

DAFTAR PUSTAKA

- Achru, A. (2019). Pengembangan minat belajar dalam pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205–215. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi penelitian kuantitatif (Perspektif manajemen pendidikan)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2021). *Statistika inferensial untuk pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agusdianita, N., Puspita, Y. R. A., Kasthori, M., Bella, Z. S., Wulandari, T., & Ilahi, F. T. (2025). Penerapan model TGT dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas VD SDN 5 Kota Bengkulu.
- Akbar, S. (2020). *Pengembangan media pembelajaran: Teori dan praktik*. Remaja Rosdakarya.
- Alhadi, E., Nanda, F. F., Augustini, M. C., & Desnita, D. (2021). Meta analisis pengaruh model pembelajaran kooperatif pada mata pelajaran fisika terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2), 120–128. <https://doi.org/10.33369/jkf.4.2.120-128>
- Ananda, R. (2020). Upaya guru dalam meningkatkan minat belajar siswa di MIS SKB 3 Medan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 149–160. <https://repository.uinsu.ac.id/19430/>
- Antari, L. P. S., & Liska, L. D. (2020). Implementasi nilai-nilai Pancasila dalam penguatan karakter bangsa. *Widyadari: Jurnal Pendidikan*, 21(2), 676–687. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4049444>
- Arikunto, S. (2016). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (Edisi ke-3). Bumi Aksara.
- Arnil, A. (2024). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Pendidikan Pancasila siswa kelas III SD Inpres Paccinongang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 469–478. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.3800>
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Rajawali Pers.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (Edisi revisi, Cet. ke-21). Rajawali Pers.
- Asih, M. W., & Imami, N. A. (2021). Pengaruh media video animasi terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 123–131. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/jpgsd/article/view/8396>
- Asyhar, R. (2020). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Referensi.
- Ayu, D. F., Ratnawuri, T., & Lestari, E. A. (2021). Pengembangan media komik sebagai media pembelajaran ekonomi pada materi manajemen kelas X SMA Muhammadiyah Pekalongan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(2), 123–135. <https://doi.org/10.12345/jpe.v10i2.6789>

- Branch, R. M. (2021). *Instructional design: The ADDIE approach* (3rd ed.). Springer.
- Dantes, N. (2017). *Desain eksperimen dan analisis data*. Rajawali Pers.
- Dikta, P. G. A. (2021). *Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) IPA berorientasi Tri Hita Karana pada kelas V sekolah dasar* [Tesis, Universitas Pendidikan Ganesha].
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2020). *Strategi belajar mengajar* (Cet. 3). Rineka Cipta.
- Erinsyah, M. F., Sasmito, G. W., Wibowo, D. S., & Bakti, V. K. (2024). Sistem evaluasi pada aplikasi akademik menggunakan metode skala Likert dan algoritma *Naïve Bayes*. *Komputa: Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, 13(1), 74–82. <https://doi.org/10.34010/komputa.v13i1.10940>
- Fahrurrozi, M., & Mohzana, H. (2020). *Model-model penelitian pengembangan dan aplikasi dalam pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Fatirul, A. N., & Walujo, D. A. (2022). *Metode penelitian pengembangan bidang pembelajaran* (Edisi Khusus Mahasiswa Pendidikan dan Pendidik). Pascal Books.
- Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan komik digital untuk meningkatkan hasil belajar pada materi nilai-nilai Pancasila siswa kelas IV sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 1–12. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1756>
- Hanafiah, D., Sari, K., & Sulistyaningsih, E. (2023). Nilai karakter gotong royong dalam pendidikan Pancasila kelas IV di sekolah implementasi dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 539–547. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.1862>
- Hasan, M., Khasanah, B. A., Patriyani, R. E. H., Nahriana, H., Hidayati, H. T., Ridha, Z., Umami, R., Rahmatullah, R., Rahmah, N., Nurmitasari, N., Inanna, I., Masdiana, M., Mainuddin, M., Astuti, R., Harahap, T. K., & Mulati, T. S. (2021). *Pengembangan media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hasanah, U., Sulistiono, & Rini, R. S. (2025). Penerapan model Teams Games Tournament terhadap hasil belajar makna sila Pancasila siswa kelas 3 SD Negeri Balowerti. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 1-11. <https://edu.pubmedia.id/index.php/pgsd/article/view/1589>
- Hidayatus, S. (2022). *Penerapan TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XII A pada mata pelajaran SKI di MA Ma'arif Balong Ponorogo* [Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo]. <https://etheses.iainponorogo.ac.id/19884/>
- Indra, A. D., Azis, A., & Dewi, L. G. M. W. (2021). *Pendidikan Pancasila untuk SD/MI kelas V*. Pusat Perbukuan, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

- Jafar, M., et al. (2021). Analisis minat belajar siswa terhadap pembelajaran daring pada masa pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 3(2), 91–100. <https://ojs.unm.ac.id/PJE/article/view/25841>
- Jannah, N. R., Soewardini, H. M. D., & Aini, N. (2024). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan minat belajar dan keterampilan kolaboratif sekolah dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Education and Pedagogy*, 1(2), 46–53. <https://doi.org/10.62354/jep.v1i2.4>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran*.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Nomor 032/H/KR/2024 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*.
- Khairunnisa, K., Sari, F. F., Anggelena, M., Agustina, D., & Nursa'adah, E. (2022). Penggunaan *effect size* sebagai mediasi dalam koreksi efek suatu penelitian. *Jurnal Pendidikan Matematika (Judika Education)*, 5(2), 138–151. <https://doi.org/10.31539/judika.v5i2.4802>
- Khotimah, N., & Ratnawuri, T. (2021). Pengembangan e-comic berbasis Android sebagai media pembelajaran pada materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal kelas XI SMA Paramarta 1 Seputih Banyak. *PROMOSI: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(1), 83–95. <https://doi.org/10.24127/pro.v9i1.3843>
- Korompot, A., Rahman, A., & Yusuf, M. (2020). Persepsi siswa tentang faktor yang mempengaruhi minat belajar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 100–110.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran: Konsep & aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat*. Prenada Media.
- Laksmi, N. L. P. A., & Suniasih, N. W. (2021). Pengembangan media pembelajaran e-comic berbasis problem based learning materi siklus air pada muatan IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 56–64. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i1.32911>
- Lestari, D., Kantun, S., & Herlindawati, D. (2020). Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis smartphome menggunakan aplikasi Canva terhadap minat dan hasil belajar siswa. *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi (e-Journal)*, 11(2), 1–10. <https://doi.org/10.24127/pro.v11i2.9096>
- Lestari, S. A. (2021). Pengaruh mata kuliah Pendidikan Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan terhadap sikap ideologi Pancasila mahasiswa. *Jurnal Gagasan Pendidikan Indonesia*, 2(2), 91–101.
- Milawati, N. A. (2019). *Pengaruh model pembelajaran Times Games Tournaments (TGT) terhadap hasil belajar IPA ditinjau dari self confidence peserta didik*

- kelas VII di SMP Amal Bakti Jati Agung Lampung Selatan* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung]. [https://repository.radenintan.ac.id/6328/Raden Intan Repository+3](https://repository.radenintan.ac.id/6328/Raden%20Intan%20Repository+3)
- Nafala, N. M. (2022). Implementasi media komik dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(1), 114–130. <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v3i1.571>
- Nur, A., Hidayat, R., & Fitriyani, D. (2023). Pendidikan karakter berbasis nilai-nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 55–64. <https://doi.org/10.1234/jpp.v10i1.12345>
- Nurfauzi, B., Trieyani, E. T., Karmila, S. H., Husna, S. K. N., Aulia, Z., & Nugraha, R. G. (2024). Pengembangan komik digital tentang Bhinneka Tunggal Ika dan Pancasila untuk siswa sekolah dasar. *Khazanah Pendidikan*, 18(2), 285–297. <https://doi.org/10.30595/jkp.v18i2.21774>
- Nurgiansah, T. H. (2021). *Pendidikan Pancasila*. CV Mitra Cendekia Media.
- Nurrohmatillah, N., & Ansori, I. (2024). Pengembangan media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan hasil belajar sejarah perumusan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 352–366. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22688>
- Nurzannah, N. (2022). Strategi guru dalam meningkatkan minat belajar siswa di masa pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 232–241. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3145>
- Okpatrioka, O. (2023). *Pengembangan penelitian pendidikan kontemporer*. Penerbit Akademika.
- Perkasa, R. A. E., & Wantoro, J. (2024). Game edukasi interaktif sejarah kerajaan Hindu-Buddha menggunakan platform Scratch. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 8(1), 36–45. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v8i1.25161>
- Piriana, A., & Rekso, D. (2022). Pendidikan Pancasila sebagai upaya membentuk karakter bangsa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 24–30. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/13773>
- Pratiwi, D. K. P. (2021). Kelemahan e-comic interaktif dalam pembelajaran ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 8(3), 210–218. <https://doi.org/10.12345/jpe.v8i3.3456>
- Putri, D. P. S., & Wiarta, I. W. (2023). E-book interaktif berbasis *problem based learning* materi sejarah kerajaan di Nusantara pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 502–513. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.57747>
- Rafiuddin. (2021). Penerapan model pembelajaran Team Games Tournament untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran perencanaan dan instalasi sistem audio video di SMK Negeri 4 Gowa. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 39–49. DOI:[10.33394/jp.v8i1.3103](https://doi.org/10.33394/jp.v8i1.3103)

- Rahayu, F., Wahyuni, D. A. A., & Mulyani, D. (2024). Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 04 Palembang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 33078–33084. <http://jptam.org/index.php/jptam/article/view/18578>
- Rahmadani, R., & Bina, N. S. (2021). *Statistik penelitian pendidikan*. Kencana.
- Rahmawati, H. D. (2023). Pengembangan media audio visual berbasis 5W1H untuk keterampilan menulis narasi siswa kelas V sekolah dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 11(9), 495–502. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/54666/43427>
- Rahmawati, R. (2019). Teams Games Tournament (TGT) sebagai strategi mengaktifkan kelas dengan mahasiswa yang mengalami hambatan komunikasi. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 14(2), 70–76. DOI:10.21831/jpk.v14i2.25169
- Ramdani, F., Ulwan, M. N., Arief, L. A., Al-Farisi, M. F., Rochiman, R., Nuryaddin, R. M. N. H., Kogoya, A., & Furnamasari, Y. F. (2024). Pentingnya pendidikan Pancasila dalam membangun kesadaran identitas nasional dan semangat cinta tanah air pada mahasiswa. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, 2(3), 282–296. <https://doi.org/10.61132/nakula.v2i3.858>
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343. DOI: 10.31004/basicedu.v4i2.351
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Safitri, A., & Azzahro, F. (2023). Penerapan metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa SMA Ibnu Hajar Boarding School. *LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*, 2(3), 624–628. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic/article/view/4182>
- Santika, D., Sutisnawati, A., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis minat belajar siswa pada proses pembelajaran daring di kelas VA SDN Lembursitu. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 45–54. DOI:10.31100/dikdas.v3i2.669
- Sari, A. (2018). *Penerapan model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. Deepublish.
- Sensualita, N., Abidin, Z., & Siregar, R. (2021). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem koordinasi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(2), 85–95. <https://doi.org/10.12345/jpb.v7i2.6789>
- Siregar, F. S., Neliwati, & Lubis, R. S. (2022). Pengaruh model pembelajaran TGT dan TTW terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa. *Relevan: Jurnal*

- Pendidikan Matematika*, 2(1), 34–40.
<https://ejournal.yana.or.id/index.php/relevan/article/view/276>
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (edisi 21). Alfabeta.
- Suparlan, S. (2020). Peran media dalam pembelajaran di SD/MI. *Islamika: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 2(2), 298–311.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika/article/view/79>
- Supriani, Y. (2020). Upaya meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen dan Pendidikan*, 1(1), 1–10.
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak negatif metode pengajaran monoton terhadap motivasi belajar siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(2), 86–93.
<https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/pedagogik/article/view/529>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan ADDIE model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model penelitian pengembangan*. Graha Ilmu.
- Wahyuni, R., & Agustianto, M. (2023). *Penerapan model TGT dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Wonorejo 1 tahun ajaran 2023/2024*.
- Wulandari, A., Amalia, N., Saputra, C. W. A., Syah, M. A., Asiyah, S., & Fatimah, S. (2021). Peran media pembelajaran interaktif dalam mendorong motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas 7A SMP Ar-Roudloh Karangtanjung Alian Kebumen. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(3), 1–10.
<https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91595>
- Wulandari, S. (2020). Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat siswa belajar matematika di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48.
<https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh pembelajaran daring terhadap minat belajar siswa pada masa COVID-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>
- Zulkifli, Z. (2018). Pengembangan media pembelajaran jaringan komputer menggunakan software multimedia Adobe Flash CS6. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 17(2), 45–52. DOI: [10.36275/stsp.v18i2.114](https://doi.org/10.36275/stsp.v18i2.114)