

DAFTAR PUSTAKA

- Afriza, M. F. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Kelas V Sdit Al-Fityan School Medan*.
- Di, D., & Dasar, S. (2023). *Implementasi kurikulum merdeka belajar dalam pembentukan karakter disiplin peserta didik di sekolah dasar*. 17(1), 242–252. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16228>
- Dwiqi, G. C. S. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(1), 35.
- Elvia, B. S., Fiqh, kautsar farizqi, & Rachmat, S. (2020). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24–33.
- Hidayah, Y., & Suyitno. (2021). Kajian Media Pembelajaran Berbasis Interaktif Untuk Memperkuat Profil. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(2), 22–30.
- I. M. Candiasa. (2011). No Title. *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN Dan BIGSTEPS*.
- Irawati, D., Iqbal, A. M., Hasanah, A., & Arifin, B. S. (2022). *Profil Pelajar Pancasila Sebagai Upaya Mewujudkan Karakter Bangsa*. 6(1), 1224–1238.
- Miftah, M. (2018). Pengembangan Dan Pemanfaatan Multimedia Dalam Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Litbang: Media Informasi Penelitian, Pengembangan Dan IPTEK*, 14(2), 147–156. <https://doi.org/10.33658/jl.v14i2.117>
- Peri, R. (2021). Media Pembelajaran Animasi. *Analisis Dampak Terhadap Prestasi Dan Motivasi Belajar*, 13.
- Pradnyana, I. K. A., Pradnyana, I. M. A., & Suyasa, P. W. A. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Ppkn Untuk Siswa Tunagrahita Dengan Konsep Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan, Vol.17(2)*, 166–176.
- Pratama, A. N., & Batubara, H. H. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Penerapan Nilai-nilai Pancasila. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 157. <https://doi.org/10.54471/bidayatuna.v4i2.1082>
- Putri, F. E., Rizqiana, I., Melani, J. A., Zeva, S., Asbari, M., Novitasari, D., & Haryanto, B. (2023). Penggunaan Aplikasi Editing untuk Fasilitas Marketing. *Journal of Community Service and Engagement*, 3(1), 86–93.

- Rahayuningtiyas, W., Imron, I. F., & Mujiwati, E. S. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nisila Nilai Pancasila untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 6, 108–121.
- Sefina Samosir, R., & Purwandari, N. (2020). Aplikasi Literasi Digital Berbasis Web Dengan Metode R&D dan MDLC Web-Based Digital Literacy using R&D and MDLC Methods. *Techno.Com*, 19(2), 157–167. <https://doi.org/10.33633/tc.v19i2.3318>
- Setiyaningsih, S., & Wiryanto, W. (2022). Peran Guru Sebagai Aplikator Profil Pelajar Pancasila Dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(4),3041–3052.
- Subawa, I. G. B., & Sindu, I. G. P. (2022). *Pastry Dan Bakery Kelas Xi Di Smk*. 11, 290–301.
- Sukanto, P. (2019). Jenis-jenis animasi. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Suryana, A., Yuliyanti, K., Pujiyono, & Walyono. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Buddha Kelas VI SD. *Bahusacca : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Manajemen Pendidikan*, 1(2), 78–86.
- Susilawati, E., Sarifudin, S., & Muslim, S. (2021). Internalisasi Nilai Pancasila Dalam Pembelajaran Melalui Penerapan Profil Pelajar Pancasila Berbantuan Platform Merdeka Mengajar. *Jurnal Teknodik*, 25, 155–167. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v25i2.897>
- Syahbrudin, J. (2018). Multimedia Interaktif Berbasis Karakter sebagai upaya Peningkatan Nilai-Nilai Karakter dan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi. *Computer Engineering, Science and System Journal*, 3(1), 7. <https://doi.org/10.24114/cess.v3i1.8322>
- Tanjung, E. S., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran

Powerpoint Interaktif Berbasis Humanisme Pada Tema Makna Nilai-Nilai Pancasila Di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan*
<https://www.jurnallp2m.umnaw.ac.id/index.php/JPPT/article/view/1386%0A>
<https://www.jurnal->

Utami, F. W. (2023). *Implementasi Profil Pelajar Pancasila Sebagai Identitas Manusia Indonesia dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik SMAN 10 Palembang*. 1(02), 72–77.

Wacanno, O. A., Kuswara, H., Mukhayaroh, A., Informasi, S., & Mandiri, N. (2022). Multimedia Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Sebagai Game Edukasi Dalam Pengenalan Mata Uang Rupiah Pada Siswa Kelas Satu Sekolah Dasar. *Indonesian Journal on Networking and Security*, 11(3), 168– 175.

Wahab, G., & Rosnawati. (2021). Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 3, Issue April). [http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/TEORI-TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN.pdf](http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/TEORI-TEORI%20BELAJAR%20DAN%20PEMBELAJARAN.pdf)

