

DAFTAR RUJUKAN

- Adkhar, B. I. (2016). "Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disd Labschool UNNES". Tersedia pada <https://lib.unnes.ac.id/23880/> (diakses tanggal 28 September 2020).
- Agung, A. A. G. (2014). *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Aditya Media Publisng.
- Agung, A. A. G. (2013). *Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana A. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta". 9(1), 9-18. Tersedia pada <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:EZDp9opQOmcJ:journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpensil/article/download/12905/8062/+&cd=1&hl=id&ct=clnk&gl=id&client=firefox-b-d> (diakses tanggal 28 September 2020).
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Astawa, I. W. W., Putra, M., & Abadi, I. B. G. S. (2020). "Pembelajaran PPKn Dengan Model VCT Bermuatan Nilai Karakter Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa". 3(2), 199-210. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/25677> (di akses tanggal 3 November 2020).
- Azis, A. (2018). "Implementasi Pendekatan Pembelajaran Value Clarification Technique (Vct) Pada Pembelajaran PKN Di Sekolah Dasar". 3(2), 37-47. Tersedia pada <http://journal.umpo.ac.id/index.php/JPK/article/view/1113> (di akses tanggal 23 Oktober 2020).
- Budiarsini, K., Divayana, D. G. H., & Sindu, I. G. P. (2020). "Pengembangan Video Animasi 3 Dimensi Tema Diri Sendiri Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Bali Kelas 1 Semester Ganjil (Studi kasus di: SD Negeri 2 Tukadmungga)". 9(1), 1-7. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/23262> (diakses tanggal 28 September 2020).
- Harapan, I. K. M. P., Asri, I. G. A. A. S., & Kristiantari, M. G. R. (2019). "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Kompetensi Pengetahuan PPKn". 17(2), 54-64. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MKFIS/article/view/22221> (diakses tanggal 19 September 2020).
- Hervandha, R. D. F. (2015). "Pengembangan Media Pembelajaran PKN Berbasis Lectora Inspire Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pendulan Summersari Moyudan Sleman Tahun Ajaran 2015/2016". Tersedia pada <http://repository.upy.ac.id/id/eprint/215> (diakses tanggal 18 September 2020).

- Ihsan. (2017). “*Kecenderungan Global Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Sekolah*”. 2(2), 49-58. Tersedia pada <http://journal.umpo.ac.id/index.php/JPK/article/view/571> (diakses tanggal 27 September 2020).
- Jannah. (2019). “*Analisis Nilai-nilai Karakter Hasil Karya Menulis Kreatif Siswa*”. 4(2), 149-155. Tersedia pada <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/11928> (diakses tanggal 1 April 2021).
- Japar, dkk. (2019). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Surabaya: CV. Jakad Publishing Surabaya.
- Karo, I. R., & Rohani. (2018). “*Manfaat Media Dalam Pembelajaran*”. 7(1), 91-96. Tersedia pada <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/view/1778> (diakses tanggal 27 Oktober 2020).
- Khairunnisa, N. W., Nurhasanah, N., & Satrio (2019). “*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Bamboo Dancing Pada Siswa Kelas IV SD*”. 1-10. Tersedia pada <https://journal.pg sdfipunj.com/index.php/ppkn/article/view/130> (diakses tanggal 27 September 2020).
- Koyan, I. W. (2007). *Asesment Dalam Pendidikan*. Singaraja: Undiksha Perss.
- Koyan, I. W. (2012). *Statistik Pendidikan: Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Undiksha Perss.
- Kunanti, P., Nurhasanah, N., & Nafiah, M. (2019). “*Meningkatkan Kemandirian Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Melalui Model Pembelajaran Talking Stick Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Cilubang 05*”. 1-14. Tersedia pada <https://journal.pg sdfipunj.com/index.php/ppkn/article/view/138> (diakses tanggal 27 September 2020).
- Lindayani, N. P. S., Putra, M., & Manuaba, I. B. S. (2019). “*Pengaruh Model Pembelajaran Value Clrification Technique Bermuatan Nilai Karakter Terhadap Kompetensi Pengetahuan PPKn*”. 2 (2), 47-56. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/TSCJ/article/view/20709> (diakses tanggal 19 September 2020).
- Mahardika, A., & Destiana. (2014). “*Animasi Interaktif Pembelajaran Pengenalan Hewan dan Transfortasi Untuk Siswa Taman Kanak-kanak*”. 10(1), 100-111. Tersedia pada <https://www.neliti.com/publications/227465/animasi-interaktif-pembelajaran-pengenalan-hewan-dan-alat-transportasi-untuk-sis> (diakses tanggal 18 Februari 2021).
- Miftah, M. (2013). “*Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*”. 95-105. Tersedia pada <https://www.neliti.com/id/publications/286890/fungsidanperanmediapembelajaransebagai-upaya-peningkatan-kemampuan-belajar> (diakses tanggal 27 Oktober 2020).

- Mustari, M. (2011). *Nilai Karakter (Refleksi Untuk Pendidikan Karakter)*. Yogyakarta: Laksbang Pressindo.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar". *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9-19. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id> (diakses tanggal 19 September 2020).
- Purwadhi. (2018). "Pembelajaran Inovatif dalam Pembentukan Karakter Siswa". 4(1), 21-34. Tersedia pada <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:wQQImGzEcvQJ:https://ejournal.upi.edu/index.php/mimbardik/article/download/16968/9468+&cd=2&hl=id&ct=clnk&gl=id&client=firefox-b-d> (diakses tanggal 29 Maret 2021).
- Putry, R. (2018). "Nilai Pendidikan Karakter Anak Di Sekolah Perspektif KEMENDIKNAS". 4(1), 39-54. Tersedia pada <https://jurnal.arraniry.ac.id/index.php/equality/article/view/4480> (diakses tanggal 26 September 2020).
- Putri, R., & Suwanda, I. M. (2018). "Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Dawarblandong, Mojokerto". 6(1), 91-105. Tersedia pada <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnalpendidikankewarganegaraa/article/view/22708> (diakses tanggal 6 September 2020).
- Rohani. (2018). "Media Pembelajaran". 1-95. Tersedia pada <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:aJOCws4PqwJ:repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diklat%2520Media%2520Pembelajaran%2520RH%25202019.pdf+&cd=1&hl=id&ct=clnk&gl=id&client=firefox-b-d> (diakses tanggal 30 Maret 2021).
- Sari, S. L., Widyanto, A., & Kamal, S. (2017). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dalam Smartphone Pada Materi Sistem Kekebalan Tubuh Manusia Untuk Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 5 Banda Aceh". 476-485. Tersedia pada <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/PBiotik/article/view/2190> (diakses tanggal 28 September 2020).
- Suartama, I. K. 2016. *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.
- Sukitman, T. (2016). "Internalisasi Pendidikan Nilai Dalam Pembelajaran (Upaya Menciptakan Sumber Daya Manusia Yang Berkarakter)". 2(2), 86-96. Tersedia pada <https://www.neliti.com/id/publications/71271/internalisasi-pendidikannilai-dalam-pembelajaran-upaya-menciptakan-sumber-daya> (diakses tanggal 26 September 2020).

- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tegeh, I. M. dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wahyuni, I. (2018). "Pemilihan Media Pembelajaran". Tersedia pada <https://dokumen.tech/document/pemilihan-media-pembelajaran-tpindahpd-f-pengaruh-strategi-pembelajaran.html> (diakses tanggal 27 Oktober 2020).
- Widyasanti, M., & Yulia A. (2018). "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V". *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 1-16. Tersedia pada <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/21489> (diakses tanggal 18 September 2020).
- Winarno. (2013). *Pembelajaran Pendidikan Kewargamegaraan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wisada, P. D., Wisada, I. K., & Yuda, I. W. I. (2019). "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter". 3(3), 140-146. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/21735> (diakses tanggal 28 September 2020).
- Wulan, N. P. J. D., Suwatra, I. I. W., & Jampel, I. N. (2019). "Pengembangan Media Permainan Edukatif Tekateki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Ips". *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 7(1), 66-74. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20009> (diakses tanggal 23 September 2020).
- Wuryanti, U., & Badrun K. (2016). "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar". 6(2), 232-245. Tersedia pada <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/12055> (diakses tanggal 28 September 2020).
- Zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group