

DAFTAR RUJUKAN

- Aditomo, A., & Ph, D. (2021). *Nilai-nilai Pancasila dalam Pembelajaran Merdeka Belajar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/upload/filemanager/download/merdeka-belajar/Merdeka-Belajar-Profil-Pelajar-Kurikulum-Pancasila.pdf>.
- Agung, A. A. G. 2014. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing.
- Agung, A. A. G. 2017. *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agustina, P. (2013). *Nilai Sosial, Nilai Budaya, Nilai Religius Dalam Tradisi Mekotek Di Desa Adat Munggu, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Akbar, R. R. A. (2018). *Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Sosial Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung)*.
- Anshori, S. (2016). Kontribusi Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Pendidikan Karakter. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 3(2).
- Anufia, B., & Alhamid, T. (2019). *Instrumen Pengumpulan Data*.
- Aprilya, Anggia Parjnaparamita. 2020. *Penggunaan Model Inquiry Learning Dalam pembelajaran*. Malang: Ahlimedia Press.
- Ario, M., & Asra, A. (2019). Pengembangan video pembelajaran materi integral pada pembelajaran flipped classroom. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(1), 20-31.
- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Basri, Kurniaty, Y., & Krisnan, J. (2021). Nilai-Nilai Transedental Dalam Pancasila Sebagai Kepribadian Bangsa Indonesia (Perspektif dari Seorang Muslim). *Pamali: Pattimura Magister Law Review*, 1(2), 114–120. <https://fhukum.unpatti.ac.id/jurnal/pamali/article/download/620/372>.
- Cahyadi, R.A.H. 2019. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model”. *Halaqa: Islamic Education Journal*. Volume 3 (35-43) (diakses pada tanggal 25 September 2021)
- Edi Surahman, Mukiman. 2017 “*Peran Guru IPS Sebagai Pendidik Dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial Dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP*”. <file:///C:/Users/acer/Downloads/8660-40249-1-PB.pdf>.
- Ferdianto, F dan Setiyani, S. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Mahasiswa Pendidikan Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)* Vol. 2(1), Hal. 37-47

- Hidayati, Qonita. Efektifitas Metode *Mind Map* (Peta Pikiran) Dengan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas III Semester II Materi Pokok Jenis-Jenis Pekerjaan Di Min Sumurrejo Semarang.
- Hilmi, M.Z. 2017. "Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah". *JIME*, 3 (2). (Diakses pada tanggal 24 September 2021).
- Imas Kurniawaty, Faiz Aiman, dan Purwati, (2022). "*Strategi Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar*". Cirebon: Jurnal Ilmu Pendidikan
- Perdana, N.S. (2018). *Penguatan Pendidikan Karakter di Sekolah dalam Upaya Pencegahan Kenakalan Remaja*. Jurnal Edutech, 17(1). <https://doi.org/10.17509/e.v1i1.9860>
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan media video pembelajaran matematika dengan model assure. *Jurnal kebijakan dan pengembangan pendidikan*, 3(1).
- Puspitarini, Y. D., Akhyar, M., & Djono, D. (2018, July). Developing powtoon-based video learning media for five grade students of elementary school. In *International Conference of Communication Science Research (ICCSR 2018)* (pp. 173-177). Atlantis Press.
- Sholihah, Akhris Fuadatus. 2019. "Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Pada Pembelajaran Tematik Kelas II Di MI At-Taufiq Singaraja Tahun Pelajaran 2018/2019". Singaraja: Universitas.
- Susanto,A.2013.*Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*.Jakarta:Kencana
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Pendekatan Penelitian, Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto,A.2013.*Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*,Jakarta:Kencana.
- Tegeh, I. M. dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suryansyah, Titi dan Suwarjo. 2016 "Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SD" *Jurnal Prima Edukasi*. DOI :[10.21831/jpe.v4i2.8393](https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.8393).
- Suwartini, S. (2017). *Pendidikan Karakter Dan Pembangunan Sumber Daya Manusia Keberlanjutan*. Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an, 4, 220-234. Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Januari 2020 Omeri, N. (2015). *Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan*. Manajer Pendidikan, 9(3), 464-468.
- Juliani, A. J., & Bastian, A. (2021). Pendidikan Karakter sebagai Upaya WujudkanPelajar Pancasila. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 257–265. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/5621/4871>.

- Kalderanews. (2020). Begini 6 Profil Pelajar Pancasila Menurut Mendikbud Nadiem Makarim kalderanews.com/2020/05/begini-6-profilpelajar-pancasila-menurut-mendikbudnadiem-makarim
- Komang Rina Ariani, d. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran IPS Bermuatan Tes Untuk Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3. Retrieved Agustus 17, 2022
- Kosim, M. (2011). *Urgensi Pendidikan Karakter*. Jurnal Karsa, IXI (1). KPAI. (2016). Rincian Data Kasus Berdasarkan Klaster Perlindungan Anak.
- Koyan, Wayan. 2007. *Statistika Terapan*. Singaraja: Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha
- Wahyuningsih, S., Zuchron, D., & Purnawinarni, E. (2021). *Tunas pancasilasebagai duta profil pelajar pancasila di sekolah dasar*. Jakarta: Direktorat Sekolah Dasar, Kemdikbud. <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/buku/download/121>
- Wardani, Ratri Kurnia dan Harlinda Syofyan. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), November 2018. Halm 371-381.
- Widyatmojo Galih dan Ali Muhtadi. (2017). “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbentuk Game Untuk Menstimulasi Aspek Kognitif Dan Bahasa AnakTK”. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), Halm 38 – 49.
- Wulandari, Ratih, dkk. (2017). “Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan *Game* Edukasi Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan*, 2 (8), Halm 1024 – 1029.
- Yanti, Y. A., Buchori, A., & Nugroho, A. A. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika melalui Model Pembelajaran Flipped Classroom di Sekolah Menengah Kejuruan. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(6), 381-392.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91-100.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91-100.
- Yusuf, M. 2015 *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri