

## DAFTAR RUJUKAN

- Aulia. (2023, December 9). *Pendidikan di Era Zaman Sekarang*. <https://www.kompasiana.com/Afniaulia7866/6573e74812d50f5207060532/Pendidikan-Di-Era-Zaman-Sekarang>.
- Agung, (2018). Metodologi Pendidikan Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan). In *Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Agung, (2022). Asesmen dan Evaluasi Pendid (igitalisasi & Aplikasinya)[1]. In *Asesmen Dan Evaluasi Pendidikan: Digitalisasi dan Aplikasinya* (pp. 112–112).
- Agung, A. A. G., & Jampel, IN. 2022. *Statistika Inferensial untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Alam, N. (2021). Peran Media Visual Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di Kelas X T. ITL.A SMK Negeri 2 Palopo. *Skripsi*, 15. [http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/3903/1/Skripsi Nur alam.pdf](http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/3903/1/Skripsi%20Nur%20alam.pdf)
- Agung, I. N. J. (2021). Statistika Inferensial untuk Pendidikan (Disertai Aplikasi SPSS). *Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Agung, Desak Putu Parmiti, P. P. M. (2022). *Asesmen Dan Evaluasi Pendidikan: Digitalisasi dan Aplikasinya*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Aristiani, D. M. D., Sudharani<sup>2</sup>, M. G., Garba, dan K., & Yuga. (2024). Sekaa *Janger kolok: Strategi Pemberdayaan Kelompok Disabilitas Dan Pengembangan Pariwisata Budaya*. *Jurnal Ilmiah Penalaran dan Penelitian Mahasiswa*, 8(2). <https://doi.org/10.15900/j.cnki.zylf.1995.2018.02.001>
- Arikunto, C. (2013). BAB III Metodologi Penelitian. [https://Repository.Upi.Edu/79113/4/S\\_PGPAUD\\_1806787\\_Chapter3.Pdf](https://Repository.Upi.Edu/79113/4/S_PGPAUD_1806787_Chapter3.Pdf), 19(5), 1–23.
- Arsvad (2024). *Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran berbasis visual*. Creator Media. <https://creatormedia.my.id/kelebihan-dan-kekurangan-media-pembelajaran-berbasis-visual/#gsc.tab=0>.
- Asyar (2022). Penggunaan Media Monopoli dalam Pembelajaran IPS di Tema 5 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Serang 07. *Repository.Upi.Edu/perpustakaan.Upi.Edu*.
- Ayatrohaediar (2024). *Ciri-Ciri Kearifan Lokal, Bentuk, Manfaat, Contoh, dan Fungsinya*. <https://Tirto.Id/Pengertian-Kearifan-Lokal-Fungsi-Karakteristik-Dan-Ciri-Cirinya-f9mi>.

- Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. (2022). Seni Rupa Fase A - Fase F. *Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia*. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/kurikulum-merdeka/capaian-pembelajaran>
- Branch. (2022). Model Pengembangan ADDIE. *Kategori Penelitian Dan Pengembangan*. <https://educhannel.id/artikel/penelitian-dan-pengembangan-model-pengembangan-addie.html>.
- Budiarto, M. N. (2003). (2023). Pengembangan Media Pembelajaran dalam Pendidikan: Kategori dan Implementasinya. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 20(1), 45-58.
- Chaeruman, U. A. (2019). Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran. *Pusat Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pendidikan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, Desember*, 0–15. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.14419.12329>
- Didiet (2024). *Ciri-Ciri Kearifan Lokal, Bentuk, Manfaat, Contoh, dan Fungsinya*. <https://tirto.id/pengertian-kearifan-lokal-fungsi-karakteristik-dan-ciri-cirinya-f9mi>.
- Dick & Carey (1996). the Design and Implementation of an Educational Multimedia Interactive Operation System Using Lectora Inspire. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(1), 74–79. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i1.16633>
- Fahreza, R. (2024). *Mengenal Pengertian Hardware: Menurut Ahli, Fungsi, Jenis, Klasifikasi dan Contohnya!* <https://rifqimulyawan.com/blog/pengertian-hardware/>.
- Fathurrohman (2024). *Pengertian Media Visual Menurut Para Ahli*. Creator Media. <https://creatormedia.my.id/pengertian-media-visual-menurut-para-ahli/#gsc.tab=0>
- Febrillaa, C., Rahmi, L., & Lingga, L. J. (2023). Pengaruh Media Visual Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Matapelajaran PKN di Kelas 2 SDN 176 Pekanbaru. *Social Science Academic*, 1(2), 295–302. <https://doi.org/10.37680/ssa.v1i2.3581>
- Fitra. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan aplikasi Powntoon pada mata pelajaran Bimbingan TIK. <https://www.powntoon.com>, 4(1).
- Florensius, P. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Kehadiran Siswa Berbasis Website Di Harapan Ananda. *Tesis Diploma, Ikip Pgri Pontianak*, 7–26.
- Gregory, R.J. 2015. Psychological testing: history, principles, and applications. Boston, MA: Pearson.

- Hae, Y., Tantu, Y. R. P., & Widiastuti, W. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Visual Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1177–1184. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/522>
- Hamalik (2024). *Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran berbasis visual*. Creator Media. <https://creatormedia.my.id/kelebihan-dan-kekurangan-media-pembelajaran-berbasis-visual/#gsc.tab=0>
- Handayani, S. (2018). Pengembangan Media Visual Berbasis Katalog Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas Vi Di Mi Darul Ma'Arif Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan. *Skripsi*.
- Hanief. (2020). Definisi Flowchart. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*. 4–26.
- Haryanto, D. Y. (2023). Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya: Tujuan dan Implementasi dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 15(1), 45–60.
- Hasanudin. (2015). Penggunaan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada. In *Pgsd* (Vol. 01).
- 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>.
- Herlina. (2021). Kajian Musikalisasi Puisi “Sang Guru” Karya Panji Sakti (Diambil Dari Puisi Karya Nurlaelan Puji Jagad Dan Diaransemen Oleh Dorry Windhu Sanjaya). *Perpustakaan.Upi.Edu; Repository.Upi.Edu*, 1–12. File:///C:/Users/Rudi Rivalzi/onedrive/Documents/SEMESTER 6/MK Metodologi Penelitian/Kualitatif.Pdf.
- Iman, Z. I. (2018). Penggunaan Media Visual Dalam Peningkatan Kemampuan Melaksanakan Shalat Fadhul Di MI Muhammadiyah Pancasila. *Institut Agama Islam Negeri (Iain) Metro*. [https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/2763/1/ZIKI IBADUL IMAN %28NPM.14120805%29.pdf](https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/2763/1/ZIKI%20IBADUL%20IMAN%20NPM.14120805%29.pdf)
- Indah, B. P., & Safaruddin. (2022). Pengembangan Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Jurnal JPSPD*, 3(1), 1–8.
- Iqbal, D. H. M. (2022). Eran Media Pembelajaran Visual dalam Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa. *Inovasi Dan Pengajaran*, 9(1), 12–21.
- Kemdikbud. (n.d.). *Konsep dan Komponen Modul Ajar*. <https://Guru.Kemdikbud.Go.Id/Kurikulum/Perkenalan/Perangkat-Ajar/Konsep-Komponen-Modul-Ajar/>.

- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>
- Kurniawan (2023). *Inovasi Media Pembelajaran dalam Pendidikan Modern*. Researchgate. [https://www.researchgate.net/publication/375554671\\_Media\\_Pembelajaran\\_Inovasi\\_dan\\_Dampaknya\\_dalam\\_Pendidikan\\_Modern#:~:text=Inovasi-inovasi di era digital%2C terutama berbasis teknologi%2C dapat,praktis serta penerapan pengetahuan dalam situasi kehidupan](https://www.researchgate.net/publication/375554671_Media_Pembelajaran_Inovasi_dan_Dampaknya_dalam_Pendidikan_Modern#:~:text=Inovasi-inovasi%20di%20era%20digital%20terutama%20berbasis%20teknologi%20dapat,praktis%20serta%20penerapan%20pengetahuan%20dalam%20situasi%20kehidupan).
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & L, N. A. (2021). Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Akademika*, 10(02), 291–299. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>
- Kusuma, M. Wi. (2023a). *Mengenal “Desa Sunyi” di Bali, Bengkulu Namanya*. Detiktravel. <https://travel.detik.com/domestic-destination/d-6590748/mengenal-desa-sunyi-di-bali-bengkala-namanya.%0A>
- Kusuma, M. Wi. (2023b, February 27). *Mengenal “Desa Sunyi” di Bali, Bengkulu Namanya*. <https://Travel.Detik.Com/Domestic-Destination/d-6590748/Mengenal-Desa-Sunyi-Di-Bali-Bengkala-Namanya>.
- Kristiantari, R. (2021). Efforts to Improve Learning Motivation and Understanding in Early Children Through Serial Picture And Hand Puppet. *International Journal of Elementary Education*, 5(4), 537. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i4.41143>
- Kristiantari, R. (2024). *Alat Evaluasi Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Dasar*.
- Magdalena, I., Fauziah, S. N., Faziah, S. N., & Nopus, F. S. (2021). Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas III SDN Karet 1 Sepatan. *In Bintang : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/Index.Php/Bintang>.
- Magdalena, dkk. 2024. Asumsi Dasar dan Definisi Desain Pembelajaran SD. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 3(5), 61-70.
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>
- Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). Salinan Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran. *Jdih.Kemdikbud.Go.Id*, 112. <https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/salinan>

20220215\_093900\_Salinan Kepmendikbudristek No.56 ttg Pedoman Penerapan Kurikulum.pdf

- Melwin (2015). *Pengertian Software Menurut Para Ahli*. <https://Dosenit.Com/Ilmu-Komputer/Komputer-Dasar/Pengertian-Software>.
- Mulfajril, R., Hadiyanto, H., & Sofyan, H. (2023). Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas*, 8(1), 40–55. <https://doi.org/10.22437/jptd.v8i1.25196>
- Muslimah, H. &. (n.d.). Validitas dan Reliabilitas Tes dalam Menunjang Hasil Belajar PAI. *Palangka Raya International and National Conference on Islamic Studies*, 1(01).
- Mursyidi, W. (2019). Kajian Teori Belajar Behaviorisme Dan Desain Instruksional. *Almarhalah| Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 33-38.
- Nahak, H. M. . (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65–76. <https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76>
- Nurfadhilah, S., Fauziah, P., Sulistiyani, P. S., Nabilah, S., Dewi, Y., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Visual Di Sdn Kampung Melayu Iii Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 3(2), 344–357. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Nurfadhillah, S., Dzakiyyah Shadiqa, C., Reki Refaldi, R., Nindy Hasri, T., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Pengembangan Media Visual Sebagai Upaya Menyampaikan Materi Pembelajaran Di Sekolah Dasar Negeri Muncul 1. *BINTANG: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 177–197. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Nurhadini (2018). Efektivitas Belajar Google Classroom & Zoom Dalam Pembelajaran Ips Terhadap Hasil Belajar Siswa Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan .upi.edu. *Repository.Upi.Edu / Perpustakaan .Upi.Edu*, 34–50.
- Nurjanah, D. S. (2023). Peran Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya dalam Pengembangan Kreativitas Siswa. *Pendidikan Seni Dan Budaya*, 12, 45–60.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Pertiwi, N. N. A., & Sugiarta, W. (2013). Perkembangan Sekaa *Janger kolok* Di Desa Bengkala, Kubutambahan, Buleleng Periode 1998-2011. *Widya Winayata: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 53(9), 1689–1699. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPS/article/view/1012%0Ahttps://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jjps/article/download/1012/879>

- Phytanza, D. T. P., Nur, R. A., Hasyim, Mappaompo, A. M., Rahmi, S., Oualeng, A., Silaban, P. S. M., Suyuti, Iswati, & Rukmini, B. S. (2023). Pendidikan Inklusif: Konsep, Implementasi, dan Tujuan. In *eduhumaniora Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* (Issue 1). <https://proceeding.dharmawangsa.ac.id/index.php/PFAI/article/view/17>
- Pitriani, S. (2020). Analisis Materi Pokok Seni Budaya Dan Prakarya (Sbdp) Kelas Iii Mi/Sd. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7(1), 60. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v7i1a6.2020>
- Pratiwi, J. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Persatuan Guru Republik Indonesia Pekanbaru. *Skripsi*.
- Purnawan, P., & Hidayati, D. (2021). Pelatihan dan Penerapan E-Learning dan M-Learning di SMK Muhammadiyah Minggir Sleman. *Surya Abdimas*, 5(1), 41–46. <https://doi.org/10.37729/abdimas.vi.866>
- Pusat Data dan Informasi Pendidikan, B.-D. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 4(1), 147–173.
- Puspitasari, W. D., & Febrinita, F. 2021. Pengujian Validasi Isi (Content Validity) Angket Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Daring Matakuliah Matematika Komputasi. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(1), 77–90. [https://doi.org/10.30762/factor\\_m.v4i1.3254](https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i1.3254).
- Puji, S. D. (2018). *Pengembangan Media Visual Berbasis Kartun Pembelajaran Matematika di Kelas II Sekolah Dasar*. 1–13.
- Ramdhani, dkk. (2021). *Statistika Penelitian: Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS*. Jakarta: Kencana.
- Rahdiyanta, D. (2016). Teknik penyusunan modul. Artikel.(Online)<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/dr-dwi-rahdiyanta-mpd/20-teknik-penyusunan-modul.pdf>.diakses,10
- Rismadani. (2018). “Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Di Kelas IV Mis Elsusi Meldina Tahun Ajaran 2017/2018.” *Skripsi*.
- Rivki, M., Bachtiar, A. M., Informatika, T., Teknik, F., & Indonesia, U. K. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan & Matematika*, 112, 91–96.
- Rummar, M. (2022). Kearifan Lokal dan Penerapannya di Sekolah. *Jurnal Syntax Transformation*, 3(12), 1580–1588. <https://doi.org/10.46799/jst.v3i12.655>.

- Romanti. (2024). *Kurikulum Merdeka : Menyongsong Era Pendidikan yang Lebih Berkualitas*. Inspektorat Jenderal Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia. <https://itjen.kemdikbud.go.id/web/kurikulum-merdeka-menyongsong-era-pendidikan-yang-lebih-berkualitas/>
- Rosidah, A. (2016). Penerapan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 2(2), 122.
- Sapon (2023). Pendidikan Inklusif: Konsep, Implementasi, dan Tujuan. In *eduhumaniora Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* (Issue 1). <https://proceeding.dharmawangsa.ac.id/index.php/PFAI/article/view/17>
- Safitri, M., Sudirman, S., Tahir, M., & Makki, M. (2023). Pengaruh Media Visual Terhadap Ketreampilan Menulis Cerita Siswa Kelas V SDN Gugus 4 Danger Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1705–1710. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1553>
- Sibarani (2024). *Ciri-Ciri Kearifan Lokal, Bentuk, Manfaat, Contoh, dan Fungsinya*. <https://Tirto.Id/Pengertian-Kearifan-Lokal-Fungsi-Karakteristik-Dan-Ciri-Cirinya-f9mi>.
- Siregar. (2023). Stages of Research and Development Model Research and Development (R&D). *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities*, 1(4), 142–158. <https://doi.org/10.58355/dirosat.v1i4.48>
- Selamet, I. K. (2020). Penggunaan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas V Sd Inpres Tumpu Jaya I. *Jurnal Paedagogy (ISSN: 2355-7761)*, 7(20). <http://dx.doi.org/10.1038/s41421-020-0164-0><https://doi.org/10.1016/j.solener.2019.02.027><https://www.golder.com/insights/block-caving-a-viable-alternative/><http://dx.doi.org/10.1038/s41467-020-15507-2><http://dx.doi.org/10.1038/s41587-020-05>
- Susila, A. (2020). Pemanfaatan Media Visual dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 19(02), 40–47. <https://doi.org/10.21009/jimd.v19i02.14334>
- Surya, I. K. A. P., Wiyasa, I. K. N., & Kristiantari, M. G. R. (2023). Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Audiovisual terhadap Kompetensi Bahasa Indonesia Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(1), 24–32. <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i1.61075>
- Sholihah. (2019). Penggunaan Media Visual dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Jurusan Tarbiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. *Kelompok 6 Hidayah, Sholihah, Sahal*, 172071200049.

- Ssblhok, P. (2019). *Mengenal Lebih Dekat Pembelajaran Sbdp Di Sekolah*. <https://lhok.sukmabangsa.sch.id/mengenal-lebih-dekat-pembelajaran-sbdp-di-sekolah/>.
- Suartama, I. K. (2016). Materi 4 Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran Oleh: I Kadek Suartama Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Tahun 2016. *Ubiquitous Learning Environment Based on Moodle Learning Management System, January 2016*, 1–17. <https://www.researchgate.net/publication/335541585%0aevaluasi>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta Bandung. [https://tuxdoc.com/download/metode-penelitian-kuantitatif-kualitatif-dan-r-ampamp-d-prof-dr-sugiyono-2017\\_pdf](https://tuxdoc.com/download/metode-penelitian-kuantitatif-kualitatif-dan-r-ampamp-d-prof-dr-sugiyono-2017_pdf)
- Sugiyono. (2022). Pengaruh Gaya Hidup, Teman Sebaya dan Uang Saku Terhadap Pola Konsumsi Mahasiswa. *Jurnal Metodologi Penelitian*, 1–20. [http://repositori.unsil.ac.id/10374/13/13.BAB III.pdf](http://repositori.unsil.ac.id/10374/13/13.BAB%20III.pdf)
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Supriyadi, R. S. (2022). (2022). Jenis-Jenis Media Pembelajaran dan Implementasinya dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 15(2), 88–102.
- Suriwati, Nilakusumawati, S. (2014). Efektivitas Pembelajaran Dengan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tuna Rungu Pokok Bahasan Pecahan Senilai. *Seminar Nasional Matematika Universitas Udayana, December 2015*, 165–170.
- Susanto, D. E. T. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah. *Pendidikan Dan Teknologi*, 10(2), 45–48.
- Syaiful Hakim. (2022). Bab Ii Landasan Teori. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 8–24.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Tegeh, dkk. (2014). *Model Pnelitian Pengembangan* (Issue 112). Buku Ajar.
- Tegeh, dkk (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Topik. (2020). Penggunaan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas Vi Di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Islam Parit Jawai. *Jurnal Kajian Perbatasan*



*Antarnegara*, 3(1), 90–100.

Tresnawati, N. K. R. (2023). *Janger kolok Desa Bengkala: Sejarah, Makna, dan Gerakannya*. <https://www.detik.com/Bali/Budaya/d-6936429/Janger-Kolok-Desa-Bengkala-Sejarah-Makna-Dan-Gerakannya>.

Trisnawati, I. A. (2022). *The Light Penetrates Silence: Kolok Dance Study in Bengkala Village, Buleleng, Bali*. [https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=7jqteaaaqbaj&oi=fnd&pg=PA41&dq=info:Avdl7FhXw9MJ:scholar.google.com/&ots=ldx9-mr9q6&sig=f0mhoccnepdwzwwicf4j31fmkr0&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=7jqteaaaqbaj&oi=fnd&pg=PA41&dq=info:Avdl7FhXw9MJ:scholar.google.com/&ots=ldx9-mr9q6&sig=f0mhoccnepdwzwwicf4j31fmkr0&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)

Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62.

Wati (2024). *Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran berbasis visual*. Creator Media. <https://creatormedia.my.id/kelebihan-dan-kekurangan-media-pembelajaran-berbasis-visual/#gsc.tab=0>

Wibawa, S. C. (2017). The Design and Implementation of an Educational Multimedia Interactive Operation System Using Lectora Inspire. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(1), 74–79. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i1.16633>

Wibawanto. (2017). *Pengertian Flowchart*. 1–23.

Wibowo (2023). Kearifan Lokal (Local Wisdom) Indonesia. In *Jurnal Ilmu Pendidikan* (Vol. 7, Issue 2).

Widhiyani. (2019). Pengembangan Soal Higher Order Thinking Skills untuk Pengkategorian Kemampuan Pemecahan Masalah Geometri siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 8(2).

Wulandari, T. (2021). *99 Tari Daerah di Indonesia dan Asalnya, Siswa Perlu Tahu*. <https://www.detik.com/Edu/Detikpedia/d-5689367/99-Tari-Daerah-Di-Indonesia-Dan-Asalnya-Siswa-Perlu-Tahu>.

Yusup. (2018). Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7((01)), 17–23.

Zauma, F. F. (2018). Implementation of Visual Media in Elementary School. *Teknologi Pendidikan*, 1, 21–2