

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, T. (2018). *Indonesia dalam Arus Sejarah: Nasionalisme*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Asyhar, R. (2021). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Akbar, S. (2022). *Instrumen perangkat pembelajaran (Cetakan ke-6)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Anggraini, P & Salsabila, N. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Peningkatan Kompetensi Dan Kinerja Peserta Didik*. Jakarta: Penerbit Eduka Media.
- Basrowi. (2016). *Pendidikan Pancasila: Konsep dan Implementasinya dalam Kehidupan Berbangsa dan Bernegara*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Dimiyati, D., Dewi, A., & Sudiana, R. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi Berbantuan Platform Doratoon*. Wilangan: Jurnal Inovasi dan Riset Pendidikan Matematika, 4(3), 193-203.
- Dian. (2020). *Pengembangan Psikomotorik Peserta Didik Materi Ajar Al-Qur'an Melalui Metode Snowball Throwing di Kelas X. 2 MAN Pinrang* (Doctoral dissertation, IAIN Parepare).
- Diana, N. (2017). *Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan pemahaman materi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Dewi, N. S. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Doratoon dalam Pembuatan Media Pembelajaran Animasi*. Surabaya: Penerbit Pendidikan Indonesia.
- Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). *Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak Dan Kewajiban Penggunaan*

- Sumber Energi Mata Pelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 6(4), 6505-6513.
- Firdaus. (2020). *Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Konsep Sel*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains, 8(2), 123–130.
- Fitriana, A. (2018). *Pemanfaatan media video animasi dalam pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Gonggong, A. (2021). *Sejarah Perumusan Pancasila: Jejak Langkah Bangsa Indonesia Mencari Jati Diri*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Gumgum, D., Yuninda, S., Alda, Y. & Theresia, S. 2023. *Membuat Animasi Antrean dengan Berbagai Software*. Bandung: Kaizen Media Publishing.
- Hamzah, A. (2021). *Guru Kreatif Inovatif Era Merdeka Belajar*. Penerbit Andi.
- Haryono. (2017). *Sejarah Indonesia: Menelusuri Peristiwa Penting dalam Sejarah Bangsa*. Jakarta: Erlangga.
- Husni. (2021). *Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan hasil belajar*. Jakarta: Penerbit Pendidikan Nusantara.
- Hidayat, R. (2020). *Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran Interaktif dengan Wordwall*. Jakarta: Penerbit Pendidikan Indonesia.
- Imron, I. F. (2018). *Pengaruh Penerapan Pendekatan Scientific dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Materi Manusia dan Lingkungannya di Sekolah Dasar*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 3(1), 103-109.
- Jamin, N. S. (2020). *Pengembangan Afektif Anak Usia Dini*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Kaelan. (2022). *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta: Paradigma.

- Khadijah, K. (2016). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media.
- Kustandi, C & Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Kurniawan, D. (2015). *Pemanfaatan media pembelajaran berbasis video animasi dalam pembelajaran bahasa asing*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Khusna, K. (2023). *Pengembangan Video Animasi Berbasis Doratoon Pada Materi Aljabar* (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Latif, Y. (2017). *Negara Paripurna: Historisitas, Rasionalitas, Aktualitas Pancasila*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Maydiantoro, A. (2021). *Metodologi penelitian pendidikan: Panduan praktis dalam penyusunan karya ilmiah*. Yogyakarta: Deepublish.
- Marunung. (2023). *Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Sifat Koligatif Larutan Dengan Aplikasi Doratoon Di SMA Kartika XIV-1 Banda Aceh* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan).
- Marlina. (2023). *Kelebihan dan kekurangan aplikasi Doratoon dalam pembelajaran*. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 5406-7513.
- Munir. 2015. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyati, T. (2020). *Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Kelas*. Jakarta: Pustaka Edukasi.
- Maarif, M. A. (2020). *Pengembangan keterampilan psikomotorik siswa sekolah dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Moreno, R. (2015). *Psikologi Pendidikan: Animasi interaktif dan peran elemen visual dalam pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Edukasi.

- Nizwardi, J. & Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nugroho, D. (2020). *Pemanfaatan Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 12(1), 15-27.
- Nuswantoro, A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Prabowo, D. (2022). *Penerapan Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran Daring*. Jakarta: Pustaka Edukasi.
- Prasetyo, A. (2020). *Pancasila Sebagai Dasar Negara dan Pandangan Hidup Bangsa*. Surabaya: Pustaka Nusantara.
- Prasetyo. (2019). *Pemikiran Soekarno tentang Pancasila: Sejarah dan Relevansinya*. Yogyakarta: Deepublish.
- Purba, R. (2019). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Pendidikan Nusantara.
- Prasetyo, A. (2022). *Pemanfaatan media Wordwall dalam pembelajaran interaktif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rahman. (2022). *Pemikiran Soepomo dalam Konsep Dasar Negara Indonesia*. Jakarta: Prenadamedia Gro
- Ratnasari, T., Nehe, M., Heryadi, Y., Aryadi, D., Asidiqi, D., & Yuningsih, Y. (2025). *Inovasi Pembelajaran dan Media Pendidikan*. Padang: Penerbit Gita Lentera.
- Rahayuningtiyas, W., Fahmi Imron, I. L. M. A. W. A. T. I., & Sri Mujiwati, E. N. D. A. N. G. (2022). *Pengembangan Multimedia Interaktif "Nisila" Materi*

- Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas V Sekolah Dasar* (Doctoral Dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Rahayu, S. (2020). *Peran Feedback Real-Time dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa: Studi Kasus Penggunaan Quizizz*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(2), 134-142.
- Salsabila, A. (2020). *Pemanfaatan media Quizizz dalam meningkatkan kompetensi peserta didik*. Jakarta: Pustaka Eduka
- Supriadi, D. (2021). *Pengaruh media pembelajaran berbasis Quizizz terhadap hasil belajar siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sudarsono. (2021). *Pemanfaatan Wordwall dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa*. Jakarta: Penerbit Edukasi Nusantara.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research And Development*. Cetakan ke 4. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cetakan ke 27. Bandung: Alfabeta.
- Sugiarto. (2021). *Pendidikan Pancasila dalam Konteks Kehidupan Berbangsa dan Bernegara*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sulistiyani, S. (2021). *Pemanfaatan Media Digital Wordwall dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa*. Jakarta: Penerbit Pendidikan Nusantara.
- Supriyanto, S. (2021). *Inovasi Pembelajaran dengan Teknologi: Meningkatkan Keterlibatan Siswa Menggunakan Wordwall*. Yogyakarta: Universitas Pendidikan Indonesia Press.
- Susanto, E. (2020). *Pendidikan Pancasila dan Penanaman Nilai Kebangsaan di Era Milenial*. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 25(2), 113-120.

- Setyawan, B., & Prasetyo, A. (2021). Efektivitas Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran Berbasis Quizizz. *Jurnal Inovasi Pendidikan Indonesia*, 3(4), 201-214.
- Wahyuono, T. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wuryanti, T. (2016). *Desain media pembelajaran video animasi untuk mendukung proses pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wibowo, R. (2021). *Inovasi Media Pembelajaran Digital: Studi Kasus Penggunaan Doratoon*. Yogyakarta: Pustaka Digital Nusantara.
- Winarno. (2019). *Paradigma baru pendidikan kewarganegaraan: Panduan kuliah di perguruan tinggi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yaumi, M. (2017). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenadamedia Group.
- Yanti, I., Febriyanti, I., & Khairuddin, K. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Doratoon Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik Di Smp Negeri 2 Bukittinggi. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1(1), 35-45.
- Yatimah, Ansori, Yudan, H., & Alhadihaq. (2021). *Pemanfaatan Platform Digital*. Madiun: CV Baya Cendekia Indonesia.
- Yusron, M. A. (2023). *Implementasi Media Aplikasi Moodle Dalam Pembelajaran Virtual Berbasis Kelas Melalui Sistem Pembelajaran Online Terpadu (SIDU) di SMA Islam Al Azhar 19 Ciracas Jakarta Timur* (Doctoral dissertation, Institut PTIQ Jakarta).
- Yudi. (2020). *Filsafat Pancasila sebagai Dasar Negara*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Zulfikar, M. (2020). Wordwall: *Platform Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 8(2), 56-67.