

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. M. (2022). Penerapan Teori Belajar Behaviorisme dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak). *An-Nisa*, 15(1), 1–8.
- Ainulmila, L. I., & Oktiningrum, W. (2021). Pengembangan Media Interaktif Powerpoint untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 8(2). <https://doi.org/10.17509/jppd.v8i2.39441>
- Anisa, P. (2025). Evaluasi Efektivitas Penggunaan Interactive Video dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(1), 29–35.
- Azzahra, S., Nurfitriani, A., & Kasmad, M. (2025). Pengaruh Model Contextual Teaching and Learning (CTL) Berbantuan Media Audio Visual terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Sekolah Dasar. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(2), 1001–1008.
- Haliza, Y., Handayani, F., & Gusrianda, G. (2023). Urgensi literasi budaya generasi milenial di era digital. *Prosiding Fakultas Ushulludin Adab Dan Dakwah*, 1(2), 141–148.
- Hartono, Kusumastuti, E., Pratiwinindya, R., & Lestari, A. (2022). Strategi penanaman literasi budaya dan kreativitas bagi anak usia dini melalui pembelajaran tari. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5476–5486.
- Hasan, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Istiadah, F. N. (2020). *Teori-teori belajar dalam pendidikan*. edu Publisher.
- Judijanto, L., Muhammadiyah, M. U., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., & Yunus, M. (2024). *Metodologi Research and Development: Teori dan Penerapan Metodologi RnD*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Jufri, A. P., Asri, W. K., Mannahali, M., & Vidya, A. (2023). *Strategi pembelajaran: Menggali potensi belajar melalui model, pendekatan, dan metode yang efektif*. Ananta Vidya.
- Juntara, K. D., Suarjana, I. M., & Jayanta, I. N. L. (2024). Video edukasi gamelan

- Bali untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas V SD. *Journal of Education Action Research*, 8(1), 152–159.
- Najib, A. A. (2025). *Pengembangan media Smart APPs Creator pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SDN 01 Pengasinan*. FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Nugrahaeni, N., & Riyanto, Y. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Pop Up Book Berbasis Budaya Lokal Papua Barat Untuk Meningkatkan Pengetahuan Umum Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 306–320.
- Nyoman, S., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277.
- Pratama, A., Ulfa, S., & Praherdhiono, H. (2020). Pengembangan video animasi budaya Reog Ponorogo sebagai suplemen kegiatan ekstrakurikuler siswa sekolah dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran)*, 7(1), 9–17.
- Rahmawati, A., Maryani, A., & Iswatiningsih, D. (2025). Peningkatan pemahaman budaya lokal suku Dayak melalui literasi digital di sekolah dasar. *Pedagogik Jurnal Pendidikan*, 20(1), 27–38.
- Rashid, N., Khanum, N., & Raheem, F. (2024). The effect of animation as a teaching tool on students' learning: An experimental study. *Media Literacy and Academic Research*, 7(1), 129–145.
- Rismayanti, T. A., Anriani, N., & Sukirwan, S. (2022). Pengembangan e-modul berbantu modular pada smartphone untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa SMP. *Jurnal Cendekia*, 6(1), 859–873.
- Rusli, A., Fadhil, M., Ishaq, M., Hidayatullah, R., & Harmonedi, H. (2025). Strategi Pengumpulan dan Pengelolaan Data dalam Penelitian Pendidikan: Kajian Teoretis dan Praktis. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(3), 573–581.
- Sari, D., & Lestari, N. D. (2023). Penerapan Media Visual terhadap Proses Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 4(3).
- Sastabila, N., Iswara, P. D., & Isrok'atun, I. (2024). Pengembangan Media Audiobook untuk Pembelajaran Membaca dan Memirsa pada Siswa Fase B.

- Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(1), 312–323.
- Satria, E., Suseno, D., Hikariantara, I. P., Wijayanti, A. I., & Pane, A. F. (2023). Pengembangan Media Interaktif Perpindahan Panas (Minterinas) dengan Game Menggunakan Pemrograman Berbasis Blok Scratch untuk Mahasiswa. *Jurnal Basicedu*, 7(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5200>
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Susilarini. (2022). *Observational Methodologies in Education: Analysis of Interactions*.
- Syafei, I., & Husni Laely, N. (2020). Implementasi media bahasa dalam pembelajaran Mahārat Al-Kalām berdasarkan fungsi media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton. *Tsaqofiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, 2(2), 44–59.
- van Groenendaal, C. (2012). *Jaranan: The horse dance and trance in East Java* (Vol. 252). Brill.
- Yuliyanti, M. (2021). Analisis Pengaruh Penggunaan Multimedia pada Budaya Literasi Peserta Didik. *Epistema*, 2(2). <https://doi.org/10.21831/ep.v2i2.41256>
- Zukifar, R. (2020). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Jurnal Ilmu Pendidikan* (Vol. 7, Issue 2). Widina.