

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, D. M., & Astuti, D. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem-Based Learning (PBL) Pada Topik Sudut. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(2), 190–200. <https://doi.org/10.21831/pg.v15i2.36444>
- Afif, K., Sunismi, S., & Alifiani, A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Bermuatan 6C (Critical Thinking, Creative Thinking, Collaboration, Communication, Character, dan Citizenship) Pada Materi Pola Bilangan Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik (JP3)*, 16, 284–293.
- Akbar, J. S., Ariani, M., Zulhawati, Z., Haryani, H., Zani, B. N., Husnita, L., Firmansyah, M. B., Sa'dianoor, S., Karuru, P., & Hamsiah, A. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Era Digital* (Cetakan Pertama). PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://www.researchgate.net/publication/376271021>
- Alam, N. C., & Mastan, I. A. (2024). “Waddle” Game Application Using Godot Game Engine Technology. *Jurnal of Business and Audit Information System*, 7(1), 37–48. <https://doi.org/10.30813/jbase.v7i1.5604>
- Ananingtyas, R. S. A., Sakti, R. E., Hakim, M. H., & Putra, F. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Arduino pada Pembelajaran STEM dalam Meningkatkan Literasi Sains dan Digital. *BRILIANT: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 7(1). <https://doi.org/10.28926/briliant>
- Andani, T., Zulfa, I., Yuliani, H., Azizah, N., & Jennah, R. (2021). Analisis Validasi Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip PDF Professional Pada Materi Gelombang Bunyi di SMA. *Jurnal Kumbaran Fisika*, 4(3), 213–220. <https://doi.org/10.33369/jkf.4.3.213-220>
- Anwar, R. S., Mikhratunnisa, M., & Cahyono, T. D. (2019). Perancangan Aplikasi Berbasis Android dengan Metode Economic Order Quantity di PT SAMAWA TIRTA ALAM SUMBAWA. *Jurnal Tambora*, 3(2), 49–53. <http://jurnal.uts.ac.id>
- Arends, R. I. (2008). *Learning to teach: Belajar untuk Mengajar*. Pustaka Pelajar.
- Arif, A., & Andrizal. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Sistem E-Learning Universitas Negeri Padang. *INVOTEK: Jurnal Inovasi, Vokasional Dan Teknologi*, 17(2), 1–10.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (20th ed.). PT Raja Grafindo Persada.
- Aryandaru, A., Ardiyatno, H., & Setuju, S. (2024). Application of The Problem Based Learning Model to Increase The Learning Interest of Grade II Students

in Pancasila Education Subjects. *ICSTI: International Conference on Science and Technology for The Internet of Things*, 690–696.

Aryanti, D., Mustaji, M., & Harwanto, H. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis iSpring Suite 8. *Jurnal Education and Development*, 8, 381–389.

Cahyo, R. N., Wasitohadi, W., & Rahayu, T. S. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 28–31. <http://stkiptam.ac.id/indeks.php/basicedu>

Daud, R. M. (2023). Penggunaan Media Power Point Interaktif dalam Pembelajaran di Sekolah Suatu Keniscayaan di Era Digital. *Jurnal FITRAH*, 5(1), 63–3.

Deni, A. N., & Suratmi, S. (2024). Development of Interactive Multimedia Based on Problem-Based Learning in Grade V Elementary School. *Jurnal JPSPD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 11(1), 17–25. <https://doi.org/10.26555/jpsd.v11i1.a28590>

Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

Djafar, S., & Novian, D. (2021). Implementasi Teknologi Augmented Reality Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Perangkat Keras Komputer. *Jambura Journal of Informatics*, 3(1), 44–57. <https://doi.org/10.37905/jji.v2i2.10440>

Fuadi, S. U., akhsani, L., & Makhful, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi Android Lines and Angles Pada Materi Garis dan Sudut untuk Siswa SMP/MTS. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 10(2), 41–51. <http://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JPMat/index>

Gunarti, T. T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Audio Visual untuk Meningkatkan Maharah Istima' Pada Siswa-Siswi Madrasah Ibtidaiyah. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 3(2), 122–129.

Harjanto, N. S., & Najicha, F. U. (2024). Pendidikan Pancasila Sebagai Kerangka Etika Dalam Penggunaan Kecerdasan Buatan. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*, 6(1), 30–37. <http://e-journal.upr.ac.id/index.php/JP-IPS>

Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.

- Ilmi, N. N., & Aeni, K. (2025). Android-Based M-Learning Application to Improve Pancasila Education Learning Outcomes. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 14(1), 212–222. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v14i1.79308>
- I'tikaf, M. A. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pendidikan Karakter: Membangun Generasi Berkarakter di Era Digital. *Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 5(1), 1837–1847. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v5i01.6614>
- Kencana, R. T., Usman, H., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Permainan Catur Rangka Materi Sistem Gerak Manusia Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 313–321. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.1122>
- Khairi, M. G. (2024). Penerapan Finite State dalam Game Pada Model Karakter Pemain Menggunakan Godot Engine. *Jurnal Ilmiah Sains Dan Teknologi*, 2(7), 44–54.
- Khakim, N., Santi, N. M., Assalami, A. B. U., Putri, E., & Fauzi, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn Di SMP YAKPI 1 DKI Jaya. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 347–358.
- Kusmiati, E., Kusnadi, D., & Latipah, L. (2019). Penerapan Model pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA dalam Memahami Konsep Hubungan antara struktur Organ Tubuh Manusia dengan Fungsi dan Pemeliharaannya. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 49–62.
- Lestari, Y. D. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *LENTERA: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(1), 73–80.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Maulani, M., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi Nilai Pancasila di Era Disrupsi Pada Proses Pembelajaran Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 9(2), 419–431. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v9i1.135>
- Maulida, L., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2023). Model Four-D Sebagai Implementasi Untuk Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Modul Mata Kuliah K3. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(07), 433–440.
- Maydiantoro, A. (2021). Pengembangan Model Penelitian: Tinjauan Pustaka Singkat. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*, 2(1), 29–35. www.onlinedoctranslator.com

- Mayer, R. E., & Fiorella, L. (2022). The Cambridge Handbook of Multimedia Learning. In *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108894333>
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 9(1), 63–71. <https://doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Nasution, M. A. A. H., Siswanto, S., & Suryana, E. (2023). Rancangan Media Pembelajaran Berupa Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Media Infotama*, 19(2), 528–537.
- Ninghardjanti, P., Dirgatama, C. H. A., & Wirawan, A. W. (2020). *Buku Berbasis Riset: Pembelajaran Multimedia Berbasis Mobile Learning* (1st ed.). CV. Pena Persada.
- Nurhalimah, I., Iswara, P. D., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan aplikasi android dalam pembelajaran menulis cerita di Sekolah Dasar. *Academy of Education Journal*, 15(1), 102–120.
- Nurhidayati, V., Ramadani, F., Melisa, F., & Putri, D. A. E. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 99–106. <https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.428>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman, S. (2022). *Media Pembelajaran* (Cetakan Pertama). Badan Penerbit UNM.
- Patricia, D. E., & Susanti, D. (2018). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 07 Ikur Koto Padang. *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*, 1(1), 58–70.
- Qoidah, U. L., & Paksi, H. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Si Panca Berbasis Android Pada Materi Pancasila Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Profesi*, 9(7), 2816–2826.
- Rachmawati, N. Y., & Rosy, B. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 246–259. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Rahayuningsih, P., Hidayah, W., Primar, C. N., & Nurmelia, N. (2022). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Education Journal : Penelitian Ibnu Rusyd Kotabumi*, 2(1), 1–11.

- Rahayuningtiyas, W., Fahmi Imron, I., & Sri Mujiwati, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nisila Nilai Pancasila untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 108–121. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>
- Rahmadani, R. (2019). Metode Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL). *Lantanida Journal*, 7(1), 1–100.
- Rahmat, P. S. (2018). *Perkembangan Peserta Didik* (Cetakan I). Bumi Aksara.
- Rahmawan, A. Z., & Efendi, Z. (2021). Implementasi Society 5.0 dalam Kebijakan dan Strategi Pendidikan Pada Pandemi Covid-19. *STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi Dan Model Pembelajaran*, 2(1), 34–43.
- Riyanto, Y. (2009). *Paradigma Baru Pembelajaran: Sebagai Referensi bagi Guru, Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Kencana Prenada.
- Sakinah, S., & Dalimunthe, D. S. (2022). Pentingnya Pendidikan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 26.
- Saski, N. H., & Sudarwanto, T. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124. <https://forms.gle/1Q95Vm9t21TRrjFb6>.
- Setyo, A. A., Fathurahman, M., & Anwar Zakiyah. (2020). *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning*. Yayasan Barcode.
- Shoffa, S., Subroto, D. E., Nasution, F. S., Astuti, W., Romadi, U., Cholid, F., Azhari, D. S., Hafidz, H., Kardi, J., Umar, R. H., & Gusmirawati, G. (2023). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Afasa Pustaka. <https://www.researchgate.net/publication/377116610>
- Sinaga, A., Simanjuntak, A. L., Simamora, J., Murni, D., Manik, F., Sinurat, T., Azzahara, N. M., Siagian, L., Hafizah, M., & Sriyanti, N. (2024). Pancasila Sebagai Dasar Pendidikan Karakter di Era Revolusi Industri 4.0. *SOSIAL : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 2(2), 61–72. <https://doi.org/10.62383/sosial.v2i2.136>
- Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani, M. (2018). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), 113–121.
- Solihati, T. A., & Aristi, G. (2018). Akselerasi Pemahaman Tenses dalam Menyusun Kalimat Negative dengan Magic Round. *IKRAITH-Humanira*, 2(3), 126–132.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta. www.cvalfabeta.com

Susilana, R., & Riyana, C. (2018). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV Wacana Prima.

Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Minneapolis: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.
<https://www.semanticscholar.org/paper/Instructional-Development-for-Training-Teachers-of-Thiagarajan/44a718a0c8e219b37aabb4c36117dcd695c895d0>

Umami, I., Hasanah, U., Kisno, K., Wati, T. P., Kurniawati, I., Rahayu, A., Nurjanah, A., Hasanah, N., & Cholifah, C. (2021). *Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi dalam Pengembangan* (Cetakan Pertama). CV. Pena Persada.

Utama, R. P., Rengganis, I., & Murron, F. S. (2024). Pengembangan Media “PANDAPAN” Berbasis Android untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Fase B. *Journal of Primary Education*, 7(2), 223–234.

Widayati, Q., & Nasir, M. (2018). Metode Mobile-D dalam Rancang Bangun Perangkat Lunak Kamus Istilah Ekonomi. *Jurnal Ilmiah MATRIK*, 20(1), 51–60. <http://developer.android>.

Widiastari, N. G. A. P., & Puspita, R. D. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Nambaru. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(4), 216–222.

Wiyono, S. (2013). Empat Pilar Kehidupan Berbangsa dan Bernegara Sebagai Panduan dalam Mewujudkan Masyarakat Adil Makmur Berdasarkan Pancasila. *Jurnal Ilmiah.Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 15, 37–52.

Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. PT Kharisma Putra Utama.