

DAFTAR RUJUKAN

- Abadiyah, S. S., Ahied, M., Wulandari, A. Y. R., Rakhmawan, A., & Fikriyah, A. (2024). Pengembangan Pocket Book Berbasis Literasi Sains Materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati. *Jurnal Natural Science Educational Research*, 7(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.21107/nser.v7i2.26381>.
- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(3), 2442–9511. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i3.3800/http>.
- Abubakar, H. R. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Adelia, M., & Wandini, R. R. (2023). Media Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Berbantuan Articulate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(3), 528–536. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i3.61599>.
- Aditya, M. L. N., Sujana, I. W., & Wulandari, I. G. A. A. (2023). Media Video Pembelajaran Desa Penglipuran Berbasis Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 28–37. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i1.58534>.
- Agastya, D. N. K., & Sujana, I. W. (2023). Learning Video Media in Natural and Social Science Subjects for Fourth-Grade Elementary School. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(1), 20–30. <https://doi.org/10.23887/jeu.v11i1.54601>.
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2021). *Statistik Dasar untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2022). *Statistika Inferensial untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., Parmiti, D. P., & Mahadewi, L. P. P. (2022). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan: Digitalisasi dan Aplikasinya*. Malang: Ahlimedia Press.
- Ahyana, N., & Syahri, A. A. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Menurut Anderson dan Krathwohl. *JRIP: Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 1(1), 41–52. <https://doi.org/https://doi.org/10.51574/jrip.v1i1.16>.
- Ambarwati, Y., Apriandi, D., & Panidi. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Pada Kurikulum Merdeka Melalui Model Pembelajaran Role Playing. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6499–6510. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8988>.
- Anantasia, G., & Rindrayani, S. R. (2025). Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen. *ADIBA: JOURNAL OF EDUCATION*, 5(2), 183–192.
- Andari, N. W. P., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2024). Model Pembelajaran Role Playing Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

- Journal of Education Action Research*, 8(4), 644–651. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i4.86496>.
- Artha, I. D. N. M. W., Agung, A. A. G., & Simamora, A. H. (2024). Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 8(3), 327–338. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i3.84831>.
- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2322–2329. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1139>.
- Candraswi, M. Y., Wiyasa, I. K. N., & Wulandari, I. G. A. A. (2023). Video Kenampakan Alam Berbasis Kearifan Lokal sebagai Media Pembelajaran bagi Siswa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2), 434–447. <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i2.60956>.
- Devi, N. M. S. N., & Werang, B. R. (2023). Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana. *MimbarPGSD Undiksha*, 11(1), 71–80. <https://doi.org/10.23887/jipgsd.v11i1.55580>.
- Fajrin, F. (2021). Dinamika Sosial Budaya Masyarakat Desa Adat Penglipuran di Era Globalisasi. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN*, 6(2), 110–118. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/harmony.v6i2.47442>.
- Farid, M., Agung, A. A. G., & Suartama, I. Ka. (2022). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Melalui Video Pembelajaran. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 2(3), 267–278. <https://doi.org/10.23887/mpi.v2i3.50966>.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>.
- Gustyani, R. (2021). Dampak Video Teks Penjelasan Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Mahasiswa Karakter Bangsa*, 1(2), 181–187. <https://doi.org/https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/JMKB/article/view/16908>.
- Kamalin, L., Mariana, N., & Subrata, H. (2024). Implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam Menghadapi Perundungan di Sekolah Dasar: Perspektif Glokalisasi. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5, 11–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.709>.
- Karnajaya, K. N., & Wulandari, I. G. A. A. (2023). Video Pembelajaran Interaktif berbasis Profil Pelajar Pancasila Mata Pelajaran IPAS bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(3), 195–206. <https://doi.org/10.23887/iji.v4i3.63655>
- Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan.
- Kepala Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 009/H/KR/2022 tentang Dimensi, Elemen, dan*

- Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka.* https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/unduh/Dimensi_PPP.pdf.
- Lamiadi. (2022). Application of Role Playing Learning Model To Improve Science Learning Outcomes. *Journal of Teaching and Education*, 1(2), 12–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.31327/jte.v1i2.1893>.
- Lestari, S. O., & Kurnia, H. (2022). Peran Pendidikan Pancasila dalam Pembentukan Karakter. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5(1), 25. <https://doi.org/10.12928/citizenship.v5i2.23179>.
- Lulu, I., Napitupulu, N. L., & Manalu, S. (2021). Penerapan role playing pada pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Nadia Lisbeth Napitupulu, Sopia Manalu*, 1(1), 41–46.
- Marudin, Yuliana, E., & Suaida, N. (2023). Pengaruh model pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN Mertak Kesambik. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 14–25. <https://doi.org/10.37216/badaa.v5i1.362>.
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 1–25. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>.
- Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia. (2022). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 Tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan*. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/196151/pp-no-4-tahun-2022>.
- Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia. (2024). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024 Tentang Kurikulum Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/281847/permendikbudriset-no-12-tahun-2024>.
- Metriasih, N. M., Agung, A. A. G., & Agetania, N. L. P. (2024). Penglipuran Village Learning Video Based on Pancasila Student Profile Effectively Improves Elementary School Students' Knowledge Competence. *International Journal of Elementary Education*, 8(4), 661–669. <https://doi.org/10.23887/ijee.v8i4.91286>.
- Mutiaramses, Neviyarni S, & Murni, I. (2021). Peran Guru dalam Pengelolaan Kelas Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 43–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v6i1.4050>.
- Naldi, A., Oktaviandry, R., & Gusmaneli, G. (2024). Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 2(2), 133–140. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938>.

- Narpila, S. D., Pitaloka, D. D., Ramadhan, R., Rusydi, A. M. (2025). Perbandingan Kegiatan pembelajaran Konvensional dan Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap hasil Belajar Siswa (Studi Kasus pada Kls VIII A SMP Cerdas Bangsa, Kecamatan Namorambe Kabupaten Deli Serdang). *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, 3(1), 210-220. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i1.1501>.
- Novitasari, Nisa, A. F., Cahyani, Berliana Henu, & Khosiyono, B. H. C. (2024). Peran Media Video Berbasis Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2361–2373. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.11718>.
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1), 33–41. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jpku.v9i1.31424>.
- Nurhayati, & Adi, P. N. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Pembentukan Karakter Peduli Sosial. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1). <https://doi.org/DOI:http://dx.doi.org/10.23887/jipp.v6i1>.
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346–354. <https://doi.org/10.23887/jppg.v4i3>.
- Pel, T. A. C., Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K. (2023). Learning Videos Based on Contextual Approaches to the Content of Pancasila and Citizenship Education. *Journal of Education Technology*, 7(1), 186–193. <https://doi.org/10.23887/jet.v7i1.567>.
- Pratiwi, D. A. D., Agung, A. A. G., & Ambara, D. P. (2024). Video Animasi berbasis Discovery Learning Efektif Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPAS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 212–221. <https://doi.org/10.23887/jppg.v7i1.74303>.
- Pratiwi, L. D. S., Suranata, K., & Yudiana, K. (2023). Media Pembelajaran Kartu Kuartet Berbantuan Panduan Model Picture and Picture Pada Muatan Pendidikan Pancasila. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2), 265–275. <https://doi.org/10.23887/jppg.v6i2.63959>.
- Purba, Y. O., Fadhilaturrahmi, Purba, J. T., & Siahaan, K. W. A. (2021). *Teknik Uji Instrumen Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung. Diakses dari www.penerbitwidina.com.
- Purwaningrat, K. W., Antara, P. A., & Suarjana, I. M. (2021). *Instrumen Penilaian Perseptual Motorik Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP SD*. 9(1), 128–138. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i2.33225>.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 365–376. <https://doi.org/https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>.

- Putri, H., Susiani, D., Wandani, N. S., & Putri, F. A. (2022). Instrumen Penilaian Hasil Pembelajaran Kognitif pada Tes Uraian dan Tes Objektif. *Jurnal Papeda*, 4(2), 139–148. <https://doi.org/https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v4i2.2649>.
- Putri, K. E. D., Agung, A. A. G., & Sutyaningsih, A. A. A. D. (2025). Video Pembelajaran Berbasis Masalah Materi Harmoni dalam Ekosistem Mata Pelajaran IPAS pada Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9(1). <https://doi.org/10.23887/jisd.v9i1.91565>.
- Putri, M. F. J. L., Putriani, F., Santika, H., Mudhoffar, K. N., & Putri, N. G. A. P. (2023). Peran Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah. *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(2), 1983–1988. <https://doi.org/https://doi.org/10.31316/jk.v7i2.5576>.
- Rachmawati, D. W., Ghozali, M. I. A., Nasution, B., Firmansyah, H., Asiah, S., Ridho, A., Damayanti, I., Marta, R., Zaharah, Syarif. M., Kusmiran, Yenni, Surya, Y. F., & Kusuma, Y. Y. (2021). *Teori & Konsep Pedagogik*. Cirebon: Penerbit Insania. Diakses dari <http://insaniapublishing.com>.
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas and Reliabilitas. *Journal on Education*, 06(02), 10967–10975.
- Ramadhana, N., Wingkolatin, W., & Majid, N. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Materi Norma di SMP Negeri 6 Samarinda. *Jurnal Pendidikan dan Kewarganegara Indonesia*, 2(1), 27–35. <https://doi.org/10.61132/jupenkei.v2i1.143>.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. <https://peraturan.bpk.go.id/details/43920/uu-no-20-tahun-2003>.
- Rianti, N. L., Wulandari, I. G. A. A., & Wiyasa, I. K. N. (2024). E-module of Pancasila Education Subject Based on Pancasila Student Profile for Students in Second Grade of Elementary School. *Mimbar PGSD Undiksha*, 12(2), 360–369. <https://doi.org/10.23887/jipgsd.v12i2.75886>.
- Sangadah, F., Ngatman, & Salimi, M. (2025). Penerapan Model Role Playing dengan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kerja Sama dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila tentang Aku dan Lingkunganku. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(1), 459–466. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jkc.v13i1.88862>.
- Saputri, B. A., Rais, R., & Setianingsih, E. S. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar Melalui Variasi Model dan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri Karangmoncol 05 Pemalang. *Dwijaoka Jurnal Pendidikan Dasar & Menengah*, 2(2). <https://doi.org/http://jurnal.unw.ac.id/index.php/dwijaoka/index>.
- Saputri, R., & Yamin. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7275–7280. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3472>.

- Setiadi, N. P. D. P., Agung, A. A. G., & Sujana, I. W. (2022). Pentingnya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Video Pembelajaran Berbasis Discovery Learning. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 560–576. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i3.54578>.
- Suantini, N. N., Lasmawan, I. W., & Parmiti, D. P. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Cerita Rakyat “Siap Selem” pada Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri Bonyoh. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika*, 5(4), 1072–1079. <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i2.981>.
- Sukiyati, N., Yudiana, K., & Ujianti, P. R. (2023). Media Papan Pintar berbasis Profil Pelajar Pancasila untuk Siswa Kelas II SD. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 3(2), 129–136. <https://doi.org/10.23887/jmt.v3i2.64312>.
- Susanto, A. H., Widyawati, Y., Setyaningsih, N., & Sumardi. (2024). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Drama pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(9), 200–207. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i03.16758>.
- Suwastina, I. W. A., & Yudiana, K. (2024). Tri Hita Karana Based Learning Videos on Social Science Lesson Content. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(4), 712–721. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i4.63567>.
- Tantri, D. A., Agung, A. A. G., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2023). Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V. *Mimbar PGSD Undiksha*, 11(1), 100–109. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i1.57719>.
- Tohari, B., & Rahman, A. (2024). Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky dan Jerome Bruner: Model Pembelajaran Aktif dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 209–228. <https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i1-13>.
- Wardani, I. R., Zuani, M. I. P., & Kholis, N. (2023). Teori Belajar Perkembangan Kognitif Lev Vygotsky Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 2579–3683. <https://doi.org/https://doi.org/10.58577/dimar.v4i2.92>.
- Wijaya, S. H., Tegeh, I. M., & Suartama, I. K. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Muatan Pelajaran IPA untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 61–71. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.644.
- Wulandari, D., & Kurniawan, M. I. (2023). Pengaruh Model VCT (Values Clarification Technique) Berbantuan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 578–585. <https://doi.org/https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf>.
- Yoga, I. B. M. D., Agung, A. A. G., & Sujana, I. W. (2024). Learning Video Innovation Based on Pancasila Student Profiles: Exploration of the Values of Historical Places in Margarana. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 7(1), 56–67. <https://doi.org/10.23887/ivcej.v7i1.75212>.

Yusnarti, M., & Sutyaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253–261. <https://doi.org/http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj>.

