

DAFTAR PUSTAKA

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018. (2018).
- Arda. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer untuk Siswa SMP Kelas VIII. *e-Jurnal Mitra Sains, Volume 3 Nomor1*, 69-77.
- Atmawarni. (2011). Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran yang Inovati di Sekolah. *Jurnal Ilmu Sosial-Fakultas ISIPOL UMA, Vol.4 No.1*, 20-27.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Georgia: Springer.
- Desti, T. (2017). Peran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Menanamkan Karakter Kebangsaan pada Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Inklusi. *Prosiding Konferensi Nasional Kewarganegaraan III*.
- Harisman, Y. (2014). Validitas dan Praktikalitas Modul untuk Materi Fungsi Pembangkit pada Perkuliahan Matematika Diskrit di STKIP PGRI Sumatera Barat *AdMathEdu Vol.4 No.2*
- Haryono, N. D. 2015. “*Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Koperasi Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalpanggung Yogyakarta*”. Skripsi. Sarjana Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hasan, H. (2016). Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan Belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi pada Siswa Kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*, 22-33.
- Hendryadi. (2014). *Content Validity (Validitas Isi), Teorionline Personal Paper No.01/June-2014*
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Piaget. *Intelektualita*.
- Ihsan. (2017). Kecenderungan Global dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 49-58.
- Irawan.A.H. (2012). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam untuk Siswa Kelas 4 SD dengan Metode Learning The Actual Object. *Jurnal Sains dan Seni ITS*.

- Jupriyanto. (2011). Pengenalan Adat Tradisional Indonesia Berbasis Multimedia pada Madrasah Ibtidayah Muhammadiyah (MIM) Ngadirejan. *Jurnal Speed Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi, Volume 3 No 4*.
- Kurniawan, D. (2016). Pengembangan Bahan Pembelajaran Media Interaktif Pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*.
- Mawaddah, N. (2015). Analisis Ketersediaan dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Nonproyeksi PKN Kelas V Sekolah Dasar. *Universitas Tanjungpura, Pontianak*.
- Meifiani, N. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Peluang Berbasis Multimedia Interaktif untuk Mahasiswa STKIP PGRI Pacitan. *Beta, Vol.8 No.2*, 153-162.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol.VIII. No.2*, 1-10.
- Ngure, G. dkk. 2014. "Utilization of Intructional Media for Quality Training in Pre-Primary School Teaching Training Colleges In Nairobi County, Kenya". *Researchjournali's Journal of Education. Volume 2 Nomor 7. Hlm. 1-22*.
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknoligi Informasi & Pendidikan Vol.6 No.2*, 106-118.
- Pebriyenni. (2018). Peran Guru Pendidikan Kewarganegaraan dalam Layanan Bimbingan dan Konseling untuk Mengembangkan Karakter Siswa. *Jurnal PPKn & Hukum*.
- Permana, B. (2010). Dasar-dasar Pemrograman Visual Studio 2010. *e-Learning Ilmu Komputer*.
- Rahayu, C. I. (2014). Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Sekolah Dasar Melalui Semiotik Gerak Tari Beskalan. *Mimbar Sekolah Dasar*, 23-32.
- Riastuti, E. R. (2018). Implementasi Metode Pembelajaran Discovery Learning Pada Mata Pelajaran PPKn untuk Membentuk Civic Skill (Studi di kelas VIII SMPN 1 Jenangan, Kabupaten Ponorogo). *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 60-69.
- Sakti, I. (2012). Pengaruh Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) Melalui Media Animasi Berbasis Macromedia Flash Terhadap Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa di SMA Plus Negeri 7 Kota Bengkulu. *Jurnal Exacta, Vol.X No.1*.
- Siswanto. (2017). Development of Macromedia Flash Based Materials on Learning Social Science Knowledge in Class XI SMK Islam Bustanul

Ulum with Model Assure. *International Journal of Management and Administrative Sciences (IJMAS)*, Vol.5, No.2, 23-29.

- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sutrisno. (2018). Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membangun Warga Negara Global. *Citizenship Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan Vol 6 No 1*.
- Syafwan, H. (2017). Perancangan Media Interaktif untuk Pembelajaran Rantai Makanan dan Jaringan Makanan Berbasis Multimedia. *Jurnal Manajemen Informatika dan Teknik Kompute, Volume 2, Nomor 1*, 39-44.
- Syahmaidi, E dan Hidayat, H. (2016). "Praktikalitas Perancangan Media e-Learning Berbasis Video " *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI) Volume 5, Nomor 2*
- Syam, N. (2011). Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar Melalui Model Pengajaran Bermain Peran. *Perspektif Ilmu Pendidikan Vol.24 Th.XV*.
- Tarigan, E. T. (2017). Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Tahunan FIS Universitas Negeri Medan*.
- Wardani, A. K. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar dengan Java JDK 1.7. *Prosiding Seminar Ilmiah Nasional Komputer dan Sistem Intelijen (KOMMIT 2014) Vol.8*.
- Wibowo, A. P. (2017). Pendidikan Kewarganegaraan: Usaha Konkret untuk Memperkuat Multikulturalisme di Indonesia. *Jurnal Civics*.
- Widiatmaka, P. (2016). Kendala Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membangun Karakter Peserta Didik didalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Civics Volume 13 Nomor 2*.
- Wiliani, N. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Kasir Tiket Nonton Bola Bareng pada X Kasir di Suatu Lokasi X dengan Visual Basic 2010 dan MYSQL. *Jurnal Rekayasa Informasi Vol.6 No.2*, 77-83.
- Wulandari, F. R. (2013). Pengembangan CD Interaktif Pembelajaran IPA Terpadu Tema Energi dalam Kehidupan untuk Sisa SMP. *Unnes Science Education Journal*, 262-268.