

DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrahman, Jampel, I. N., & Sudatha, I. G. W. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran ipa untuk meningkatkan hasil belajar. *Journal of Education Technology*, 4(1), 32–45.
- Adhitya, F. (2022). Pelestarian Tradisi Upacara Adat Maras Taun terhadap Nilai-Nilai Karakter Bangsa pada Masyarakat Desa Sukamandi Kecamatan Damar Kabupaten Belitung Timur Provinsi Bangka Belitung (Study Deskriptif di Desa Sukamandi. *Repository Unpas*, 87.
- Adiningsih, N. K. D. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Muatan IPS Berpendekatan Heutagogy Berbasis Kearifan Lokal Bali Sistem Subak Pada Siswa Kelas V SD Negeri Titab. *Journal Repo Undiksha*, 2(1), 1–4.
- Afrillianingsih, N. K. (2024). Pengembangan Buku Cerita Augmented Reality Budaya Baliku Topik Makanan Khas Tradisional Pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas IV SD. *Repo Undiksha*, 11(1), 1–14.
- Agetania, N. L. P., & Marlinda, N. L. P. M. (2022). Multimedia Interaktif Ceria untuk Pembelajaran Matematika dan IPA pada Sekolah Dasar Negeri 7 Sesetan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1629–1638.
- Agetania, N. L. P., Marlinda, N. L. P. M., & Krisna, E. D. (2023). Aktualisasi Model Flipped Classroom Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Education and Instruction*, 6(1), 104–116.
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)* (Vol. 19, Issue 5). Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2022). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan (Digitalisasi dan Aplikasinya)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187.
- Alfarisi, H. (2020). Kegiatan Diskusi Komunitas Rusabesi dalam Perspektif Prinsip-Prinsip Dasar Literasi Budaya dan Kewargaan. In *Repository.Uinjkt.Ac.Id*.
- Alnursa, D. S., Lukman, S., & Abdullah, I. (2022). Pengaruh Sistem Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi STKIP Kie Raha Pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(1), 1–7. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5831140>.
- Amalia, I. (2022). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8153–8162. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3762>.
- Amalia, R. N., Dianingati, R. S., & Annisaa', E. (2022). Pengaruh Jumlah Responden terhadap Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan dan Perilaku Swamedikasi. *Generics: Journal of Research in*

- Pharmacy*, 2(1), 9–15. <https://doi.org/10.14710/genres.v2i1.12271>.
- Amrulloh, R., Yuliana, & Isnawati. (2023). Kelayakan Teoritis Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Materi Mutasi Untuk SMA. *Jurnal Bio Edu*, 2(2), 134–136.
- Andini. (2024). *Implementasi Pembelajaran IPAS Dalam Kurikulum Merdeka Di Mi Ma'arif Nu Pasir Kulon Kecamatan Karanglewas Kabupaten Banyumas* (Vol. 4, Issue 02). UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI.
- Antari, N. (2024). *Melihat Kemeriahan Tradisi 'Ngasa' di Desa Adat Bukian, Kecamatan Payangan, Gianyar Berterimakasih ke Leluhur, Unsur Sesaji Tak Boleh Gunakan Gula*. Nusa Bali.
- Ari. (2023). *Nangun Sat Kerthi Loka Bali: Desa Adat Kemenuh Gelar Tradisi "Ngerebeg."* Bali Post.
- Arina, D., Mujiwati, E. S., & Kurnia, I. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 168–175. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.615>.
- Astuti, R. F., Indah, P., & Sudarman. (2021). Modul 1, Desain Multimedia Pembelajaran. *Repository UNMUL*.
- Aulia, A. M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5 (1)(3), 602–601.
- Ayuaprilia. (2023). *Siat Sambuk: Tradisi "Perang Api" Turun Temurun untuk Menolak Bala Menjelang Hari Raya Nyepi*. Budaya Bali Com.
- Aziza, N. (2023). Metodologi penelitian 1 : deskriptif kuantitatif. In *ResearchGate* (Issue July). Bandung: CV Media Sains Indonesia.
- Azzahra, L., Farida;, & Pitri, R. (2023). Pengembangan Multimedia Articulate Storyline 3 Menggunakan Contextual Teaching and Learning. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.29303/jm.v5i1.4977>.
- Bali, D. T. (2022). *Keunikan Pemakaman Desa Trunyan Bali, Jenazah Tidak Dikubur*. Detik Bali.
- BSKAP Kemendikbud. (2022). *Pembelajaran dan Asesmen Anak, Pendidikan Dini, Usia Dasar, Pendidikan*. Jakarta:Kemendikbud.
- Budiadnyana, A. (2022). *Tradisi Ngedeblag di Desa Kemenuh Gianyar, Mirip Halloween*. IDN Times Bali.
- Budiadnyana, A. (2023). *Mengenal Ngaben Tikus di Tabanan dan 4 Tradisi Unik Lainnya*. IDN Times Bali.
- Darma, I. W. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Pjbl Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline 3 Pada Materi Siklus Air Kelas V SD. *Repo Undiksha*.

- Dewata, K. T. (2023). *Tradisi Siat Api, Wujud Rasa Syukur Warga*. Kompas TV.
- Dewi, N. (2020). Tradisi Megoak-Goakan Sebagai Media Penguat Karakter Berbasis Kearifan Lokal Di Era Industri 4.0. ... : *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 30–37.
- Dezricha, F. (2021). PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS) BERBASIS POE (Predict, Observe, Explain) PADA MATERI PROGRAM LINEAR KELAS XII SMA. *Jurnal Sainmatika*, 8(1), 96–109.
- Diah, P. (2022). PENGEMBANGAN LAGU EDUKASI MATEMATIKA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN METODE EDUTAINMENT DI KELAS V SDN KELEYAN 1 SOCAH. *Seminar Pendidikan Matematika UMM*.
- Diputra, I. M. Y., & Sujana, W. (2023). Multimedia Interaktif Berorientasi Profil Pelajar Pancasila Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungan pada Muatan IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2), 242–254.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG/article/view/63362>.
- Ditya, D. (2023). *Tradisi Asli Sejak Tahun 1937, “Ngerebong.”* Budaya Bali Com.
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 1.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>.
- Ginta, Y. V. S. (2024). *Omed-omedan, Tradisi Usai Nyepi di Bali yang Digelar Sejak Abad 17*. Denpasar Kompas.
- Grimm, D. (2022). Multimedia--Interactive. *Science*, 305(5692), 1906–1906.
<https://doi.org/10.1126/science.305.5692.1906b>.
- Hafizha, M. R. (2023). *Tradisi di Bangli yang Unik dan Masih Dijaga Kelestariannya*. Detik Bali.
- Handrianto, C., Jusoh, A. J., Goh, P. S. C., & Rashid, N. A. (2021). Using ADDIE Model for Designing Instructional Strategies to Improve Teaching Competency of Secondary School’s Teachers. *E-Prosiding Webinar Konvensyen Kaunseling Kebangsaan*, 6, 361–371.
- Hanifah, N. (2022). Perbandingan Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Butir Soal dan Reliabilitas Tes Bentuk Pilihan Ganda Biasa dan Pilihan Ganda Asosiasi Mata Pelajaran Ekonomi. *SOSIO E-KONS*, 6(1), 41–55.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hatem, G., Zeidan, J., Goossens, M., & Moreira, C. (2022). Normality Testing Methods and the Importance of Skewness and Kurtosis in Statistical Analysis. *BAU Journal - Science and Technology*, 3(2).
<https://doi.org/10.54729/ktpe9512>.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama

- Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.
- Hidayati, D. M. (2020). Melestarikan Tradisi. *Journal Etheses Iainkediri*, 97–98.
- Ibrahim, M. S. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>.
- Ihsan, H. (2021). Validitas Isi Alat Ukur Penelitian Konsep Dan Panduan Penilaiannya. *PEDAGOGIA Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(2), 266. <https://doi.org/10.17509/pedagogia.v13i2.3557>.
- Indahini, R. S. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran. *Jurnal Elektronik UNM*, 141–148.
- Iskandar, M. F., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Pentingnya Literasi Budaya dalam Pendidikan Anak SD: Sebuah Kajian Literatur. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), 785–794. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i1.723>.
- Jayendra, Putu sabda; Semadi, G. N. Y. (2023). *Ngedeblag Sebuah Tradisi Penolak Wabah*. Badung:Nilacakra.
- Johan, R. J., Iriani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(06), 372–378.
- Junia, N. M. I., & Sujana, I. W. (2023). E-Modul Interaktif Berbasis Profil Pelajar Pancasila Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Bagi Siswa Kelas IV SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 11(1), 130–139.
- Juntara, K. D. (2024). Pengembangan Video Edukasi Gamelan Bali Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas V SD Pada Mata Pelajaran Seni Budaya. *Jurnal Repo Undiksha*, 4(1), 6.
- Karmila, F., Lamadang, P., Tampani, Y., Masita, E., Irianto, S., Diana, Lady, Febri, K., Pratama, F., Rayani, R., De, A., Magalhaes, J., Syamsijulianto, T., Sole, Y. Y. E., & Tahu, F. (2023). *Literasi Budaya* (K. P. Lamadang (ed.)). PT Adikarya Pratama Globalindo.
- Kartikaningrum, N. I. (2023). *Tradisi Mebuug-buugan di Bali, Perang Lumpur Wujud Penyucian*. IDN Times Bali.
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. In *Merdeka Mengajar*.
- Kemendikbud. (2023). *Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV* (A. Fitria Dkk (ed.); Pertama). Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2022). Materi Pendukung Literasi Budaya Dan Kewargaan. In L. anik Mayani (Ed.), *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (Vol. 3, Issue 1). Kemendikbud.
- Komisi Nasional Hak Asasi Manusia. (2023). Situasi HAM di Indonesia Periode Semester 1 Tahun 2023. *Komisi Nasional Hak Asasi Manusia RI*, 1.

- Krista, P. (2023). *Tradisi Nyaagang, Prosesi Mengantar Leluhur ke Nirwana Saat Kuningan*. Detik Bali.
- Krista, P. (2024). *Tradisi Ngasa di Gianyar, Haturkan Sesajen Uang, Perhiasan, hingga Sertifikat*. Detik Bali.
- Kusuma, Z. L. D. (2024). *Ninjau Haji: Tradisi Unik Pelepasan Calon Jemaah Haji di Jembrana*. Detik Bali.
- Kusumawati, L. D., & Mustadi, A. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran. *Kwangsan - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 09(01), 31–51.
- Kusumawati, L. D., Sugito, Nf., & Mustadi, A. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 31. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n1.p31--51>
- Lake, A. C. O. R., Lipikuni, H. F., & Jenahut, K. S. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Flipbook Cerita Rakyat Nusa Tenggara Timur untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa. *Cakrawala Indonesia*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.55678/jci.v8i1.872>
- Magdalena, I., Nurul Annisa, M., Ragin, G., & Ishaq, A. R. (2021). Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 150–165.
- Mardika, I. putu. (2023). *Tradisi Hindu Bali saat Kuningan; Dewa Masraman, Tradisi dari Karangasem Lestari di Klungkung*. Bali Express.
- Matondang, Z. (2022). Validitas dan Reliabilitas dalam Suatu Instrumen Penelitian. *Jurnal Tabularasa PPS Unimed*, 496–500(1), 1510–1515. <https://doi.org/10.4028/www.scientific.net/AMM.496-500.1510>
- Munir. (2015). *Konsep & Aplikasi Multimedia*. Bandung: Alfabeta.
- Pagarra, H., & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Payana, D. (2023). *Sejarah dan Makna Tradisi Dewa Mesraman di Klungkung*.
- Post, B. T. (2024). *Nyakan Diwang di Kecamatan Banjar Masih Lestari, Bunyi Kulkul Tanda Dimulainya Tradisi*. Bali Post.
- Prasetya, R. (2023). *Mekare-kare, Tradisi Unik Pertarungan Daun Pandan*. Budaya Bali.
- Prastika, P. P. M., Wulandari, I. G. A. A., & Wiarta, I. W. (2024). Pengembangan E-Modul Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Profil Pelajar Pancasila Pada Siswa Kelas III SD Negeri 18 Pemecutan. 06(02), 13776–13783.
- Pratiwi, A., & Asyarotin, E. N. K. (2022). Implementasi literasi budaya dan kewargaan sebagai solusi disinformasi pada generasi millennial di Indonesia. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 7(1), 65–80. <https://doi.org/10.24198/jkip.v7i1.20066>.

- Putra, & Herbudy, A. D. (2022). Studi Tipologi Dan Morfologi Palebahan Saren Kangin Delodan Puri Saren Agung Ubud Sebagai Bentuk Adaptasi Bangunan Budaya Untuk Menjaga Tradisi. *E-Journal Universitas Atma Jaya Yogyakarta*, 51–78.
- Putri, A. D. (2023). Pengaplikasian Uji T Dalam Penelitian Eksperimen. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 4(3), 1978–1987. <https://doi.org/10.46306/lb.v4i3.527>.
- Putri, & Ardi. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 1–7.
- Putri, & Nurhasanah, N. (2023). Implementasi Literasi Budaya dan Kewargaan sebagai Upaya dalam Mengembangkan Berkebhinekaan Global di Sekolah Dasar. *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2167–2173.
- Quraisy, A. (2022). Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov dan Saphiro-Wilk. *J-HEST Journal of Health Education Economics Science and Technology*, 3(1), 7–11. <https://doi.org/10.36339/jhest.v3i1.42>.
- Rahmadhani, W., Sardjijo, S., & Manalu, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7750–7757. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.2520>.
- Rangkuti, A. A. (2017). *Statistika Inferensial Psikologi dan Pendidikan*. Jakarta:Kencana.
- Rivaldo, M. (2024). *Mengenal Tradisi Megoak-goakan di Buleleng, Permainan Kuno Banyak Makna*. Detik Bali.
- Riyani, N. L. V. E., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis STEAM pada Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V di SD No. 3 Sibanggede. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(1), 285. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i1.2046>.
- Rosyidi, D. (2020). Teknik dan Instrumen Asesmen Ranah Kognitif. *Tasyri` : Jurnal Tarbiyah-Syari`ah-Islamiyah*, 27(1), 1–13. <https://doi.org/10.52166/tasyri.v27i1.79>.
- Safira, A. A. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Repository.Uinjkt.Ac.Id*.
- Safithry, E. A. (2018). *Asesmen Teknik Tes dan Non Tes (I)*. Malang: CV IRDH.
- Safitri, S., & Ramadan, Z. H. (2022). Implementasi Literasi Budaya dan Kewargaan di Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 109–116. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.45034>.
- Saleh, M. S., Syahrudin, & Dkk. (2023). Media Pembelajaran. *Eureka Media Aksara*, 1–77.
- Sari, E. N., Sriwijayanti, R. P., & Jannah, F. (2024). Pengembangan Multimedia

- Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Materi Majas Personifikasi Kelas IV SDN Wiroborang 4. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 68–82.
- Satria, B. (2023). *Mekotek: Tradisi Penolak Bala dan Simbol Kemenangan Desa Munggu*. Budaya Bali Com.
- Septima, R. (2023). *Buku Ajar Statistika (I)*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.
- Setiawan, B. (2020). Pengembangan Mata Pelajaran Yang Berkaitan Dengan Upaya Peningkatan Literasi Budaya Dan Kewarganegaraan. *Masyarakat Indonesia*, 46(1), 80–92. <https://doi.org/10.14203/jmi.v46i1.915>.
- Srirahayu, R. R. Y. (2022). Validitas dan reliabilitas instrumen asesmen kinerja literasi sains pelajaran Fisika berbasis STEM. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 22(2), 168–181. <https://doi.org/10.21831/pep.v22i2.20270>.
- Suardika, I. K. (2022). *Makepung, Tradisi Balapan Kerbau Masyarakat Jembrana*. Detik Bali.
- Sudarma, I. P. (2021). Pertunjukan tari babuang pada piodalan bhatara dalem pingit, di Desa Pengotan Kabupaten Bangli. *Pusat Penerbitan LPPM Institut Seni Indonesia Denpasar*, 33.
- Sudarsana, I. M., Adi, A., & Kusuma, I. R. W. (2021). Reconstruction of Mebuug-Buugan Tradition as Revitalization of Local Wisdom in Kedonganan Traditional Village, Kuta District, Badung Regency. *Sociological Jurisprudence Journal*, 4(2), 93–98. <https://doi.org/10.22225/scj.4.2.2021.93-98>.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (19th ed.). Bandung: Alfabeta.
- Suhelayanti, Z, S., & Rahmawati, I. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*.
- Sumiharsono, R. (2020). Media Pembelajaran. *Repository.Uinsu*, 234.
- Surjono, H. D. (2022). Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan. In H. D. Surjono (Ed.), *UNY Press* (Pertama, Issue April 2017). UNY Press.
- Susanti, K. L. (2024). Pengembangan Buku Cerita Augmented Reality Budaya Baliku Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas IV SD Pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya. *Undiksha Repository*, 2507(1), 1–9.
- Sutopo, Y. (2017). *Statistik Inferensial (I)*. Yogyakarta: Andi.
- Swati, N. M. N. R., Wulandari, I. G. A. A., & Abadi, I. B. G. S. (2024). E-Modul Ips Bermuatan Cerita Rakyat Bali Berbasis Profil Pelajar Pancasila Pada Siswa Kelas Ii. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 1528–1534.
- Syamsudin, A. (2022). Pengembangan Instrumen Evaluasi Non Tes (Informal) untuk Menjaring Data Kualitatif Perkembangan Anak Usia Dini. In *Jurnal*

- Pendidikan Anak* (Vol. 3, Issue 1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v3i1.2882>.
- Tegeh, I. M., & Jampel, I. N. (2017). *Buku Metode Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I. M., Nyoman, J. I., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Trisna, N. P. P., & Wulandari, I. G. A. A. (2024). Mengoptimalkan Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa melalui Model Problem Based Learning berbantuan Media Couple Card. *Indonesian Journal of Instruction*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/iji.v5i2.75196>.
- Ubaidillah, A. (2021). *Desa Trunyan dan Tradisi Sakral Kematian yang Masih Lestari*. Detik Travel Bali.
- Udianti, L. D. A. (2024). Pengembangan Buku Cerita Augmented Reality Budaya Baliku Topik Alat Musik Tradisional Pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Repo Undiksha*, 8(8), 1–13.
- Ulfah, T. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Uno Pada Pembelajaran Matematika Materi Satuan Panjang. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pembelajarannya*, 3(3), 955–961.
- Vichaully, Y., ; Dewi, D. A., & Dkk. (2024). Penguatan Literasi Budaya dan Kewarganegaraan Melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. *Pahlawan Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya*, 20(1), 20–24. <https://doi.org/10.57216/pah.v20i1.719>.
- Violla, R., & Fernandes, R. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran E-Booklet Dalam Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 13–23. <https://doi.org/10.24036/sikola.v3i1.144>.
- Watri & Gimin. (2023). *Desain dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android* (dkk Watri (ed.); 1st ed., Issue March). Pekanbaru: Taman Karya.
- Wibiyanto, J. (2023). Tradisi Lokal Sebagai Kekuatan Membangun Moderasi Beragama. *Jurnal UIN Walisongo*, June.
- Willianti. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash. *Jurnal Ilmiah UMG*, 12(2004), 6–25.
- Yuda. (2023). *Tradisi 'Siat Api' di Desa Adat Duda, Dipercaya sebagai Upacara Pembersihan Sekala dan Niskala*. Nusa Bali.
- Yusup, F. (2022). Uji validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah*, 13(1), 53–59. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v13i1.12884>.
- Zaimul. (2022). Teknik Penilaian Hasil Pembelajaran. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 14(02), 53–62. <https://doi.org/10.31000/rf.v14i02.901>.
- Zulqadri, D. M., & Nurgiyantoro, B. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Dan Literasi Digital

Siswa Kelas V SD/MI. *JURNAL IPTEKKOM Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi*, 25(1), 103–120.
<https://doi.org/10.17933/iptekkom.25.1.2023.103-120>.

