

**PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG
PADA RITUS *GREBEG* PANCASILA
MELALUI *HOLOBOX AUGMENTED REALITY* DI SEKOLAH DASAR**

DISERTASI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar doktor



Oleh

Septinaningrum

NIM 1803531

**PROGRAM STUDI S3 PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2022**

Septinaningrum, 2022

**PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS *GREBEG* PANCASILA
MELALUI *HOLOBOX AUGMENTED REALITY* DI SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG
PADA RITUS *GREBEG* PANCASILA
MELALUI *HOLOBOX AUGMENTED REALITY* DI SEKOLAH DASAR**

oleh
Septinaningrum

M.Pd UPI Bandung, 2022

Sebuah disertasi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Doktor (Dr.) pada Program Studi Pendidikan Dasar

© Septinaningrum 2022
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Disertasi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
Dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

SEPTINANINGRUM

**PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG
PADA RITUS *GREBEG* PANCASILA
MELALUI *HOLOBOX AUGMENTED REALITY* DI SEKOLAH DASAR**

disetujui dan disahkan oleh tim promotor,

Promotor,



Prof. Dr. H. Kama Abdul Hakam, M.Pd.
NIP 195512151980021001

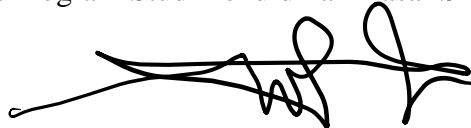
Ko-promotor,



Dr. H. Mubiar Agustin, M.Pd.
NIP 197708282003121002

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Dasar SPs UPI



Prof. Dr. päd. H. Wahyu Sopandi, M.A.
NIP 196605251990011001

**PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG
PADA RITUS GREBEG PANCASILA
MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR**

Septinaningrum

Abstrak

Ritus *Grebeg* Pancasila merupakan salah satu kearifan lokal yang belum dimanfaatkan dalam pembelajaran nilai dan karakter. Salah satu alternatif solusinya dengan membawa konten ritus *Grebeg* Pancasila ke dalam pembelajaran dalam bentuk model pembelajaran dan multimedia yang dikonstruksi dari tahapan ritus dan multimedia teknologi *Holobox Augmented Reality* dengan esensi materi ritus *Grebeg* Pancasila. Salah satu kendala internalisasi nilai dan karakter gotong royong pada ritus *Grebeg* Pancasila adalah sulitnya membawa konten tersebut ke dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan model pembelajaran kooperatif dan multimedia teknologi *Holobox Augmented Reality* untuk meningkatkan karakter gotong royong di sekolah dasar SD/MI. Untuk itu digunakan metode penelitian dan pengembangan *Reseach and Developmend* model ADDIE yaitu *analysis, design, develop, implementation* dan *evaluation*. Penelitian yang dimulai dengan mengeksplorasi dengan data kualitatif dan analisis, kemudian membangun fitur untuk diuji, menguji fitur dan menganalisis secara kuantitatif. Hasil analisis data secara kualitatif dan analisis menghasilkan model konseptual yang dapat dijadikan rujukan, model realitas internalisasi pembelajaran karakter gotong royong pada ritus *Grebeg* Pancasila dan pembelajaran kooperatif di sekolah dasar, serta Model Pembelajaran *Grebeg* Pancasila dan multimedia teknologi *Holobox AR* sebagai model hasil uji. Dari hasil uji efektivitas melalui eksperimen dengan menggunakan tes skala sikap dan soal *pre-test post-test* menunjukkan bahwa model kooperatif pembelajaran *grebeg* pancasila dan multimedia teknologi *Holobox Augmented Reality* lebih efektif dalam meningkatkan karakter gotong royong dan kemampuan kognitif siswa dibanding dengan pembelajaran konvensional.

Kata kunci: Pembelajaran nilai gotong royong, ritus Grebeg Pancasila, Holobox Augmented Reality

Septinaningrum, 2022

**PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA
MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEARNING OF VALUES OF MUTUAL COOPERATION IN GREBEG PANCASILA RITE THROUGH HOLOBOX AUGMENTED REALITY IN ELEMENTARY SCHOOL

Septinaningrum

Abstract

Grebeg Pancasila rite is one of the local wisdom that has not been utilized in the learning of values and character. One alternative solution is to integrate the content of the *Grebeg Pancasila* rite into learning in the form of a learning and multimedia model that is constructed from the rite stages and the Holobox Augmented Reality multimedia technology with the *Grebeg Pancasila* rite as the core material. One of the problems in internalizing the values and character of mutual cooperation in the *Grebeg Pancasila* rite is the difficulty of bringing the content into classroom learning. Therefore, this study aims to produce a cooperative learning model and Holobox Augmented Reality multimedia technology to improve the character of mutual cooperation in elementary schools. Therefore, research uses Research and Development Research (R&D) method with ADDIE models as analysis, design, develop, implementation and evaluation. . The qualitative data analysis produced a conceptual model that can be used as a reference, a realistic model of internalization of mutual cooperation character learning in the *Grebeg Pancasila* rite and cooperative learning in elementary schools, as well as the *Grebeg Pancasila* learning model and Holobox AR multimedia technology as the test results model. The results of the effectiveness test through experiments using attitude scale tests and pre-test and post-test questions show that the *Grebeg Pancasila* learning model and Holobox Augmented Reality multimedia technology are more effective in improving the students' mutual cooperation and cognitive abilities compared to conventional learning.

Keywords: Learning of value, mutual cooperation, Grebeg Pancasila rite, Holobox Augmented Reality

Septinaningrum, 2022

PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA
MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.5 Sistematika Penulisan Disertasi	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 Pembelajaran Internalisasi Nilai dan Karakter Gotong Royong pada Kearifan Lokal Ritus <i>Grebeg</i> Pancasila	12
2.2 Multimedia Teknologi <i>Holobox Augmented Reality</i>	71
2.3 Model Pembelajaran Kooperatif	89
2.4 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	95
2.5 Analisis Trend Riset	102
2.6 Asumsi Penelitian	106
2.7 Kerangka Berfikir	107
2.8 Definisi Operasional	108
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	110
3.1 Desain dan Metode Penelitian	110
3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian	113
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	114

Septinaningrum, 2022

**PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA
MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.4	Prosedur Penelitian	115
3.5	Variabel dan Definisi Operasional	116
3.6	Instrumen Penelitian	117
3.7	Pengumpulan Data	128
3.8	Teknik Analisis Data.....	129
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		135
4.1	Analisis Realitas Empirik Ritus <i>Grebeg</i> Pancasila dan Kondisi Faktual Internalisasi Karakter Gotong Royong dalam Pembelajaran Kooperatif di Sekolah Dasar	135
4.2	Desain Model Hipotetik Internalisasi Nilai ritus <i>Grebeg</i> Pancasila ke dalam pembelajaran melalui pengembangan Model Kooperatif Pembelajaran <i>Grebeg</i> Pancasila (PGP) dan <i>Holobox Augmented Reality</i> untuk siswa Sekolah Dasar	182
4.3	Pengembangan Model Kooperatif Pembelajaran <i>Grebeg</i> Pancasila (PGP) dan multimedia <i>Holobox Augmented Reality</i> , buku siswa, buku guru dan menguji validitasnya dari sisi bahasa, media, konten, dan pedagoginya oleh ahli.	192
4.4	Implementasi uji coba Model Kooperatif Pembelajaran <i>Grebeg</i> Pancasila (PGP) dan multimedia teknologi <i>Holobox Augmented Reality</i> dalam meningkatkan karakter gotong royong siswa Sekolah Dasar	278
4.5	Evaluasi serta perbaikan terhadap kelemahan yang terjadi selama proses pengembangan Model Kooperatif Pembelajaran <i>Grebeg</i> Pancasila (PGP) dan multimedia teknologi <i>Holobox Augmented Reality</i> dalam meningkatkan karakter gotong royong siswa Sekolah Dasar	302
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI		322
5.1	Simpulan	322
5.2	Implikasi	324
5.3	Rekomendasi.....	325

DARTAR RUJUKAN	326
LAMPIRAN 1 ADMINISTRASI PENELITIAN	
LAMPIRAN 2 INSTRUMEN PENELITIAN	
LAMPIRAN 3 HASIL PENELITIAN	
LAMPIRAN 4 FOTO DOKUMENTASI PENELITIAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Indikator Nilai Kolaborasi Menurut Ahli	44
2.2 Indikator Nilai Peduli sosial Menurut Kemendikbud	47
2.3 Indikator Nilai Berbagi	48
2.4 Indikator dan Deskriptor Nilai dan Karakter Gotong Royong.....	49
2.5 Tahapan Proses Ritus Grebeg Pancasila	59
2.6 Tahapan Proses Ritus Grebeg Pancasila, Nilai Pancasila dan Nilai Gotong Royong	60
2.7 Jabaran Tahapan Ritus Grebeg Pancasila, Muatan Materi, Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar (KI/KD).....	64
2.8 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif	94
2.9 Trend Riset 10 Tahun tentang Internalisasi Nilai dan Karakter Gotong Royong pada Ritus <i>Grebeg</i> Pancasila melalui Multimedia Teknologi <i>Holobox Augmented Reality</i>	102
3.1 Instrumen Indikator dan Deskriptor Karakter Gotong Royong dalam Pembelajaran Kooperatif Model PGP	120
3.2 Pensekoran Data.....	121
3.3 Pengujian Angket Secara Rasional	122
3.4 Hasil Uji Korelasi <i>rho Spearman</i> dari Angket.....	123
3.5 Hasil Uji <i>Alpha-Cronbach</i> dari Angket	124
3.6 Pengujian Instrumen Tes Kognitif Secara Rasional.....	125
3.7 Hasil Uji Korelasi <i>rho Spearman</i> dari Tes Kognitif.....	126
3.8 Hasil Uji <i>Alpha-Cronbach</i> dari Tes Kognitif	127
3.9 Konversi Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi.....	130
3.10 Kriteria Kemenarikan Produk	133
3.11 Kriteria Tingkat Keterterapan Produk.....	133
4.1 Daftar Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah Mitra Riset	136
4.2 Daftar Nama Narasumber	136

Septinaningrum, 2022

**PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA
MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4.3 Analisis Kebutuhan Multimedia <i>Holobox Grebeg</i> Pancasila.....	178
4.4 Analisis Kebutuhan Multimedia <i>Augmented Reality Grebeg</i> Pancasila	179
4.5 Langkah Operasional Model Pembelajaran Grebeg Pancasila (MPGP)	192
4.6 Konstruksi Sintaks Model Pembelajaran Grebeg Pancasila (MPGP)	195
4.7 Tahap Pembuatan Proyektor Hologram	214
4.8 Tahap Pembuatan <i>Holobox Grebeg</i> Pancasila	195
4.9 Konstruksi Pengembangan <i>Augmented Reality Grebeg</i> Pancasila.....	221
4.10 Daftar Nama Validator	241
4.11 Hasil Validasi Ahli Bahasa	243
4.12 Saran dan Komentar Uji Ahli Validasi Ahli Bahasa.....	243
4.13 Hasil Validasi Ahli Media dan Teknologi	244
4.14 Saran dan Komentar Uji Validasi Ahli Media dan Teknologi	245
4.15 Saran dan Komentar Uji Validasi Ahli Media dan Teknologi	246
4.16 Uji Jarak	247
4.17 Uji Beta Validasi oleh Pengguna	248
4.18 Hasil Validasi Ahli Budaya.....	249
4.19 Saran dan Komentar Uji Validasi Ahli Budaya	250
4.20 Hasil Validasi Ahli Isi/Materi	250
4.21 Saran dan Komentar Uji Validasi Ahli Isi/Materi.....	251
4.22 Hasil Validasi Ahli Model Pembelajaran.....	252
4.23 Saran dan Komentar Uji Validasi Ahli Model Pembelajaran	253
4.24 Hasil Uji Coba Perorangan.....	254
4.25 Data Kesalahan Ketik Huruf	254
4.26 Data Kesalahan Penggunaan Tanda Baca	254
4.27 Data Kata-kata yang Sulit Dipahami dan Memerlukan Penjelasan Tambahan.....	255
4.28 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	256
4.29 Data Saran dan Komentar Uji Coba Kelompok Kecil	256
4.30 Data Aktivitas Guru Mengelola Pembelajaran	257
4.31 Data Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran	261
4.32 Perolehan Skor Gotong Ryong Uji Coba Terbatas	264

Septinaningrum, 2022

**PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA
MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4.33 Respon Siswa terhadap Kegiatan dan Komponen Pembelajaran pada Uji Coba Terbatas.....	265
4.34 Respon Siswa terhadap Kegiatan dan Komponen Pembelajaran Pada Uji Coba Terbatas.....	267
4.35 Distribusi Hasil Belajar Aspek Pengetahuan	269
4.36 Distribusi Hasil Belajar Aspek Sikap.....	270
4.37 Distribusi Hasil Belajar Aspek Keterampilan	271
4.38 Distribusi Hasil Belajar Siswa.....	272
4.39 Sikap Gotong Royong Siswa pada Kondisi Awal	278
4.40 Sikap Gotong Royong Siswa Setelah Intervensi.....	282
4.41 Data Statistik dari Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	285
4.42 Hasil Perhitungan dari Ukuran Efek (Effect Size).....	285
4.43 Hasil Uji Normalitas Data Karakter Gotong Royong Siswa.....	287
4.44 Hasil Uji Mann-Whitney terkait Efektivitas dari Model PGP dan Multimedia Teknologi Holobox Augmented Reality terhadap Karakter...	288
4.45 Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Kondisi Awal	290
4.46 Hasil Belajar Siswa Setelah Intervensi	292
4.47 Data Statistik dari Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	294
4.48 Hasil Perhitungan dari Ukuran Efek (<i>Effect Size</i>).....	295
4.49 Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Kognitif Siswa.....	296
4.50 Hasil Uji Mann-Whitney terkait Efektivitas dari Model PGP dan Multimedia Teknologi Holobox Augmented Reality terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa	297
4.51 Rekapitulasi Hasil Uji Validasi Ahli.....	303
4.52 Rekapitulasi Kemenarikan Produk.....	304
4.53 Rekapitulasi Keefektifan Produk	305
4.54 Rekapitulasi Angket Keterterapan Produk.....	306
4.55 Saran dan Komentar dari Ahli Bahasa	307
4.56 Saran dan Komentar Ahli Media dan Teknologi	308
4.57 Saran dan Komentar dari Ahli Budaya	310
4.58 Saran dan Komentar dari Ahli Isi/Materi.....	311

Septinaningrum, 2022

**PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA
MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4.59	Saran dan Komentar dari Ahli Pembelajaran.....	312
4.60	Saran dan Komentar Uji Coba Perorangan	313
4.61	Hasil Akhir Sintaks Model PGP melalui Uji Coba Terbatas	314
4.62	Produk Hasil Penelitian.....	318

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Tema dan Pembelajaran Grebeg Pancasila	63
2.2 <i>Virtuality Continuum</i>	78
2.3 Gambaran Umum Alur AR	79
2.4 Kerangka Pemikiran Penelitian.....	107
3.1 Tahapan Pengembangan dengan Model ADDIE	111
3.2 Prosedur Penelitian.....	115
4.1 Bagan Model Empiris Nilai dan Karakter Gotong Royong Ritus Grebeg Pancasila pada Masyarakat Kota Blitar	145
4.2 Bagan Model Empiris Nilai dan Karakter Gotong Royong Ritus Grebeg Pancasila pada Pembelajaran Kooperatif di SD/MI.....	173
4.3 Konsep Kebaharuan Model Ideal Pendidikan Nilai dan Karakter Gotong Royong dan Ritus Grebeg Pancasila pada Pembelajaran Kooperatif di MI/SD.....	176
4.4 Struktur Navigasi Holobox Grebeg Pancasila	183
4.5 Flowchart Aplikasi Holobox Grebeg Pancasila	184
4.6 Struktur Navigasi AR Grebeg Pancasila	185
4.7 Flowchart Aplikasi AR Grebeg Pancasila.....	186
4.8 Flowchart Alur Perancangan Aplikasi Secara Keseluruhan	187
4.9 Sintaks Model Pembelajaran Grebeg Pancasila (MPGP)	201
4.10 Sistem Sosial Model Pembelajaran Grebeg Pancasila (MPGP) 202	
4.11 Tampilan Ikon Aplikasi 3D Hologram Grebeg Pancasila (a) Tampilan Ikon di Smartphone(b), Tampilan Loading(b) Tampilan Masuk ke Aplikasi (d).....	209
4.12 Kelompok Menu Utama(a), Grebeg Pancasila(b), Bedhol Pusaka(c) Galeri(d) dan Hologram(e).....	210
4.13 Video 3D Hologram Banteng (a), Bendera (b), Pohon Beringin (c), Bintang (d), Garuda (e)	211

Septinaningrum, 2022

**PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA
MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4.14 Video 3D Hologram Gunungan (a), Padi dan Kapas (b) Rantai (c)	212
4.15 Tampilan menu Video Animasi Grebeg Pancasila (a), Pembukaan (b) Persiapan (c), Ritus Bedhol Pusaka Nagari (d), Malam Tirakatan (e).....	212
4.16 Tampilan menu Video Upacara Budaya (a), Kirab Gunungan Lima (b) Ngalab Berkah (c), Kenduri Pancasila (d), Penutupan (e).....	213
4.17 Tampilan menu Projek (a), Video Tutorial Membuat Proyektor Hologram (b) Alat dan Bahan(c)	214
4.18 Tampilan Proyektor Hologram pada Video 3D Hologram Grebeg Pancasila, Contog Tampilan Hologram Gunungan (a), bendera (b).....	216
4.19 Tampilan Menu Kuis (a), Identitas (b), Soal (c) dan Skor (d).....	217
4.20 Tampilan awal Smartphone (a), Ikon Assemblr (b), Tampilan Kelompok Konten (c), Dashboard Grebeg Pancasila (d) Daftar Event (e).....	231
4.21 Pembukaan (a), Persiapan (b), Bedhol Pusaka (c), Penyerahan 5 Pusaka-1 (d), Arak-arakan (e).....	231
4.22 Penyerahan 5 Pusaka-2 (a), Malam Tirakatan (b), Upacara Budaya (c) Kirab Gunungan Lima (d), Kenduri Pancasila (e)	232
4.23 Video Lengkap Grebeg Pancasila (a), Penutupan (b)	233
4.24 Diagram Distribusi Hasil Belajar Aspek Pengetahuan	269
4.25 Diagram Distribusi Hasil Belajar Aspek Sikap.....	270
4.26 Diagram Distribusi Hasil Belajar Aspek Keterampilan	271
4.27 Diagram Distribusi Hasil Belajar Siswa	273
4.28 Peningkatan Karakter Gotong Royong Siswa.....	286
4.29 Bagan Konstruksi Model Hasil Uji Model PGP dan Multimedia Teknologi <i>Holobox AR</i>	300
4.30 Bagan Kebaharuan Konsep Model Hipotetik Model PGP dan Multimedia Teknologi <i>Holobox AR</i>	315
4.31 Kebaharuan Model Pendidikan Karakter Gotong Royong berbasis Kearifan Lokal Ritus Grebeg Pancasila di Sekolah Dasar.....	317

DAFTAR RUJUKAN

BUKU:

- Adam, A. W. (2009). *Membongkar Manipulasi Sejarah: Kontroversi Pelaku dan Peristiwa*. Penerbit Buku Kompas.
- Akbar, Sa'dun, H. S. (2011). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Rineka Cipta.
- Akbar, S. dkk. (2016). *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Azzet, A. M. (2014a). *Urgensi Pendidikan Karakter di Indonesia*. Ar-Ruzz Media.
- Azzet, A. M. (2014b). *Urgensi Pendidikan Karakter Di Indonesia*. Ar-Ruzz Media.
- Bagus, P. P. (2015). *Seri Pengenalan Budaya Nusantara Grebeg Pancasila Perayaan Kelahiran Pancasila*. Kemendikbud.
- Baltes, P. B. (2019). Life-span developmental psychology: Observations on history and theory revisited. In *Developmental psychology* (pp. 79–112). Routledge.
- Budimansyah. (2014). *Perancangan Pembelajaran Berbasis Karakter*. Widya Aksara Pers.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. (H. Salmon, Ed.) (Fifth edit). SAGE Publications, Inc.
- Creswell, J. W. (2017). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran* (4th ed.). Pustaka Pelajar.
- Elm, D. R. (2019). Cognitive moral development in ethical decision-making. In *Business Ethics*. Emerald Publishing Limited.
- Elvik, R. (2018). *The value of life: The rise and fall of a scientific research programme*. Cambridge Scholars Publishing.
- Hakam, K. A. (2000). *Pendidikan Nilai*. CV Maulana.
- Hakam, K. A. (2013). *Pendekatan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar*. UPI Pers.
- Hakam, K. A. (2016). *Metode Internalisasi Nilai-Nilai untuk Memodifikasi Perilaku Berkarakter*. Maulana Media Grafika.

Septinaningrum, 2022

PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Helmawati. (2014). *Pendidikan Keluarga*. Remaja Rosdakarya.
- Hendarman. (2019). *Pendidikan Karakter Era Milenial* (N. Nur (ed.); 1st ed.).
- Hobri. (2010). *Metodologi Penelitian Pengembangan (Aplikasi Pada Penelitian dan Pengembangan Matematika)*. Pena Salsabila.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2018). Cooperative learning: The foundation for active learning. *Active Learning—Beyond the Future*.
- Joice, Bruce, dkk. (2016). *Models of Teaching* (9th ed.). Pustaka Pelajar.
- Kemendikbud. (2017). *Perpres No 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter*.
- Koesoema, A., D. (2015). *Strategi Pendidikan Karakter Revolusi Mental dalam Lembaga Pendidikan*. PT Kanisius.
- Koesoema, A., D. (2019). *Pendidikan Karakter Utuh dan Menyeluruh*. Kanisius.
- Komalasari, K. & D. S. (2017). *Pendidikan Karakter: Konsep dan Aplikasi Living Values Education*. Refika Aditama.
- Kusuma, D. dkk. (2013). *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah* (Anang Solihin Wardan (ed.); 4th ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- Latif, Y. (2012). *Negara Paripurna: Historisitas, Rasionalitas, dan Aktualitas Pancasila*. PT Gramedia Pustaka.
- Lee, S. J., & Reeves, T. (2018). Edgar dale and the cone of experience. *Foundations of Learning and Instructional Design Technology*.
- Lickhona, T. (2015a). *Character Matters (Persoalan Karakter) Bagaimana Membantu Anak mengembangkan Penilaian yang Baik, Integritas, dan Kebijakan Penting Lainnya* (Uyu Wahyudin & Dasim Budimansyah (ed.); 3rd ed.). PT Bumi Aksara.
- Lickhona, T. (2015b). *Educating for Character (Mendidik untuk Membentuk Karakter)* (U. Wahyudin (ed.); 4th ed.). Bumi Aksara.
- Majid, A. (2017). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. PT Remaja Rosdakarya.
- Majid, A. & D. A. (2017). *Pendidikan Karakter dalam Prespektif Islam* (4th ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- Manuel, S., & Gonz, A. (2020). *education sciences Augmented Reality in Higher*

Education : An Evaluation Program in Initial Teacher Training.

- Mulyasa. (2013). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Bumi Aksara.
- Muslich, M. (2013). *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Bumi Aksara.
- Nucci, L., dkk. (2016). *Handbook of moral and character education*. Routledge.
- Pangrazi, R. P., & Beighle, A. (2019). *Dynamic physical education for elementary school children*. Human Kinetics Publishers.
- Rinn, A. N. (2021). *Social, emotional, and psychosocial development of gifted and talented individuals*. Routledge.
- Roscoe, J. T. (1975). *Foundamental research statistics for the behavioural sciences*. (2nd ed.). ork:Holt Rinehart & Winston.
- Sanusi, A. (2017). *Sistem Nilai*. Nuansa.
- Rusman. (2016). *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik dan Penilaian* (2nd ed.). Rajawali Pers.
- Suyadi. (2018a). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter* (Bandung). PT Remaja Rosdakarya.
- Syarbini, A. (2017). *Pendidikan Karakter Berbasis Keluarga Studi tentang Model Pendidikan Karakter dalam Prespektif Islam*. Ar-Ruzz Media.
- Tafsir, A. (2018). *Pendidikan Karakter Ajaran Tuhan*. Ar-Ruzz Media.

JURNAL DAN ARTIKEL:

- Boiliu, N. I., & Samosir, C. M. (2019). Manusia Sebagai Makhluk Moral dalam Perspektif Teologia Pendidikan Johann Heinrich Pestalozzi. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(3), 187–197.
- Agustin, dkk. (2020). Burnout Profile of Elementary School Teacher Education Students (Estes): Factors and Implication of Guidance and Counseling Services. *PrimaryEdu - Journal of Primary Education*, 4(1), 38. <https://doi.org/10.22460/pej.v4i1.1640>
- Agustini, F. (2020). Integrasi Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Tarik Tambang Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 114.

Septinaningrum, 2022

PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

<https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24513>

- Akbar, Rizki., dkk. (2016). 3D Hologram Pengenalan Hewan Nusantara. *Prosiding SNATIF*, 19–24.
- Alexandra, F. (2019). Pendidikan Perdamaian Dan Fenomena Kekerasan Kultural Pada Anak Dan Remaja Di Indonesia. *Jurnal Paradigma (JP)*, 7(3), 105–117.
- Almelhi, A. M. (2021). Effectiveness of the ADDIE Model within an E-Learning Environment in Developing Creative Writing in EFL Students. *English Language Teaching*, 14(2), 20. <https://doi.org/10.5539/elt.v14n2p20>
- Alnajdi, S. M. (2018). The Effectiveness of Designing and Using a Practical Interactive Lesson based on ADDIE Model to Enhance Students' Learning Performances in University of Tabuk. *Journal of Education and Learning*, 7(6), 212. <https://doi.org/10.5539/jel.v7n6p212>
- Amelia, W., & Rustaman. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tata Surya Berbasis Teknologi Holobox Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(1), 117–125.
- Amin, S., & Lukito, A. (2018). Profil Generalisasi Berdasarkan Perspektif Semiotik Siswa Operasional Konkret Dan Operasional Formal. *JIPMat*, 3(2).
- Andita, C. D., & Desyandri, D. (2019). Pengaruh Penggunaan Musik Terhadap Konsentrasi Belajar Anak Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 205–209.
- Anditiasari, N., & Dewi, N. R. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Anak Usia 11 Tahun Di Brebes. *Mathline: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 97–108.
- Anggraeni, A. (2020). Menegaskan Manusia sebagai Objek dan Subjek Ilmu Pendidikan. *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 15(1), 60–74.
- Anggraini, D., Fathari, F., Anggara, J. W., & Ardi Al Amin, M. D. (2020). Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Bagi Generasi Milenial. *Jurnal Inovasi Ilmu Sosial Dan Politik*, 2(1), 11. <https://doi.org/10.33474/jisop.v2i1.4945>.
- Anjar, A., Adi, P. N., Siregar, M., Siregar, Z. A., & Sepriani, Y. (2020). Civic Education Teachers' Response to the Establishment of Pancasila Ideology Agency (BPIP). *Mimbar: Jurnal Sosial Dan Pembangunan*, 36(1), 12–20.
- Annisa, F., & Eliza, D. (2021). Peranan Orang Tua dalam Pengembangan Literasi Dini Selama Covid-19 pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 1–17.

Septinaningrum, 2022

PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Anwar, S. (2021). Internalisasi Nilai Pendidikan Akhlak dalam Surat Al-Hujurat Ayat 11-13 Menurut Tafsir fi Zilalil Qur'an. *JIE (Journal of Islamic Education)*, 6(1), 1–17.
- Arslan, R., Kofoğlu, M., & Dargut, C. (2020). Development of Augmented Reality Application for Biology Education. *Türk Fen Eğitimi Dergisi*, 17(1), 167–169. <https://doi.org/10.36681/tused.2020.13>.
- Astuti, dkk. (2020). The Strategy of Principal In Instilling Religious Character In Muhammadiyah Elementary School. *The European Educational Researcher*, 3(2), 67–85. <https://doi.org/10.31757/euer.323>.
- Awiria, A., Aryanto, S., Yohamintin, Y., & Markum, M. (2021). IMPLEMENTASI PENDIDIKAN RAMAH ANAK BERBASIS LITERASI DIGITAL ATASI CYBERCRIME PADA MAHASISWA. *JURNAL OBOR PENMAS*, 4(1), 11–19.
- Azizah, U., Wahyuni, B., & Haryanti, F. (2018). Faktor-faktor yang berhubungan dengan masalah psikososial remaja di wilayah bantaran Kali Code Kota Yogyakarta. *Berita Kedokteran Masyarakat*, 34(10), 281–290
- Badu, K. M., Sugiharto, S., & Hariyanto, E. (2021). Literatur Review: Aktivitas Fisik Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani sebagai Stimulus Fungsi Kognitif Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(12), 1953–1962.
- Baehaqi, M. L., & Murdiono, M. (2020). Strengthening Discipline Character of Students at Muhammadiyah Boarding-School (MBS) Muhibba Yogyakarta. *Dinamika Ilmu*, 20(1), 63–82. <https://doi.org/10.21093/di.v20i1.1671>
- Baharuddin, B. (2019). Pentingnya Pola Komunikasi Orang Tua Terhadap Perkembangan Pubertas Remaja. *AN-NISA: Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 12(1), 610–621
- Bani, Marsi, M. M. (2021). Development of An Android-Based Harmonic Oscillation Pocket Book for Senior High School Students. *Journal of Technology and Science Education*, 11(1), 93–103. <https://doi.org/https://doi.org/10.3926/jotse.1051>
- Bayanova, A. R., Kuznetsov, V. V, Merculova, L. V, Gorbunova, L. N., Pervozvanskaya, O. A., Shalamova, O. O., & Vorobyova, C. I. (2019). Student performance interrelation with gadget use at lessons. *Journal of Environmental Treatment Techniques*, 7(3), 432–437.
- Bedenlier, S., Bond, M., Buntins, K., Zawacki-Richter, O., & Kerres, M. (2020). Learning by doing? Reflections on conducting a systematic review in the

Septinaningrum, 2022

PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

field of educational technology. *Systematic Reviews in Educational Research*, 111–127.

- Begeny, J. C. (2018). An overview of internationalization and its relevance for school and educational psychology. *Psychology in the Schools*, 55(8), 897–907
- Benito, G. R. G., Petersen, B., & Welch, L. S. (2019). The global value chain and internalization theory. *Journal of International Business Studies*, 50(8), 1414–1423.
- Bicen, H., & Bal, E. (2016). Determination of student opinions in augmented reality. *World Journal on Educational Technology*, 8(3). <https://doi.org/10.18844/wjet.v8i3.642>
- Bonner. (2018). Augmented and Virtual Reality in the Language Classroom: Practical Ideas. *Teaching English with Technology*, 18(3), 33–53. <http://www.tewtjournal.org>
- Budiarto, G. (2020). Indonesia dalam Pusaran Globalisasi dan Pengaruhnya Terhadap Krisis Moral dan Karakter. *Pamator Journal*, 13(1), 50–56. <https://doi.org/10.21107/pamator.v13i1.6912>
- Chien, C. (2019). English for Ecotourism and Its Sustainability with Augmented Reality Technology. *International Education Studies*, 12(6), 134. <https://doi.org/10.5539/ies.v12n6p134>
- Daniela, L., Visvizi, A., Gutiérrez-Braojos, C., & Lytras, M. D. (2018). Sustainable higher education and technology-enhanced learning (TEL). *Sustainability*, 10(11), 3883. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/su10113883>
- Depape, A.-M., Barnes, M., & Petryschuk, J. (2019). Students' Experiences with VR and AR Innovative Practice in Higher Education 22. *Barnes, Petryschuk*, 3(3), 22–57.
- Dewi, A. P., Putri, A., Anfira, D. K., & Prayitno, B. A. (2020). Profil Keterampilan Kolaborasi Mahasiswa pada Rumpun Pendidikan MIPA. *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(01), 57–72.
- Diggs, C., & Akos, P. (2016). The Promise of Character Education in Middle School: A Meta-Analysis. *Middle Grades Review*, 2(2).
- Drake, dkk. (2018). Integrated Curriculum as an Effective Way to Teach 21st Century Capabilities. *Asia Pacific Journal of Educational Research*, 1(1), 31–50. <https://doi.org/10.30777/apjer.2018.1.1.03>

Septinaningrum, 2022

PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Erika, E., Sari, S. M., & Nurmalia, Y. (n.d.). MANFAAT GADGET SEBAGAI SUMBER BELAJAR ONLINE SISWA SD DI MASA PANDEMI COVID-19. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 5(3), 117–126.
- Faiz, A., Hakam, K. A., Sauri, S., & Ruyadi, Y. (2020). Internalisasi Nilai Kesantunan Berbahasa Melalui Pembelajaran Pai Dan Budi Pekerti. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(1), 13–28. <https://doi.org/10.17509/jpis.v29i1.24382>
- Faiz, A., & Kurniawaty, I. (2022). Urgensi Pendidikan Nilai di Era Globalisasi. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3222–3229.
- Farikah, F. (2019). Developing the Students' Character through Literacy Activities in A Child-Friendly School Model. *Dinamika Ilmu*, 19(2), 187–196. <https://doi.org/10.21093/di.v19i2.1540>
- Fatimah et al. (2019). Development of Smart Content Model-based Augmented Reality to Support Smart Learning. *Journal of Science Learning*, 2(2), 65. <https://doi.org/10.17509/jsl.v2i2.16204>
- Fatoni, S. (2019). Fungsionalisasi Nilai Islam dan Local Wisdom Dalam Pembaruan Hukum Pidana. *Justicia Islamica*, 16(1), 21–40.
- Fauziah, S., Hacantya, B. B., Paramita, A. W., & Saliha, W. M. (2020). KONTRIBUSI PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DALAM PERBANDINGAN SOSIAL PADA ANAK-ANAK AKHIR. *Psycho Idea*, 18(2), 91–103.
- Fibriyanti, R., & Listyorini, T. (2019). 3D Hologram Media Interaktif Pengenalan Proses Pembuatan Jenang Sebagai Upaya Pelestarian Kuliner Khas Kudus. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 10(1), 333–340. <https://doi.org/10.24176/simet.v10i1.3190>
- Fidora, I., Oktarini, S., & Prima, R. (2021). SIAP FISIK DAN PSIKOLOGIS MENGHADAPI MASA PUBERTAS. *Jurnal Salingka Abdimas*, 1(1), 6–10.
- Fraenkel, W. and H. (2011). *How to Design and Evaluate Research in Education* (S. Kiefer (ed.); 8th ed.). McGraw-Hill.
- Fuadi MM, & L. T. (2018). 3D Hologram Introduction of Solar System Based on Android. *AIP Conference Proceedings*.
- Fuchsova, M., & Korenova, L. (2019). Visualisation in basic science and engineering education of future primary school teachers in human biology education using augmented reality. *European Journal of Contemporary Education*, 8(1), 92–102. <https://doi.org/10.13187/ejced.2019.1.92>

Septinaningrum, 2022

PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Gajali, G. (2021). UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PAI MATERI SURAT AL-FALAQ DENGAN MODEL PEMBELAJARAN LEARNING BY DOING PADA SISWA KELAS IV SD. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Agama Islam (PPGAI)*, 1(1), 431–442.
- Giri, D. (2018). The integration of character education in local tradition: an ethnographic study. *SHS Web of Conferences*, 42, 00082. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20184200082>
- Goldin, C., & Katz, L. F. (2018). The race between education and technology. In *Inequality in the 21st Century* (pp. 49–54). Routledge.
- Gómez García, G., Rodríguez Jiménez, C., & Marín Marín, J. A. (2019). The transcendence of Augmented Reality in student motivation. A systematic review and meta-analysis. *Alteridad*, 15(1), 36–46.
- Groccia, J. E. (2018). What is student engagement? *New Directions for Teaching and Learning*, 2018(154), 11–20.
- Haerudin, W., & Noor, T. (2022). INTERNALIZATION OF THE VALUES OF RELIGIOUS CHARACTER IN LEARNING ACTIVITIES AS AN EFFORT OF CHARACTERISTICS ISLAMIC MANNERS. *Al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 5(1), 268–280.
- Hakam, K. A. (2018a). Model of Learning Cognitive Moral Development in Elementary School. *IJAEDU- International E-Journal of Advances in Education*, IV(10), 6–14. <https://doi.org/10.18768/ijaedu.415391>
- Hakam, K. A. (2018b). Tradition of value education implementation in Indonesian primary schools. *Journal of Social Studies Education Research*, 9(4), 295–318. <https://doi.org/10.17499/jsser.98315>
- Hanafi, I., & Sumitro, E. A. (2019). Perkembangan Kognitif Menurut Jean Piaget Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2).
- Hanid, M. F. A., Mohamad Said, M. N. H., & Yahaya, N. (2020). Learning strategies using augmented reality technology in education: Meta-analysis. *Universal Journal of Educational Research*, 8(5 A), 51–56. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081908>
- Hanif, M., & Zulianti, Z. (2018). Simbolisme Grebeg Suro Di Kabupaten Ponorogo. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 2(1), 36–51. <https://doi.org/10.25273/ajsp.v2i1.766>
- Hantono, B. S., Nugroho, L. E., & Santosa, P. I. (2018). Meta-review of augmented

Septinaningrum, 2022

PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

reality in education. *2018 10th International Conference on Information Technology and Electrical Engineering (ICITEE)*, 312–315.

Hartinah, S., Muslihati, M., & Triyono, T. (2021). Problematika Psikososial dan Kognitif Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah dan Implikasinya terhadap Bimbingan dan Konseling di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(10), 1567–1580.

Hazarika, M. (2020). Impact of Modern Technology In The Field of Education. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(9S), 5065–5068.

Heni, H., & Nurlika, U. (2021). Tingkat Konsentrasi Belajar Anak pada Siswa Kelas IV SD melalui Brain Gym (Senam Otak). *Jurnal Keperawatan Silampari*, 5(1), 222–232.

Herpich, F., Guarese, R. L. M., Cassola, A. T., & Tarouco, L. M. R. (2018). Mobile augmented reality impact in student engagement: an analysis of the focused attention dimension. *2018 International Conference on Computational Science and Computational Intelligence (CSCI)*, 562–567.

Hiroyuki, A., Juliawan, I. N., & Sudarsana, I. K. (2018). Internalization Values Of Character Education Towards The Teruna-Daha In The Medi-Median Tradition. *Vidyottama Sanatana: International Journal of Hindu Science and Religious Studies*, 2(2), 232–238.

Horst, K. M., Stewart, L. H., & True, S. (2019). Joyful Learning with Stories. *YC Young Children*, 74(1), 14–21.

Hudayanti, E. (2018). Strategi Optimalisasi Grebeg Pancasila Sebagai Wisata Budaya. *Tourism, Hospitality and Culinary Journal*, 3(1), 44–58.

Hviid, P., & Märtsin, M. (2019). *Culture in education and education in culture: Tensioned dialogues and creative constructions* (Vol. 10). Springer Nature.

Iham, D. (2019). Menggagas pendidikan nilai dalam sistem pendidikan nasional. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(3), 109–122.

Ilonia-Elefteyja, L., Meletiou-Mavrotheris, M., & Katzis, K. (2020). Augmented reality in lower secondary education: A teacher professional development program in Cyprus and Greece. *Education Sciences*, 10(4). <https://doi.org/10.3390/educsci10040121>

Iriani, I., & Rochmadi, N. W. (2020). AKTUALISASI NILAI NASIONALISME DALAM PERAYAAN GREBEG PANCASILA DI BLITAR. *Prosiding Seminar Nasional LP3M*, 2.

Septinaningrum, 2022

PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Ismaeel, D. A., & Al Mulhim, E. N. (2019). Influence of Augmented Reality on the Achievement and Attitudes of Ambiguity Tolerant/Intolerant Students. *International Education Studies*, 12(3), 59. <https://doi.org/10.5539/ies.v12n3p59>
- Iswatiningsih, D. (2019). Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal di Sekolah. *Satwika: Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 3(2), 155–164.
- Jumala, N. J. N., & Abubakar, A. (2019). Internalisasi Nilai-Nilai Spiritual Islami Dalam Kegiatan Pendidikan. *Jurnal Serambi Ilmu*, 20(1), 160–173.
- Juri, J., Suseka, S., & Apoy, A. (2020). Analisis Pemahaman Siswa Terhadap Nilai-Nilai Pancasila Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas Xi Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Ketungau Tengah Tahun Pelajaran 2019/2020. *JURNAL PEKAN: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 5(1), 81–96. <https://doi.org/10.31932/jpk.v5i1.707>
- Kaur, D. P., Mantri, A., & Horan, B. (2020). Enhancing student motivation with use of augmented reality for interactive learning in engineering education. *Procedia Computer Science*, 172, 881–885.
- Kemdikbud. (2020). *Strategic Plan of the Ministry of Education and Culture for the Year 2020-2024*. 174. jdih.kemdikbud.go.id
- Khasanah, U. A., Livana, P. H., & Indrayati, N. (2019). Hubungan Perkembangan Psikososial dengan Prestasi Belajar Anak Usia Sekolah. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 2(3), 157–162.
- Khaulani, F., Neviyarni, S., & Irdamurni, I. (2020). Fase dan tugas perkembangan anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51–59.
- Khoiriyah, L., Asyik, N. F., & Amanah, L. (2018). DAMPAK LOCUS OF CONTROL PADA PENGARUH MORALITAS INDIVIDU DAN PENGENDALIAN INTERNAL TERHADAP KECENDERUNGAN KECURANGAN AKUNTANSI. *Jurnal Ilmu Dan Riset Akuntansi (JIRA)*, 7(11).
- Khoiruzzadi, M., Tresnani, L. D., & Khairunisa, N. F. (2022). Dualisme Pengetahuan Agama: Dinamika Religiusitas Siswa Muslim di SD Kristen Purbo. *NUANSA: Jurnal Penelitian Ilmu Sosial Dan Keagamaan Islam*, 19(1), 41–63.
- Khotimah, K. (2011). Upacara grebeg Pancasila dalam upaya pengembangan nilai-nilai nasionalisme di Kota Blitar / Kusnul Khotimah. *Malang: Universitas Negeri Malang*, 5.

Septinaningrum, 2022

PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Khotimah, K., Maemonah, M., & Rahmi, Y. N. (2022). Perkembangan Psikososial Peserta Didik Sekolah Dasar Islam di Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 191–202.
- Khotimah, K., Setyawan, K. G., Prasetya, S. P., & Segara, N. B. (2021). Upaya Perwujudan Nilai-Nilai Pada Siswa Melalui Upacara Grebeg Pancasila Di Kota Blitar. *PACIVIC: Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(2), 85–96.
- Khoury, R. (2017). Character Education as a Bridge from Elementary to Middle School: A Case Study of Effective Practices and Processes. *International Journal of Teacher Leadership*, 8(2), 49–67.
- Khoyrudin, M., Komariah, N., & Rizal, E. (2020). Kegiatan Berbagi Pengetahuan Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Guru Di Smkn 4 Bandung. *Jurnal Pustaka Budaya*, 7(1), 33–40. <https://doi.org/10.31849/pb.v7i1.3594>
- Kistyanto, A. (2013). Rista Ramadhan Tri Wahyuni dan Anang Kistyanto ; Pengaruh Berbagi Pengetahuan.... *Jurnal Ilmu Manajemen*, 1.
- Komara, E. (2018). Penguatan Pendidikan Karakter dan Pembelajaran Abad 21. *South-East Asia Journal for Youth, Sports & Health Education*, 4(1).
- Kusumawati, P. D., Ragilia, S., Trisnawati, N. W., Larasati, N. C., Laorani, A., & Soares, S. R. (2018). Edukasi masa pubertas pada remaja. *Journal of Community Engagement in Health*, 1(1), 1–3.
- La Ode Onde, D. (2017). Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Era 4.0 Pada Pembelajaran Berbasis Tematik Integratif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 1–9.
- Lei, H., Cui, Y., & Zhou, W. (2018). Relationships between student engagement and academic achievement: A meta-analysis. *Social Behavior and Personality: An International Journal*, 46(3), 517–528.
- Lestari, R. D., Nurdin, E. S., & Ridha, M. (2018). Sosialisasi Nilai Terhadap Siswa Di Sma Negeri 1 Parigi. *Sosietas*, 7(2), 424–428. <https://doi.org/10.17509/sosietas.v7i2.10361>
- López-Belmonte, J., Moreno-Guerrero, A.-J., López-Núñez, J.-A., & Hinojo-Lucena, F.-J. (2020). Augmented reality in education. A scientific mapping in Web of Science. *Interactive Learning Environments*, 1–15.
- Lubis, A. H., & Wangid, M. N. (2019). Augmented Reality-assisted Pictorial Storybook: Media to Enhance Discipline Character of Primary School

Septinaningrum, 2022

PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Students. *Mimbar Sekolah Dasar*, 6(1), 11. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v6i1.16415>

Luh Suryatni. (2018). Komunikasi Media Sosial dan Nilai-Nilai Budaya Pancasila Sosial Media Communications and Cultural Values of Pancasila. *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, 5(1), 117–133.

Lukiyanto, K., & Wijayaningtyas, M. (2020). Gotong Royong as social capital to overcome micro and small enterprises' capital difficulties. *Heliyon*, 6(9), e04879.

Maizunati, N. A. (2018). Optimalisasi Peran Pendidikan Dasar Dalam Mengentaskan Kemiskinan Di Kabupaten Klaten. *Jurnal REP (Riset Ekonomi Pembangunan)*, 3(2), 358–368.

Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.

Marini, A., Safitri, D., & Muda, I. (2018). Managing school based on character building in the context of religious school culture (Case in Indonesia). *Journal of Social Studies Education Research*, 9(4), 274–294. <https://doi.org/10.17499/jsser.11668>

Marjuni, A. (2020). Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Pembinaan Karakter Peserta Didik. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(2), 210–223.

Martati, B. (2018). Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Menumbuhkan Nilai Moral Siswa Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 14–22. <https://doi.org/10.30651/else.v2i1.1405>

Martinez, I., Garcia, F., Veiga, F., Garcia, O. F., Rodrigues, Y., & Serra, E. (2020). Parenting styles, internalization of values and self-esteem: A cross-cultural study in Spain, Portugal and Brazil. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(7), 2370.

Maulida, H. (2020). Kredibilitas Komunikator Jurus Sehat Rasulullah di Kalangan Followers Instagram@ Zaidulakbar (Communication Credibility of the Healthy Way of the Prophet on Instagram Followers@ Zaidulakbar). *Jurnal Dakwah Risalah*, 31(1), 1–20.

Melek Demirel, dkk. (2016). Primary school teachers' perceptions about character education. *Educational Research and Reviews*, 11(17), 1623–1633.

Septinaningrum, 2022

PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

<https://doi.org/10.5897/err2016.2729>

- Mifroh, N. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implementasinya Dalam Pembelajaran di SD/MI. *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*, 1(3), 253–263.
- Murti, T. (2018). Perkembangan fisik motorik dan perseptual serta implikasinya pada pembelajaran di sekolah dasar. *Wahana Sekolah Dasar*, 26(1), 21–28.
- Mustakim, M., & Salman, S. (2019). Character Building Based on Local Culture. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 22–30.
- Nasution, A. S. (2019). Upaya Menanamkan Nilai-Nilai Pancasila Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Di Kota Panyabungan. *Jurnal Ilmiah Integritas*, 4(1), 55. https://www.m-culture.go.th/mculture_th/download/king9/Glossary_about_HM_King_Bhumibol_Adulyadej's_Funeral.pdf
- Nurizka, R. dan A. R. (2019). Internalisasi Nilai-Nilai Pancasila dalam Membentuk Karakter Siswa Melalui Budaya Sekolah. *Elementary School*, 7(1), 38–49. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Nurizka, R., & Rahim, A. (2020). Internalisasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Membentuk Karakter Siswa Melalui Budaya Sekolah. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 7(1), 38–49.
- Octavian, W. A. (2019). Upaya Peningkatan Pemahaman Nilai Pancasila Terhadap Siswa Melalui Kegiatan Penyuluhan. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKN*, 6(2), 199–207. <https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10087>
- Oktaviani Hidayat, D., Eltariant, I., Kevin Priyatna, R., & Agustina Fernanda, S. (2019). Implementasi nilai-nilai pancasila dalam mencegah degradasi moral terhadap isu sara dan hoax. *Jurnal Rontal Keilmuan PKN*, 5, 50.
- Permatasari, I., & Hakam, K. A. (2018). The Development of Character Education Based on Sundanese Local Wisdom. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 145(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/145/1/012124>
- Prabandari, A. S. (2020). Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 1.
- Putriana, D. . W. (2019). Grebeg Pancasila sebagai Sarana Penanaman Nilai-Nilai Pancasila (Studi Kasus di Kota Blitar). *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*,

Septinaningrum, 2022

PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

07(2), 1237–1252. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

- Rahmawati, A. (2019). Analisis Keterampilan Berkolaborasi Siswa SMA Pada Pembelajaran Berbasis Proyek Daur Ulang Minyak Jelantah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Kimia*, 8(2), 1–15.
- Ratnasari, F., Suprobawati, D. P., Tias, E., Septian, F., Ramadhayanti, G., Muhnandar, I. S., Rahayu, K., Mentari, M., Qamrul, S., & Ningsih, S. W. (2022). KUPAS TUNTAS GANGGUAN MENSTRUASI DISMENOIRE PADA REMAJA. *Nusantara Hasana Journal*, 1(12), 1–6.
- Rerung, A. E. (2021). Menciptakan Self-Efficacy Pada Anak Usia 19-22 Tahun Dengan Menggunakan Pola Asuh Teori Psikososial Erik Erikson Di Gereja Toraja Jemaat Sion Lestari Klasis Wotu. *Masokan: Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(2), 91–109.
- Ridwan, N. A. (2007). Landasan Keilmuan Kearifan Lokal. *Ibda: Jurnal Studi Islam Dan Budaya*, 5(1), 27–38.
- Riyanto, P., & Mudian, D. (2019). Pengaruh Aktivitas Fisik Terhadap Peningkatan Kecerdasan Emosi Siswa. *Journal Sport Area*, 4(2), 339–347.
- Riyatuljannah, T., & Suyadi, S. (2020). Analisis Perkembangan Kognitif Siswa pada Pemahaman Konsep Matematika Kelas V SDN Maguwoharjo 1 Yogyakarta. *EduHumaniora/ Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 12(1), 48–54.
- Rohman, K. (2016). Optimalisasi Pendidikan Humanistik Di Sekolah Dasar: Studi Multisitus di SD Insan Mulia Surabaya dan SDS Wahidiyah Tulungagung. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 16(1), 79–105.
- Rumainum, M. C. (2018). Nilai Pendidikan Karakter Dalam Cerita Kota Emas Karya Ishak Samuel Kijne. *Jurnal Triton Pendidikan*, 1(1), 9–18.
- Rustaman, A. H. (2018). Perancangan Fosil Digital Dinosaurus Dengan Pemanfaatan Teknologi Holobox Di Museum Geologi Bandung. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 57. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i1.1211>
- Sáez-López, J. M., Sevillano-García, M. L., & Pascual-Sevillano, M. Á. (2019). Application of the ubiquitous game with augmented reality in primary education. *Comunicar*, 27(61), 66–76. <https://doi.org/10.3916/C61-2019-06>
- Safitri, F. E., & Djuniadi, D. (2021). Pengembangan Media Berbasis Hologram 3D

Septinaningrum, 2022

PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dalam Pembelajaran Tanaman Kelapa. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 5(1), 87–94. <https://doi.org/10.24036/jep/vol5-iss1/577>

Safitri, F. E., Djuniadi, D., Sujati, D. A., Isnanto, R. R., Martono, K. T., Aditama, P. W., Adnyana, I. N. W., & Ariningsih, K. A. (2019). Pengembangan Aplikasi Multimedia untuk Pembelajaran Satelit Astronomi NASA dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 5(July), 176–182. <https://doi.org/10.24036/jep/vol5-iss1/577>

Saint Akadiri, S., Alola, A. A., & Akadiri, A. C. (2019). The role of globalization, real income, tourism in environmental sustainability target. Evidence from Turkey. *Science of the Total Environment*, 687, 423–432.

Salas-Rueda, R. A., Salas-Rueda, É. P., & Salas-Rueda, R. D. (2020). Analysis and design of the web game on descriptive statistics through the addie model, data science and machine learning. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 8(3), 245–260. <https://doi.org/10.46328/IJEMST.V8I3.759>

Sanchez-garcia, J. M. (2018). *Use of Augmented Reality*. July, 38–52.

Sari, A. C., Fadillah, A. M., Jonathan, J., & Prabowo, M. R. D. (2019). Interactive gamification learning media application for blind children using android smartphone in Indonesia. *Procedia Computer Science*, 157, 589–595.

Sari, P. (2019). Analisis terhadap kerucut pengalaman Edgar Dale dan keragaman gaya belajar untuk memilih media yang tepat dalam pembelajaran. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42–57.

Sari, S. N., Subiyantoro, S., & Kundharu, S. (2020). VALUES OF ISLAMIC TEACHING IN CANDUNG KAWIK FOLKLORE. *El Harakah*, 22(1), 77.

Sari, T. R., & Fitriah, A. (2021). PSYCHOLOGI TRAINING SORCH (Self Control For Children Training). *Prosiding Pengembangan Masyarakat Mandiri Berkemajuan Muhammadiyah (Bamara-Mu)*, 1(2), 91–97.

Sarosa, M., Chalim, A., Suhari, S., Sari, Z., & Hakim, H. B. (2019). Developing augmented reality based application for character education using unity with Vuforia SDK. *Journal of Physics: Conference Series*, 1375(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1375/1/012035>

Septinaningrum; Kama Abdul Hakam; Wawan Setiawan; Mubiar Agustin. (2022). *Developing of Augmented Reality Media Containing Grebeg Pancasila for Character Learning in Elementary School*. 27(2), 243–253.

Septinaningrum. (2019). An Analysis of Multikultural Values Actualization In

Septinaningrum, 2022

PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Grebeg Pancasila Rite , Blitar , East Java. *Proceeding The 4 International Seminar on Social Studies and Histori Education (ISSSHE) 2019*.

- Septinaningrum, S., Hakam, K. A., Setiawan, W., Agustin, M., Sopandi, W., & Surur, A. S. (2021). Technology of Holobox Augmented Reality Grebeg Pancasila rite for Mathematics learning in Elementary School. *Journal of Physics: Conference Series*, 1869(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1869/1/012119>
- Septinaningrum, S., Rahman, R., Supriatna, M., Agustin, M., Nugraha, L., Gumala, Y., Wachidah, K., & Opik, O. (2019). Multiliteracy in The Rite of Grebeg Pancasila as aMedium for Character Education in Digital Era. *Proceedings of the 2nd International Conference on Local Wisdom, January*, 389–396. <https://doi.org/10.4108/eai.29-8-2019.2289006>
- Setiawati, N. A. (2020). Implikasi Metode Belajar Bersama Alam Di School Of Universe. *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 1(1), 36–42.
- Sidiq, F, dkk. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. In *Journal of Chemical Information and Modeling*.
- Simarmata, N., Yuniarti, K. W., Riyono, B., & Patria, B. (2020). Gotong Royong in Organization. *International Journal of Social Welfare Promotion and Management*, 7(2), 1–8.
- Sirakaya, M., & Kiliç Çakmak, E. (2017). Investigating Student Attitudes towards Augmented Reality. *Malaysia Online Journal of Educational Technology*, 6(1), 30–44.
- Slikkerveer, L. J. (2019). Gotong royong: An indigenous institution of communality and mutual assistance in Indonesia. In *Integrated Community-Managed Development* (pp. 307–320). Springer.
- Subaidi. (2020). Strengthening character education in Indonesia: Implementing values from moderate Islam and the Pancasila. *Journal of Social Studies Education Research*, 11(2), 120–132.
- Sudrajat, T. (2022). BPIP and The Problem of Strengthening Pancasila Ideology: Policy Analysis. *Proceedings of Indonesia Focus*, 1(1), 7.
- Sugiharto, S. A., Ramadhana, M. R., Psi, S., & Psi, M. (2018). Pengaruh kredibilitas influencer terhadap sikap pada merek (studi pada mahasiswa Fakultas Komunikasi dan Bisnis Universitas Telkom). *Jurnal Ilmu Politik Dan Komunikasi*, 7(2).

Septinaningrum, 2022

PEMBELAJARAN NILAI GOTONG ROYONG PADA RITUS GREBEG PANCASILA MELALUI HOLOBOX AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Sujati, D. A., Isnanto, R. R., & Martono, K. T. (2016). Pengembangan Aplikasi Multimedia untuk Pembelajaran Satelit Astronomi NASA dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 4(2), 249. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.4.2.2016.249-258>
- Sumitrasari, D. (2012). *Kajian Makna Simbolik Kirab Gunungan Ilmo Grebeg Pancasila*.
- Sural, I. (2018). Augmented reality experience: Initial perceptions of higher education students. *International Journal of Instruction*, 11(4), 565–576. <https://doi.org/10.12973/iji.2018.11435a>
- Suriadi, S., & Kurniasari, L. (2019). Pengaruh Media Poster Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Tentang Diare Studi Kasus Pada Siswa Kelas IV 003 Palaran Kota Samarinda. *Borneo Student Research (BSR)*, 1(1), 314–319.
- Suwignyo, A. (2019). Gotong royong as social citizenship in Indonesia, 1940s to 1990s. *Journal of Southeast Asian Studies*, 50(3), 387–408.
- Suyadi. (2018b). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Remaja Rosdakarya.
- Suyitno, Hardi., dkk. (2019). Integration of character values in teaching-learning process of mathematics at elementary school of Japan. *International Journal of Instruction*, 12(3), 781–794. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12347a>
- Syarif, F. (2019). Integrasi Nilai Kearifan Lokal Terhadap Penanaman Nasionalisme Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Al Amin: Jurnal Kajian Ilmu Dan Budaya Islam*, 2(02), 187–195. <https://doi.org/10.36670/alamin.v2i02.26>
- Totok, T. (2018). Aktualisasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal dalam Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Peneguh Karakter Kebangsaan. *Jurnal Pendidikan Kerawanganegaraan*, 8(November), 1–20.
- Tyler, S. (2020). Psychosocial development in adolescence. *Human Behavior and the Social Environment I*.
- Ubay, U., Wijaya, M., & Widad, N. (2021). TEACHER'S STRATEGY IN BUILDING LANGUAGE AWARENESS THROUGH JOYFUL LEARNING. *AL-TANZIM: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(3), 235–247.
- Vongkulluksn, V. W., Xie, K., & Bowman, M. A. (2018). The role of value on teachers' internalization of external barriers and externalization of personal beliefs for classroom technology integration. *Computers & Education*, 118, 70–81.

- Wahyuni, S., Junaidi, J., & Mustangin, M. (2018). Integration of gotong royong indonesian culture in assessing students' social attitudes. *2nd Workshop on Language, Literature and Society for Education*.
- Waterworth, P. (2020). Creating Joyful Learning within a Democratic Classroom. *Journal of Teaching and Learning in Elementary Education (Jtlee)*, 3(2), 109–116.
- Wicaksono, S. R. (2020). Joyful Learning in Elementary School. *International Journal of Theory and Application in Elementary and Secondary School Education*, 2(2), 80–90.
- Wuryani, dkk. (2018). Textbooks Thematic Based Character Education on Thematic Learning Primary School: An Influence. *International Journal of Educational Methodology*, 4(2), 75–81. <https://doi.org/10.12973/ijem.4.2.75>
- Yolcu, E. (2018). Teachers' Qualities and Self - Efficacy Perceptions in Character Education. *Acta Didactica Napocensia*, 11(3), 35–48. <https://doi.org/10.24193/adn.11.3-4.3.36>
- Yuliasuti, E. dan W. A. J. (2020). Aktualisasi Nilai Pancasila dalam Acara Adat Sammilan Pada Masyarakat Adat Magho Sekampung Libo. *Al-Imarah: Jurnal Pemerintahan Dan Politik Islam*, 5(1), 1–19.
- Yunita, R., Karma, I. N., & Zain, M. I. (2021). Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Cerita Berkearifan Lokal Masyarakat Sumbawa. *Renjana Pendidikan Dasar*, 1(4), 270–277.
- Yusutria, Y., & Febriana, R. (2019). Aktualisasi Nilai–Nilai Kemandirian Dalam Membentuk Karakter Mandiri Siswa. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 577–582.
- Zabda, S. S. (2016). Aktualisasi Nilai-nilai Pancasila sebagai Dasar Falsafah Negara dan Implementasinya Dalam Pembangunan Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 26(2), 106–114.
- Zhang, J. (2020). The Construction of College English Online Learning Community under ADDIE Model. *English Language Teaching*, 13(7), 46. <https://doi.org/10.5539/elt.v13n7p46>
- Zummi. (2016). *Kajian Makna dan Nilai Karakter pada Ritus Grebeg Pancasila di Kota Blitar serta Keterkaitannya bagi Pendidikan IPS*.