

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggita Ningrum, D., Widyanengrum, N., Nur Azizah, F., Nur Arifin, S., Setiawati, R., Setiawaty, R., & Najikhah, F. (n.d.). *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis Universitas Muria Kudus ke-43 Implementasi Sustainable Development Goals dalam Kajian Disiplin Ilmu Volume 2 Nomor 1 2023 PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS POWER POINT MATERI LAMBANG NEGARA GARUDA PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 3*.
- Ari Satria Noviandy<sup>1</sup>, T. A. (2024). *MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGAMALAN PANCASILA PADA SISWA KELAS V DI SDN TEGALSARI III*. 3.
- Azzahra, G. F., Asbari, M., & Ariani, A. S. (2023). Pendidikan Multikultural: Menuju Kesatuan Melalui Keanekaragaman. *JOURNAL OF INFORMATION SYSTEMS AND MANAGEMENT*, 02(06). <https://jisma.org>
- Choirum, D., & Syach, M. A. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAME VISUAL NOVEL PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SMA NEGERI 20 SURABAYA Listyaningsih* (Vol. 11).
- Dr. H. Ishaq, S. H. M. H. (2021). *Pendidikan Pancasila*. Prenada Media. <https://books.google.co.id/books?id=92Y4EAAAQBAJ>
- Elisabeth Pratidhina, M. S., Wirjawan, D. J. V. D., Drs. G. Budijanto Untung, M. S., & Herwinarso, M. S. (n.d.). *CARA MUDAH MENYUSUN MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID DENGAN ADOBE ANIMATE*. uwais inspirasi indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=LG0QEAAAQBAJ>
- Erdyati, F., Ode Meliasari, W., Damayanti, M. I., Sulistriyaniva, R., Fkip, P., Surabaya, U. N., Kelas, G., Sdn, I. V, & Waras, S. (n.d.). *PENGUNAAN CANVA SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK SISWA SD KELAS IV*.
- Fegie Rizkia Mulyana. (2022). *Buku Mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Senam Berbasis Aplikasi Android* .
- Fiqih Erinsyah, M., Wiro Sasmito, G., Surono Wibowo, D., Kurnia Bakti, V., Harapan Bersama Jl Dewi Sartika No, P., Kidul, P., Tegal Barat, K., Tegal, K., & Tengah, J. (2024). *SISTEM EVALUASI PADA APLIKASI AKADEMIK MENGGUNAKAN METODE SKALA LIKERT DAN ALGORITMA NAÏVE BAYES*. 13(1).

- Harefa, E. P., Popintaria Waruwu, D., Hulu, A. H., & Bawamenewi, A. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Website dengan Menggunakan Model ADDIE. *Journal on Education*, 06(01), 4405–4410.
- Hasyda, S., Muhsam, J., Muh, A. S., Aiman, U., Bili, K. D., & Saputra, N. (2022). *Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. <https://books.google.co.id/books?id=9Ex-EAAAQBAJ>
- Hidayanti, A., & Fauzan, M. (n.d.). Perancangan Platform Digital Desain Rumah 3D Berbasis Mobile Menggunakan Metode Addie. *IJCCS*, x, No.x.
- Jafnihirda, L., Rizal, F., & Eka Pratiwi, K. (n.d.). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 227–239.
- Jaya, A., & Warti, R. (2022). *STATISTIK PENDIDIKAN: Teori dan Aplikasi SPSS*. Penerbit NEM. <https://books.google.co.id/books?id=YW9mEAAAQBAJ>
- Kartini, D., & Dewi, D. (2020). *Implementasi Pancasila dalam Pendidikan Sekolah Dasar*. 3(1), 1.
- Kurniawan, B., & Widiastuti, N. P. K. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF EPIC 5C BERBASIS CBL*. Penerbit Widina. <https://books.google.co.id/books?id=0b9bEAAAQBAJ>
- Laili, K. M., Ni'amillah, M., Laili, M., Romadhona, N. Q., Rosid, A., & Setiawan, A. (2023). Artikel Nusantara Community Empowerment Review Pengembangan Buku Resep Olahan Tanaman Obat Keluarga (TOGA) Kelompok PKK Desa Kalidawir Berbasis Adobe Illustrator. *NCER*, 1(2), 74–80. <https://journal.unusida.ac.id/index.php/ncer/>
- Maryani, I., Prasetyo, Z. K., & Wilujeng, I. (2022). *Pengembangan Pembelajaran IPA Model Mishe (Metacognition in Science for Higher Education) Untuk Meningkatkan Higher-Order Thinking Skills Mahasiswa*. Ika Maryani. <https://books.google.co.id/books?id=HFhZEAAAQBAJ>
- Najdah Thalib, U. H. (2023). *Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 kebijakan pendidikan*.
- Pertiwi, H., Harlina Putri, S., Salwa, D. N., Ariandini, C., & Aurora, A. (n.d.). *PANCASILA SEBAGAI IDEOLOGI BANGSA INDONESIA SERTA PERKEMBANGAN IDEOLOGI PANCASILA PADA MASA ORDE LAMA ORDE BARU DAN ERA REFORMASI*.
- Putri, A. R., Fauziyah, I., Agustin, L. D., Sofiah, S., & Kembara, M. D. (2024). Penggunaan Edugame Sebagai Media Pengenalan dan Pengimplementasian

Nilai-Nilai Pancasila Pada Anak Kelas 1 SDN Citeureup Mandiri 2. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2, 152–160.  
<https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i2.3236>

Rahayuningtiyas, W., Fahmi Imron, I., & Sri Mujiwati, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nisila Nilai Pancasila untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1).  
<https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>

Sains, F., & Teknologi, D. (2023). Sistem Informasi Pemesanan Produk Percetakan Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall Agung Izulhaq \* , Uce Indahyanti, Ika Ratna Indra Astutik. *Media Online*, 4(1), 486–496.  
<https://doi.org/10.30865/klik.v4i1.1146>

Wela Septiana, V. (n.d.). *PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN BERBASIS MULTIMEDIA Ilham*.

Yayuk Hidayah, S. (2021). *KAJIAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INTERAKTIF UNTUK MEMPERKUAT PROFIL PELAJAR PANCASILA DI SEKOLAH DASAR*. 11, 1–30.