

## DAFTAR PUSTAKA

- Ada, N. A., Pradnyana, I. M. A., & Pascima, I. B. N. (2022). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude the Series: Dampak Penggunaan Gadget. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 11(1), 61–71. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/>
- Arfida, S., Wibowo, H., & Setya, A. F. (2020). Penerapan Teknologi Android Terhadap Aplikasi Panduan Penggunaan Software Adobe Audition. *TEKNIKA*, 14(2), 95–102. <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/teknika/article/view/2455>
- Arif, Sukuryadi, & Fatimaturrahmi. (2017). Pengaruh Ketersediaan Sumber Belajar di Perpustakaan Sekolah terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu SMP Negeri 1 Praya Barat. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 1(2), 108–116. <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php>
- Ariston, Y., & Frahasini. (2018). Dampak Penggunaan Gadget bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86–91. <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/>
- Chrissandy, R., & Tanumihardja, F. (2018). Pelatihan Animasi 3D dengan Iclone 6 untuk Siswa Berkesulitan Belajar. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 102–110. <http://www.ldonline.org/ldbasics/whatisld>,
- Dana, P. D. A., Sunarya, I. M. G., & Suyasa, P. W. A. (2022). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie – Hilangnya Handphone Bayu Saat Bermain Deduplak. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 11(3), 302–312. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php>
- Dewi, N. P. S. I. P., Kesiman, I. M. W. antara, & Pradnyana, G. A. (2020). Penggunaan Prinsip Timing & Spacing dalam Proses Pembuatan Film Animasi 3D: Sejarah Hukum Tawan Karang. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 9(3). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php>
- Gunawan, OK, A. H., & Murtopo. (2019). Penerapan Animasi Interaktif Berbasis 2D Sebagai Media Pengenalan Planet untuk Anak Usia Dini. *JISTech*, 4(1), 1–20. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/jistech/article/view/4927>
- Halean, S., Kandowangko, N., & Goni, S. Y. V. I. (2021). Peranan Pendidikan dalam Meningkatkan Sumber Daya Manusia di SMA Negeri 1 Tampan Amma di Talaud. *Jurnal Holistik*, 14(2), 1–15. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php>
- Hardianto, Musa, L. A. D., Firmanto, & Anas, A. (2022). Pengembangan Video Animasi 3D Pembelajaran Lalu Lintas dengan Menggunakan Software Blender. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 32(2), 189–200. <https://journals.ums.ac.id/index.php>

- Hayati, R. K., & Utomo, A. C. (2022). Penanaman Karakter Gotong Royong dan Tanggung Jawab melalui Metode Pembiasaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6419–6427. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3248>
- Kahfi, A. (2022). Implementasi Profil Pelajar Pancasila dan Implikasinya terhadap Karakter Siswa di Sekolah. *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar*, 16(1), 138–151. <https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/>
- Monika, K. A. L., Suastika, I. N., & Sanjaya, D. B. (2023). Penerapan Project Based Learning Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Meningkatkan Sikap Gotong Royong. *Juni*, 4(1), 7–15. [http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de\\_journal](http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal)
- Muhlis, Sukriadi, Oktaviani, F., Kusdar, & Iksam. (2021). Analisis Nilai Karakter pada Buku Siswa Tematik Kelas IV: Tema “Indahnya Keragaman di Negeriku”, Subtema ‘Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku. *Syntax Literate : Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(2), 1370–1380. <https://repository.unmul.ac.id>
- Muhlis, Sukriadi, Oktaviyanti, F., Kusdar, & Iksam. (2021). Analisis Nilai Karakter pada Buku Siswa Tematik Kelas IV Tema “Indahnya Keragaman di Negeriku” Subtema “Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku.” *Syntax Literate : Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(2), 1370–1380. <https://www.jurnal.syntaxliterate.co.id/index.php>
- Mulyani, D., Ghufron, S., Akhwani, & Kasiyun, S. (2020). Peningkatan Karakter Gotong Royong di Sekolah Dasar. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 225–238. <https://journal.unilak.ac.id/index.php/>
- Pambudi, K. S. P., & Utami, D. S. (2020). Menegakkan Kembali Perilaku Gotong Royong Sebagai Katarsis Jati Diri Bangsa. *CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan*, 8(2), 12–17. <http://journal.ummat.ac.id/index.php>
- Pratama, A. R. P., I, G. M. D., & I, G. B. S. (2021). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi: Peran Kapten Ida Bagus Putu Japa dalam Serangan Umum Kota Denpasar. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(3), 271–181. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php>
- Pratiwi, N. P. B. P., Darmawiguna, I. G. M., & Kesiman, M. W. A. (2020). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Pembangunan Pelabuhan Buleleng. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 9(3).
- Putri, F. A., Nur Insani, G., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2022). Pengaruh Kemajuan Teknologi terhadap Karakter Peduli Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4351–4354. <https://jptam.org/index.php/>
- Rahayu, D., Puspita, A. M. I., & Puspitaningsih, F. (2020). Keefektifan Model Project-Based Learning untuk Meningkatkan Sikap Kerjasama Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(2), 111–112. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i2.3626>

- Rahayu, N. K. D. T., Sunarya, I. M. G. S., & Subawa, I. G. B. S. (2021). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude the Movie - Pentingnya Mencuci Tangan yang Benar. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/>
- Redho, A. (2017). Posisi Manajemen Kurikulum dan Pembelajaran dalam Pendidikan. *MUADDIB*, 07(1), 33–46. <https://journal.umpo.ac.id/index.php>
- Sari, V., Pritandhari, M., & Ratnawuri, T. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantu Adobe Premiere Pro sebagai Media Pembelajaran IPS Terpadu: Materi Kebutuhan Manusia. *Edunomia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonom*, 2(2), 131–141. <https://scholar.ummetro.ac.id/index.php/>
- Sartini, & Mulyono, R. (2022). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar untuk Mempersiapkan Pembelajaran Abad 21. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 08(2), 1348–1363. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/>
- Sudipta, M. A., Divayana, D. G. H., & Sindhu, I. G. P. (2023). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Tradisi Megebeg-gebeg di Desa Tukadmungga. *Karmapati*, 12, 107–117.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Zebua, T., Nadeak, B., & Bahagia Sinaga, S. (2020). Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1(1), 18–21. <https://ejournal.stmik-budidarma.ac.id/index.php>
- Zuchron, D. (2021). *TUNAS PANCASILA 2021* (S. Wahyuningsih, Ed.). Direktorat Sekolah Dasar, Kemendikbud. <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/upload/filemanager/download/BUKU-TUNAS-PANCASILA.pdf>