

DAFTAR PUSTAKA

- Adirinarso, D. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Mening. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Anugrah, A., & Rahmat, R. (2024). Pendidikan Karakter dalam Perspektif Kurikulum Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 22–34. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i1.403>
- Apriyanti, R. (2024). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Konsep Peserta Didik. 1(2), 674–679.
- Arti, H., Sudrajat, R., & Sutono, A. (2024). Aplikasi Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar: Analisis Pembelajaran Pancasila Di Lab School Universitas PGRI Semarang. *Civis : Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 13(2), 1–15. <https://doi.org/10.26877/civis.v13i2.18725>
- Astuti, R. F., Indah, P., & Sudarman. (2021). Modul 1, Desain Multimedia Pembelajaran. *Repository UNMUL*.
- Ayang Aji Putra, Fauzul Adzim, & Fitri Hilmiyati. (2024). Pembuatan Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Paris Langkis*, 5(1), 297–308. <https://doi.org/10.37304/paris.v5i1.17465>
- Balqis, A. S., & Andriani, A. E. (2024). Development of Learning Evaluation Based on Automatic Assessment through Quizizz Paper Mode to Improve Students' Natural and Social Sciences Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(6), 3357–3366. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i6.7251>
- binti Bachtiar, E. S. (2016). Kompetensi Kognitif Pembelajaran Apresiasi Sastra Di Sekolah Dasar. *Gramatika STKIP PGRI Sumatera Barat*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.22202/jg.2016.v2i1.1395>
- Bistari, B. (2018). Konsep Dan Indikator Pembelajaran Efektif. In *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan* (Vol. 1, Nomor 2, hal. 13). <https://doi.org/10.26418/jurnalkpk.v1i2.25082>
- Devi, N. L. P. I. S., Ardana, I. M., & Kertih, I. W. (2025). Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga Berbasis Android untuk Meningkatkan Berpikir Kritis dan Kolaborasi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 456–466.
- Dewi Jumaheni, I. G. A. I., Rati, N. W., & Sudarma, I. K. (2021). Understanding Plant Reproductive System through Animated Videos with Project-Based Learning Activities. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(2), 202. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i2.36040>

- Dewi, L. G. D. P., & Antara, P. A. (2021). Instrumen Penilaian Ketahananmalangan pada Mata Pelajaran IPA Siswa SD Kelas Tinggi. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 2(1), 127–136. <https://doi.org/10.23887/mpi.v2i1.35085>
- Dewi, M. P., & Rahmawati, S. (2024). Dampak Implementasi Massive Open Online Course (MOOC) di Berbagai Negara. *INOTEKS : Jurnal Inovasi Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.21831/ino.v1i1.57640>
- Di, P., Iv, K., Negeri, S. D., & Aceh, B. (2025). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN*. 8848(1), 313–322.
- Donna, R., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *BASICEDU*, 5(5), 3799–3813.
- Dwi, S. H. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan. In *UNY Press* (Nomor April 2017).
- Eka, Y., Putra, S., Mahanani, P., & Khotimah, K. (2022). Pengembangan Soal Evaluasi Berbantuan Website Wordwall pada Mata Pelajaran PPKn Materi Nilai-Nilai Pancasila Kelas 3. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 7(2), 2548–6683. <https://doi.org/10.17977/um027v7i22022p74-84>
- Erdyati, F., Meliasari, W. O., Damayanti, M. I., & Sulistriyaniva, R. (2024). Penggunaan Canva Sebagai Media Interaktif Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Siswa SD Kelas IV. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 4217–4226.
- Fardiansyah, B., & Rachmadyanti, P. (2021). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PERISTIWA BERSEJARAH PADA MATERI PERSIAPAN KEMERDEKAAN INDONESIA UNTUK KELAS V SEKOLAH DASAR Bagas Fardiansyah PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (bagasfardiansyah68@gmail.com) Putri Rachmadyanti PGSD FIP Universitas. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2). https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/39432?utm_source=chatgpt.com
- Hafizi, S., Hanafiah, M., Hakim, A., Majid, A., Shukri, K., & Teh, M. (2019). GAMIFIKASI DALAM PENDIDIKAN: SATU KAJIAN LITERATUR (Gamification In Education : A Review). *Asian People Journal*, 2(2), 31–41.
- Hamidah, Wijaya kusuma, J., & Sari, P. P. (2024). Application Of Quizizz-Assisted Gamification Model to Students' Mathematical Communication Skills and Learning Motivation. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 11(2), 257–268.

<https://doi.org/10.31316/jderivat.v10i2.6597>

- Hamson, Z. (2020). *Cetak & Elektronika. February*.
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.15989.52962>
- Husna, M., Degeng, I. N. ., & Kuswandi, D. (2017). Peran Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Prosiding TEP & PDs*, 34–41.
- Hutahaean, L. A., Siswandari, & Harini. (2019). Utilization of Interactive E-Module as a Learning Media in the Digital Age. *Proceedings of the National Seminar on Postgraduate Educational Technology UNIMED, 2018*, 298–305.
- I Komang Nudina, Ida Bagus Putu Arnyana, & Ida Bagus Putu Mardana. (2021). Pengembangan Buku Cerita Tentang Desa Tenganan Dauh Tukad Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 291–300.
https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.474
- I Komang Sudarma, I Kadek Suartama, I Gede Bendesa Subawa, & Prabawa, D. G. A. P. (2025). Meningkatkan Pengetahuan Multiple Intelligences melalui Diagnostic Multiple Intelligences System dengan Setting Belajar Proyek pada Guru SMP. *International Journal of Community Service Learning*, 9(1), 165–172. <https://doi.org/10.23887/ijcs.v9i1.85188>
- I Wayan Ardana, et, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Interactive Conceptual Instruction (ICI) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Jaringan Komputer Pada Siswa Kelas X / TKJ SMK TI Bali Global Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 2(3), 500–504.
- Ilma, N. (2015). Modal Utama Membangun Karakter Bangsa. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(1), 82–87.
- Iwan Usuma Wardani. (2023). Buku Ajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. In *Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu*.
- Khoiruddin, M. A., & Iskandar, R. (2024). *Pengembangan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hail Belajar Materi Sistem AC*. 7(November), 194–214.
- Khulisoh. (2022). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Kurikulum Merdeka Di SD. *Jurnal SHEs: Conference Series*, 5(5), 1–23.
- Kosidin, O. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Online Kahoot Dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tgt (Team Game Turnament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Materi Hak Asasi Manusia

- Dalam Pancasila Pada Mata Pelajaran Ppkn. *Civics Education and Social Science Journal (Cessj)*, 1(2), 25–69. <https://doi.org/10.32585/cessj.v1i2.756>
- Kusumaningrum, B., & Wijayanto, Z. (2020). Apakah Pembelajaran Matematika Secara Daring Efektif? (Studi Kasus pada Pembelajaran Selama Masa Pandemi Covid-19). *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(2), 136–142. <https://doi.org/10.15294/kreano.v11i2.25029>
- Listiani, W., & Rachmawati. (2022). Transformasi Taksonomi Bloom dalam Evaluasi. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(03), 397–402. <https://doi.org/https://doi.org/10.57008/jjp.v2i03.266>
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 5(3), 219. <https://doi.org/10.31328/jointecs.v5i3.1490>
- Marliana, Sudarma, K., & Sudhita, I. W. R. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Multimedia Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPA. *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1).
- Maulana Akbar, A., Rahmawati, I., Subadriah, S., Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, P., Keguruan Ilmu Pendidikan, F., Pamulang Mahasiswa, U., & Pamulang, U. (2022). Kompetensi Guru Dan Evektivitas Pembelajaran. *Jurnal Mahasiswa Karakter Bangsa (JMKB)*, 2(1), 2809–5154.
- Mawarni, E., Yulianti, & Sulistyowati, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva pada Materi Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Jenjang Sekolah Dasar. *BASICEDU*, 8(4), 2660–2671.
- Mulyani F, & Haliza N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 3(1), 101–109.
- Munawaroh, I. (2010). Desain Pesan Multimedia Pembelajaran Dalam Teori Pemrosesan Informasi. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 8(2).
- Mustofiyah, L., Hidayati, Y. M., & Wulandari, M. D. (2024). *Kahoot-Based Teams Games Tournament in Developing Students ' Mathematical Critical Thinking*. 183–196. <https://doi.org/10.23917/ppd.v11i2.7583>
- Nugraha, G. N. S., Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Berorientasi Kearifan Lokal Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 1 Paket Agung. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(1), 12–22.
- Nugroho, A. N., & Airlanda, G. S. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Keterampilan Berpikir Kritis Pembelajaran IPA Kelas 4 SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 400.

<https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.29712>

- Nurmayani, Aulia, I. F., RItonga, R. W., Nasution, H. Z., & Azzura, D. A. (2025). *Jurnal Inovasi dan Kolaborasi Nusantara Jurnal Inovasi dan Kolaborasi Nusantara*. 06(2), 201–217.
- Nurrahman, I., & Lukitoaji, B. D. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA KARTU TRUTH OR DARE PANCASILA KELAS V SD NEGERI*. 10.
- Nurul Mahruzah Yulia, Sutrisno, Zumrotus Sa'diyah, & Durrotun Ni'mah. (2023). Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Wujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 429–441. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1204>
- Nurulita, S. (2012). Pengaruh Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Terhadap Masyarakat dan Lingkungan. *Humaniora*, 11(1), 37–48.
- Pelajaran, M., Pancasila, P., Upt, D., & Negeri, S. D. (2025). *Jurnal Penelitian Nusantara Penggunaan Media Dongeng Digital Terhadap Ketertarikan Siswa Dalam Menulis : Jurnal Penelitian Nusantara*. 1, 24–28.
- Pranowo. (2011). *Hubungan Pemahaman Konsep Nilai-nilai Pancasila dalam Bidang Studi Pendidikan Kewarganegaraan dengan Karakter Siswa*.
- Prawira, B. Y., Ratminingsih, N. M., & Adnyani, N. L. P. S. (2021). The Perceptions, Motivations, and Attitudes of English Undergraduate Students Regarding the Use of Social Media. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 237. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.35764>
- Punaji Setyosari. (2014). Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 20–30.
- Purba, A. Z., Hilmy Nasution, F., Parapat, K. M., Jannah, M., & Ulkhaira, N. (2024). Gamifikasi Dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan Pendidikan*, 1(5), 1–7.
- Rahma, S. N., & Hindun, H. (2023). Efektivitas Kurikulum Merdeka dalam Proses Pembelajaran di Tingkat Sekolah Menengah Pertama. *Reduplikasi: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia*, 3(2), 1–14.
- Riayah, S., & Fakhriyana, D. (2021). Optimalisasi Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) dengan Media Pembelajaran Video Interaktif Terhadap Pemahaman Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(1), 19. <https://doi.org/10.21043/jmtk.v4i1.10147>
- Riskayanti, I., & Samsudin, A. (2023). Penerapan model RME (Realistic Mathematic Education) untuk mengetahui gambaran kemampuan pemahaman konsep matematis pada siswa kelas II SD. *COLLASE (Creative of Learning Students ...)*, 06(04), 773–779.

- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran Afifatu. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15–32.
- Sahlan et.al. (2022). Perkembangan Iptek Dan Dampaknya Bagi Pembentukan Masyarakat Global. *Jurnal Bakti Sosial*, 1(1), 7–13.
- Sanusi, N. I., & Hasyda, S. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Paikem. *Pedir Research Insitute*, 09(1), 370–376.
- Saputri, L. A., Anwar, K., & Maruf, N. (2023). Exploring the Impact of Differentiated Instruction on Students' Perception, Engagement, Motivation in Efl High School Education. *Tell-Us Journal*, 9(3), 623–644. <https://doi.org/10.22202/tus.2023.v9i3.7380>
- Sari, A. J. (2020). Multimedia sebagai Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Universitas Negeri Jakarta*, May, 8–11.
- Sari, L. D. K., & Wardani, K. W. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1968–1977. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1138>
- Setiawan, I Made Dedi; Jampel, I Nyoman; Sudarma, I. K. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Tentang Tumbuhan Hijau Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Di SD N 3 Tegal Cangkring. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(1), 10–18.
- Setyawan, D. (2013). The role of character education in developing moral intelegence. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 53–63.
- Setyo, F., Pribowo, P., & Surabaya, U. M. (2018). Pengembangan Instrumen Validasi Media Berbasis. *Junal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1), 1–12.
- Sri Rahayu, M. (2019). Strategi Membangun Karakter Generasi Muda yang Beretika Pancasila dalam Kebhinekaan dalam Perspektif Keutuhan Negara Kesatuan Repiblik Indonesia. *Jurnal Pendidikan*, 28(3), 289–304.
- Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Pendidikan, F. I., & Jakarta, U. N. (2024). *NILAI-NILAI PANCASILA PADA PEMBELAJARAN DASAR (Studi Korelasi di Sekolah Indonesia Luar Negeri Arab Saudi)*.
- Suartama, I. K., Sudarma, I. K., Sudatha, I. G. W., Sukmana, A. I. W. I. Y., & Susiani, K. (2024). Student engagement and academic achievement: the effect of gamification on case and project-based online learning. *Journal of Education and Learning*, 18(3), 976–990. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i3.21349>
- Sudarma, I. K., Prabawa, D. G. A. P., & Suartama, I. K. (2022). The Application

- of Information Processing Theory to Design Digital Content in Learning Message Design Course. *International Journal of Information and Education Technology*, 12(10), 1043–1049. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2022.12.10.1718>
- Sudarma, I. K., Suartama, I. K., Subawa, I. G. B., Gede, D., & Putra, A. (2024). *PEMANFAATAN APLIKASI DIAGNOSTIC MULTIPLE INTELLIGENCES SYSTEM (DMIS) PADA GURU-GURU SMP Proceeding Senadimas Undiksha 2024 Proceeding Senadimas Undiksha 2024*. 9(November), 2054–2060.
- Sudarma, I. K., Sujana, I. W., Dewantara, K. A. K., Ardiyasa, I. N. S., & Sudiartini, N. P. K. D. (2024). Breaking Barriers: Empowering Visual Impaired Students with Audio-Assisted Balinese Script Relief Media for Enhanced Literacy at A Special Public School. *International Journal of Language Education*, 8(2), 307–321. <https://doi.org/10.26858/ijole.v8i2.64092>
- Sudarma, I. K., Suwatra, I. W., & Prabawa, D. G. A. P. (2021). The Development of Multiple Intelligence-Oriented Thematic Multimedia in Elementary Schools. *Proceedings of the 2nd International Conference on Technology and Educational Science (ICTES 2020)*, 540(Ictes 2020), 72–78. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210407.216>
- Sudarma, I. K., Tegeh, I. M., & Prabawa, D. G. A. P. (2024). Pelatihan Micro-Content Berorientasi Multiple Intelligences Pada Guru-Guru SMP. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 9(November), 1489–1495.
- Suwastini, N. K. A., Puspawati, N. W. N., Nitiasih, P. K., Adnyani, N. L. P. S., & Rusnalasari, Z. D. (2022). Play-Based Learning for Creating Fun Language Classroom. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 25(2), 250–270. <https://doi.org/10.24252/lp.2022v25n2i6>
- TANDING NIKEN SUKASIH. (2024). Peran Ideologi Pancasila Sebagai Dasar Negara Dalam Kehidupan Mahasiswa. *CIVICS: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8(1), 344–350. <https://doi.org/10.36805/civics.v8i1.5279>
- Teguh Handoyo, I'anatul Ashriyah, & Rahmat Kamal. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia. *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 230–250. <https://doi.org/10.62383/hardik.v2i1.1064>
- Theresa Afriani Cantum Pel, I Made Tegeh, & I Komang Sudarma. (2023). Learning Videos Based on Contextual Approaches to the Content of Pancasila and Citizenship Education. *Journal of Education Technology*, 7(1), 186–193. <https://doi.org/10.23887/jet.v7i1.56770>
- Wayan, A. I., Wayan, L. I., & Aain, M. (2013). *Pengaruh Model Sains-Teknologi-Masyarakat (Stm) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Pemahaman*

Konsep Dalam Pembelajaran Ips Siswa Sd Di Desa Kalibukbuk. 3(2).

- Widya Ayuningtyas, K., & Zulfah, N. (2021). Analisi Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities, 1*, 28–32. <https://doi.org/10.30595/pssh.v1i.70>
- Wijayanto, A. (2021). Efektivitas Pembelajaran Selama Pelaksanaan PTMT. In *Efektivitas Pembelajaran Selama Pelaksanaan PTMT (Pembelajaran Tatap Muka Terbatas)*.
- Wulandari, R. S., Suryani, R. I., & Fauziah, E. (2023). Permainan Kartu Sila Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Mata Pelajaran Pkn Kelas Iv Di Sdit Assalamah Ungaran. *ASKARA: Jurnal Seni dan Desain, 2(1)*, 56–68. <https://doi.org/10.20895/askara.v2i1.1063>

