

## DAFTAR RUJUKAN

- Abi Hamid, dkk. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Agustian, N. O. dkk. (2013). Pembuatan Bahan Ajar Fisikan Berbasis WEB Pada Konsep Temofinamika Untuk Pembelajaran Menurut Standar Proses Siswa Kelas XI SMA. *Pillar Of Physics Education*, 2, 12.
- Aidah, S. N., & Indonesia, T. P. K. (2021). *Pembelajaran Pendidikan Karakter* (Vol. 57). Penerbit KBM Indonesia.
- Ar-Rahmah, A. N. (2021). *Pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis game edukatif menggunakan platform wordwall. net pada siswa Kelas V SDIT Al-Mishbah Sumobito Jombang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Anatasya, E., & Dewi, D. A. (2021). Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 291-304.
- Annisa, M. N., Wiliyah, A., & Rahmawati, N. (2020). Pentingnya pendidikan karakter pada anak sekolah dasar di zaman serba digital. *BINTANG*, 2(1), 35-48.
- Anwar, M. (2015). *Filsafat pendidikan*. Kencana.
- Astuti, W. U. R. I. (2017). Hakikat Pendidikan. *Over The Rim*, 191-199.
- Azizah, A. B., Huwaida, A. N., Asihaningtyas, F., & Fatharani, J. (2020). Konsep, Nilai, Moral dan Norma dalam Pembelajaran PPKN SD. *Nusantara*, 2(1), 129-138.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran MI/SD*. Graha Edu.
- Branch, R M. 2009. *Instructional Design : The ADDIE Approach*. New York : Springer Science & Business Media, LLC.

- Candra, A. M., & Rahayu, T. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2311-2321.
- Darmadi, H. (2020). *Apa Mengapa Bagaimana Pembelajaran Pendidikan Moral Pancasila Dan Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn): konsep dasar strategi memahami ideologi pancasila dan karakter bangsa*. Animage.
- Darihastining, S., Aini, S. N., Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2020). Penggunaan media audio visual berbasis kearifan budaya lokal pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1594-1602.
- Dewi, R. R., Suresman, E., & Suabuana, C. (2021). Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter di Persekolahan. *ASANKA: Journal of Social Science And Education*, 2(1), 71-84.
- Edi, F. R. S. (2016). *teori wawancara Psikodignostik*. Penerbit LeutikaPrio.
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)* 2 (2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>. [diakses di Indralaya, Indonesia 3 November 2022]
- Fajri, N., & Mirsal, M. (2021). Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter di Satuan Pendidikan Sekolah Dasar. *At-Tarbiyah Al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1)
- Fadhallah, R. A., & Psi, S. (2021). *Wawancara*. UNJ PRESS.
- Fitria, A. (2014). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran anak usia dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).
- Fauzi, F. Y., Arianto, I., & Solihatin, E. (2013). Peran guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam upaya pembentukan karakter peserta didik. *Jurnal PPKn UNJ Online*, 1(2), 1-15.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).1-10.

- Galuh, A. D., Maharani, D., Meynawati, L., Anggraeni, D., & Furnamasari, Y. F. (2021). Urgensi Nilai dan Moral dalam Upaya Meningkatkan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Pkn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5169-5178.
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh aplikasi wordwall terhadap Motivasi belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689-3696.
- Haryati, S. (2017). Pendidikan karakter dalam kurikulum 2013. <https://lib.untidar.ac.id/wp-content/upload>. [diakses di Indralaya, Indonesia: 23 September 2022]
- Hidayah, S. N., & Prasetyo, T. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi Tematik Berbasis Web Wordwall Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2632-2635.
- Insani, G. N., Dewi, D., & Furnamasari, Y. F. (2021). Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Mengembangkan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8153-8160.
- Kemendiknas. (2011). *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter, Pusat Kurikulum dan Perbukuan*. Jakarta : Kemendiknas.
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. *Mediasi*, 2(1), 41-47.
- Kusnoto, Y. (2017). Internalisasi nilai-nilai pendidikan karakter pada satuan pendidikan. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 4(2), 247-256.
- Khotimah, H., Astuti, E. Y., & Apriani, D. (2019, July). Pendidikan Berbasis Teknologi (Permasalahan Dan Tantangan). In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*.
- Lubis, M. A. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan:(PPKN) DI SD/MI: Peluang Dan Tantangan Di Era Industri 4.0*. Prenada Media.
- Masang, A. (2021). Hakikat Pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 1(1).
- Marzuki, I. (2017). Menelusuri Konsep Pendidikan Karakter dan Implementasinya di Indonesia. *Jurnal Didaktika*, 1(1).

- Musyadad, V. F., Saputro, A. N. C., Prihatmojo, A., Salamun, S., Subakti, H., Ritonga, M. W., ... & Yulianda, A. (2022). *Pendidikan Karakter*. Yayasan Kita Menulis.
- Mukhlas, M., & Imron, I. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar Di Era Society 5.0. *Proceeding UMSURABAYA*, 1(1).
- Mulyoto, G. P., Miftahusyai'an, M., Sos, M., & Hanifah, N. H. (2020). *Konsep Dasar dan Pengembangan Pembelajaran PPKn untuk MI/SD*. Publica Institute Jakarta.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopati. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552-560.
- Mustoip, S. (2018). Implementasi Pendidikan Karakter.
- Muchtar, D., & Suryani, A. (2019). Pendidikan karakter menurut kemendikbud. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 50-57.
- Mustika, Z. (2015). Urgenitas media dalam mendukung proses pembelajaran yang kondusif. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1).
- Munawaroh, I. (2015). Urgensi Penelitian dan Pengembangan. *Studi Ilmiah UKM Penelitian*, 1(1), 1-5.
- Nastiti, F. E., & Ni'mal'Abdu, A. R. (2020). Kesiapan pendidikan Indonesia menghadapi era society 5.0. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 61-66.
- Nasution, T. (2018). Membangun Kemandirian Siswa Melalui Pendidikan Karakter. *Ijtimaiyah: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1).
- Nilasari, S. (2020, May). Pendidikan Di Era Revolusi Industri 5.0 Terhadap Disiplin Kerja Guru. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan media audio visual dan alat peraga dalam meningkatkan pemahaman konsep dan pemecahan masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 219-230.
- Nurmalita, S. (2019). Hakikat Pendidikan dan Landasan Pendidikan.

- Nurdyansyah, N. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher). Parawangsa, E., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8050-8054
- Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133-4143.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., ... & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Peraturan Presiden Republik Indonesia No. 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter
- Permendikbud. No. 22 tahun 2006 Tentang Standar Isi Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan
- Permendiknas. No. 20 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game Edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. *JIMP (Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan)*, 1(1).
- Putri, D. P. (2018). Pendidikan karakter pada anak sekolah dasar di era digital. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 37-50.
- Purba, R. A., Rofiki, I., Purba, S., Purba, P. B., Bachtiar, E., Iskandar, A., ... & Purba, B. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Puspitasari, E. (2016). Pendekatan pendidikan karakter. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 3(2).
- Rahmat, P. S. (2021). *Psikologi pendidikan*. Bumi Aksara.

- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Reza, M. F., & Nopiyadi, D. (2022). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran berbasis Game Edukasi Wordwall pada Mata Kuliah Jarigan Komputer. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 5459-5467.
- Sa'diyah, H. (2021). Tetap Kreatif dan Inovatif di Tengah Pandemi Covid-19 (Jilid 1). NEM
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(1), 122-130.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195-199.
- Salsabila, U. H., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284-304.
- Siswinarti, P. R. (2017). Pentingnya Pendidikan Karakter Untuk Membangun Bangsa Beradab. *Retrieved August, no.*
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian&Pengembangan*. Alfabeta.
- Sukarno, M. (2020, September). Penguatan Pendidikan Karakter dalam Era Masyarakat 5.0. *In Prosiding Seminar Nasional Milleneial 5.0 Fakultas Psikologi Umb*
- Sukmawati, H. (2013). Tripusat Pendidikan. *PILAR*, 4(2).
- Sumato, 2012. *Modul Pengembangan Media Pembelajaran*. Malang : Universitas Negeri Malang
- Suanto, S., & Nurdiyana, N. (2020). Implementasi Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(2), 107-114.

- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat sukses meraih hibah penelitian pengembangan*. Deepublish.
- Syamsunardi, S. P., & Syam, N. (2019). *Pendidikan Karakter Keluarga Dan Sekolah*. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Syafril, M. P., & Zen, Z. (2019). *Dasar-dasar ilmu pendidikan*. Prenada Media.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 11(1).
- Taufiq, A. (2014). Hakikat Pendidikan di Sekolah Dasar. *Pendidikan Anak Di SD (p. 1.3)*. Jakarta: Universitas Terbuka. Retrieved from <https://www.pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/PDGK4403-ML.pdf>. [diakses di Indralaya, 16 Agustus 2022]
- Trisanti, L. B., Akbar, S., & Rahayu, W. A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Construct terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 129-140.
- Uno, H. B. (2022). *Landasan Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Undang-Undang Dasar Tahun 1945
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Vega Vitianingsih, A. (2016). Game edukasi sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini. *Inform*, 1(1), 25-32.
- Wafiq, K., Rosyid, H., Kristari, A., & Sukmana, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Dengan Model Prototype. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 6(2), 448-456.
- Wahono, M. (2018). Pendidikan Karakter: Suatu Kebutuhan Bagi Mahasiswa di Era Milenial. *Integralistik*, 29(2), 145-151.
- Suanto, S., & Nurdiyana, N. (2020). Implementasi Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(2), 107-114.
- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat sukses meraih hibah penelitian pengembangan*. Deepublish.

- Syamsunardi, S. P., & Syam, N. (2019). *Pendidikan Karakter Keluarga Dan Sekolah*. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 11(1).
- Uno, H. B. (2022). *Landasan Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Undang-Undang Dasar Tahun 1945
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Taufiq, A. (2014). Hakikat Pendidikan di Sekolah Dasar. *Pendidikan Anak Di SD (p. 1.3)*. Jakarta: Universitas Terbuka. Retrieved from <https://www.pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/PDGK4403-Ml.pdf>. [diakses di Indralaya, 16 Agustus 2022]
- Trisanti, L. B., Akbar, S., & Rahayu, W. A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Construct terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 129-140.
- Vega Vitianingsih, A. (2016). Game edukasi sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini. *Inform*, 1(1), 25-32.
- Wafiq, K., Rosyid, H., Kristari, A., & Sukmana, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Dengan Model Prototype. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 6(2), 448-456.
- Wahono, M. (2018). Pendidikan Karakter: Suatu Kebutuhan Bagi Mahasiswa di Era Milenial. *Integralistik*, 29(2), 145-151.
- Yaumi, M. (2018). *Media&Teknologi Pembelajaran*. Prenadamedia Group.