatha, I. G. W. (2021). Video-Based Learning on PPKn Education with the Topic of Symbols and Meanings of Pancasila. *International Journal of Elementary Education*, 5(2), 384. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i3.36703>.
- Amani, F. I., Bahar, A., Widagdo, A. K., & Sulandari, L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Kontekstual pada Materi Keselamatan Kerja. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1631–1636. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2429>.
- Andri, Y., & Putri Kani Nathania Anya, P. K. S. Y. (2023). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24.
- 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. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 12(3). <https://doi.org/10.22373/pjp.v12i3.20991>.
- Anzelina, D., Partawan, K. S., & Agetania, N. L. P. (2023). Pendampingan Program calistung Pada Siswa Sekolah Dasar di Desa Sigaol Marbun. *International Journal for Education and Community Service*, 2(2), 1–5.
- Anzelina, D., Sutiyaningsih, A. A. A. D., & Chindtya. (2024). Efektivitas Penggunaan Buku Saku Ppkn dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V. *Dharmas Education Journal*, 5(1), 336–342.
- Aprilia, M. (2024). Penggunaan Media Interaktif Video Audio. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Aqmarina¹, D. N., & Susilo, M. J. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1.

- Astari, K. N., I, G. K., & I, W. C. M. (2024). Media Video Pembelajaran Interaktif Kontekstual pada Muatan PPKn untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 8(1), 50–59. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i1.77429>.
- Azhari, P., Azhari, M., Munte, H., Studi, P., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Serdang, D., Studi, P., Agama, P., Serdang, D., Durian, D., Labu, K. P., Durian, D., Labu, K. P., & Jawab, M. T. (2025). Penerapan Pendekatan Kontekstual Metode Tanya Jawab Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas IV 1,3. *Journal of Multidisciplinary Scientific Studies*, 3(2), 95–114.
- 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. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45203>.
- Cok, N. D. I. A. G. A. A., & Didith, A. P. (2024). Optimizing Student Engagement in Primary Science and Social Learning: The Feasibility of Contextual Interactive Video Media. *Edutech Undiksha*, 12(2), 372–379.
- Damayanti, R., Huda, N., & Hermina, D. (2024). Pengolahan Hasil Non-Test Angket, Observasi, Wawancara Dan Dokumenter. *Student Research Journal*, 3, 259–273. <https://doi.org/10.55606/srjyappi.v2i3.1343>.
- Devi, M., & Wiarta, I. W. (2024). Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 5, 14–24.
- Dewa, P. D. A., & Agung, A. A. G., Didith, P. A. (2024). Video Animasi berbasis Discovery Learning Efektif Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPAS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 212–221. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.74303>.
- Dewi, K. D. M. D., Agung A.A.G., & Didith, P. A. (2024). Multimedia Interaktif sebagai Media Kreatif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Muatan IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 306–317.
- Dewi, P., Gusti, A. A., & Ambara, P. A. (2025). Boosting 4 th Graders ' Comprehension of Photosynthesis with Interactive Learning Videos. *International Journal of Elementary Education*, 9(1), 141–148.
- Diyah, H., & Hartono, S. (2024). Enhancing Speaking Proficiency Through Interactive Video Media: Material Development. *Journal of Education, Teaching, and Learning*, 9(1), 49–59.
- Fitriana, A. D., Vidyanto, A. A., Widi, S., Tirtayasa, A., & Serang, K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbantuan Prezi dengan model 4D. *Jurnal Pendidikan IPA Dan Sains*, 1(1).
- Furnamasari, Y. F., Adilah, nnida K., & Herlambang, A. D. (2024). Peran mata kuliah pendidikan pancasila bagi mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Kajian Multidisipliner*, 8(6), 107–112.
- Gede Ngakan, Agung, A. A. G. I. D., Widnyana, M., & Simamora, H. (2024). Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada

- Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 8(3), 327–338.
- Henti, P., & Saat, J. (2025). Pengembangan Video Interaktif Sebagai Media Edukasi Penanganan Henti Jantung Saat Olahraga. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 12(2), 906–920.
- Ilmiah, J., Terpadu, M., Fikri, M., Akmaluddin, A., Darma, U. B., Muda, K. G., & Nasional, I. (2024). Pendidikan pancasila dan implikasinya terhadap pembentukan karakter generasi muda. 8(11), 241–249.
- Jama'ah, J., Putra, A., & Khaerunnisyah, K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kantong Literasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(1), 15–20. <https://doi.org/10.54371/jekas.v1i1.324>.
- Jumadil, Pebriyan, & Gusmaneli. (2024). Pembelajaran Kontekstual: Solusi Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Realisasi : Ilmu Pendidikan, Seni Rupa Dan Desain*, 1(3), 01–12. <https://doi.org/10.62383/realisasi.v1i3.113>.
- Karna, S. D., Adrias, A., Zulkarnaini, A. P., Guru, P., Dasar, S., & Padang, U. N. (2025). Efektivitas dan Tantangan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. 3, 319–325.
- Kasturi, L. I., Istiningsih, S., & Tahir, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas V SDN 2 Batujai. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 116–122. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.432>.
- Krisna, A. W., Rokhmawati, R. I., & Az-zahra, H. M. (2024). Pengembangan E-Modul Interaktif Menggunakan Model ADDIE pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X Jurusan TKJ di SMKN 7 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 1(1), 1–17.
- Kurnia, A., Jamaludin, J., Humamurizqi, H., Safruddin, M., & Hafiz, M. Z. A. (2024). Pengembangan Karakter Islami untuk Meningkatkan Partisipasi Generasi Z dalam Pendidikan Formal di Kek Mandalika. *Al-Mabsut : Jurnal Studi Islam Dan Sosial*, 18(2), 303–315.
- Kurniawan, A. T., Anzelina, D., Maq, M. M., Wahyuni, L., Rukhmana, T., & Ikhlhas, A. (2024). Pengembangan Pendidikan Anak SD dalam Kurikulum Merdeka. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(4), 836–843. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i4.1349>.
- Kusuma, J. W., Supardi, M. P., Akbar, M. R., Hamidah, M. P., Ratnah, M. P., Fitrah, M., & Sepriano, M. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran*. Jambi : PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Liza Rahma Lestari, Nurdinah Hanifah, K. R. (2025). Pengembangan Aplikasi “Perantara” Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Ips pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Kelas IV. 10.
- Maharani, K. D. P., Agung, A. A. G., & Tegeh, I. M. (2024). E-Modul Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 131–139.

- Mertriasih, M. N. G., Agung, A. A.G., & Ni, A. P. L. (2024). Penglipuran Village Learning Video Based on Pancasila Student Profile Effectively Improves Elementary School Students ' Knowledge Competence. *International Journal of Elementary Education*, 8(4), 661–669.
- Mihit, Y. (2023). Dinamika dan Tantangan dalam Pendidikan Pancasila di Era Globalisasi: Tinjauan Literatur. *EDUCATIONIST: Journal of Educational and Cultural Studies*, 2023(1), 357–366.
- Nababan, D. (2023). Pemahaman Model Pembelajaran Kontekstual Dalam Model Pembelajaran (Ctl). *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 825–837.
- Nasution, N. A., Silalahi, D. F., & Harahap, S. H. (2024). Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Anak Melalui Video Interaktif. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 312–314. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1761>.
- Noventue, R., Ginanjar, S., & Astutik, A. (2024). Hakikat Pendidikan: Menginternalisasikan Budaya Melalui Filsafat Ki Hajar Dewantara dan Nilai-Nilai Pancasila pada Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 2809–2818.
- Nurfajriani A. Tjaolo, Sri Mulyani Sabang, A. M. (2025). Penggunaan Media Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila pada Peserta Didik Kelas VI Sekolah Dasar. *The New Oxford Shakespeare: Modern Critical Edition*, 16(1), 2670–2672.
- Nurul, N. M., Husain, R., & Pulukadang, W. T. (2024). Penggunaan Media Flipbook dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa. *Journal Of Basic Education And Research*, 1(2), 45–57.
- Nurwanandi, W. H. (2023). Pengembangan Video Interaktif Etika Bertamu Berbasis Plurikultural bagi Pemelajar BIPA Madya. *Bapala*, 10(2), 98–110.
- Octaviani, M. E., Humairah, K., & Uswatun, L. A. I. (2024). Penerapan Media Video Interaktif pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Pecahan Kelas V SD. *Jago MIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 4(2), 219–226. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i2.518>.
- Pramana, P. M. A., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Relevansi Teori Belajar Konstruktivisme dengan Model Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 487–493. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.875>.
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>.
- Rahmah, M. (2025). Pengembangan Video Interaktif Berbasis Edpuzzle pada Model Assure dalam Mata Pelajaran Fikih. *Jurnal Sains Student Research*, 3(1), 468–478.
- Rahmasari, Devy, S. H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis

- Video Interaktif pada Mata Pelajaran Ipa Materi Sistem Pencernaan pada Manusia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(3), 310–324.
- Rambe, A. W., & Edwin, M. A. A. S. (2024). Pengembangan Video Interaktif Menggunakan Model Contextual Teaching and Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 13(2), 394–405.
- Riani, Elisa, R. T. B., & Eka, S. (2024). Video Interaktif untuk Optimalisasi Kemampuan Bernalar Kritis Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 1249–1257.
- Rika Widianita, D. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Melalui Media Peta Keragaman Budaya. *At-Tawassuth: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(I), 1–19.
- Riniwanti, R., Nursalam, N., & Arifin, J. (2024). Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis Kinemaster dalam Pembelajaran IPS pada Peserta Didik Kelas V UPTD SDN 14 Samanggi Kabupaten Maros. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 263–277. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i1.477>.
- Rismayanti, N. M., & Wibawa, I. M. C. (2024). Interactive Learning Video Based on PBL in Pancasila Education Subject for Grade IV Elementary School. 8(4), 752–761.
- Samsuddin, Anzelina, D., Lubis, M. A., Azizan, N., & Siregar. (2024). Implementation of the Make a Match Learning Model in Pancasila and Citizenship Education in Elementary Schools Penerapan Model Pembelajaran Make a Match dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Educational Research*, 4(2), 115–126.
- Sanimah, S., Haniyyah, U., & Rambe, I. W. (2024). Kajian Kelebihan dan Kelemahan Penggunaan Laboratorium Virtual sebagai Media Pembelajaran IPA di SMP. *Jurnal Jeumpa*, 11(1), 129–137.
- Saputri, V. S., & Kamil, A. M. (2024). Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas IV Sdit Arofah 2 Klego. *Jurnal Sistyem*, 2(1).
- Sari, A. S. P., & Anzelina, D. (2024). Enhancing Students ' Mastery On Phrasal Verbs By Applying Make A Match Technique. *English Education Journal*, 2(1), 30–36.
- Shanie, A., & Fadhilah, C. N. (2021). Meningkatkan Kemampuan Bicara Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Menggunakan Media Wayang Modern Karakter Animasi Lucu. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 1(1), 1–18. <https://doi.org/10.21580/joece.v1i1.6616>.
- Siti, K. R., Mulyawan, N. S., & Hafid, M. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif berbasis Edpuzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 8(2 SE-Articles), 245–264.
- Siti Romdona, Silvia Senja Junista, A. G. (2024). Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara dan Kuesioner. *Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi dan Politik V*, 3(1), 39–47.

- Sugeng, Saraswati LG. Naupal, M. B. G. A. (2023). Saraswati, L. G., & Manalu, A. G. B. (2023). Rekognisi Keragaman Budaya dan Multikulturalisme Bhineka Tunggal Ika. *Krtha Bhayangkara*, 17(2), 273-296. *Jurnal : Krtha Bhayangkara*, 17(2), 273–296.
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Suartama, I. K. (2016). *Media Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tanaya, N. W., Cahyaningtyas, A. L., & Nurjanah, A. R. (2024). Penguatan Pendidikan Multikultural sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman dan Apresiasi terhadap Keberagaman Budaya Indonesia di SB Permai Penang. 6(2), 131–140. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v6i2.8031>.
- Tarigan, B. A. (2023). Keragaman Budaya dan Teori Budaya Organisasi. *Book Chapter Perilaku dan Budaya Organisasi*, 1, 68–80.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I. M., & Sudatha, I. G. W. (2019). *Model-Model Desain Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Udyani, N. P., Wiarta, I. W., & Anzelina, D. (2024). STAD Type Cooperative Learning Model Assisted by Dakota Media Affects the Ability to Solve Mathematics Story Problems. 8(4), 719–725.
- Wibowo, M. (2023). Pemanfaatan Media Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mengenai Ciri - Ciri Pubertas Di Kelas 6 Sd Negeri Tonjong 05. *Jguruku*, 1(Mi), 309–316.
- Wulansari, C. D., & Gamaiel, A. S. (2025). Pengembangan Video Interaktif Materi Bangun Datar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10.
- Xaverius Yosua, F. (2024). Dampak Pacaran terhadap Minat dan Motivasi Belajar. *Jurnal Inovasi Global*, 2(6), 625–630.