

## DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A.A. (2018). Metodologi Penelitian Kuantitatif Perspektif Manajemen Pendidikan. Singaraja.
- Agung, Dkk. (2022). Asesmen Dan Evaluasi Pendidikan: Digitalisasi Dan Aplikasinya. Singaraja.
- Akbar, Z. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 1, No. 1, Hal. 20-30.
- Al-Bahadli, K. H. H. (2022). The Impact Of Active Learning Strategies On Developing Achievement. (Humanities, Social And Applied Sciences) *Misan Journal Of Academic Studies*, 21(42), 477-490.
- Amelia, N., & Hajar, I. (2024). Analisis Penggunaan Games Edukasi Berbasis Android Dalam Pembelajaran dan Penerapan Biologi Peserta Didik Sma Negeri 11 Pekanbaru, *Jurnal Biologi Edukasi Indonesia*, 10(1), 1-8. <http://Dx.Doi.Org/10.21831/Edubio.V10i1.20676>. (Diakses Pada Tanggal: 23 Juli 2024)
- Anggelia, S. F., Ds, Y. N., & Sadiyah, T. L. (2024). Analisis Kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Pada Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 4668-4676. <https://Doi.Org/10.23969/Jp.V9i2.14274>. (Diakses Pada Tanggal: 25 Juni 2024)
- Anggraena, Y., Dkk. (2022). Pembelajaran Dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, Dan Menengah. Jakarta.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing, 3.
- Brown. (2008). *Design Thinking*. Tokyo.
- Bskap Kemdikbud. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipa)*. Jakarta.
- Budiwati, R., Budiarti, A., Muckromin, A., Hidayati, Y. M., & Desstya, A. (2023). Analisis Buku Ipa Kelas Iv Kurikulum Merdeka Ditinjau Dari Miskonsepsi. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 523-534.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42. <https://Doi.Org/10.21>. (Diakses Pada Tanggal: 12 Mei 2024)
- Cuga, C., Patilima, N. A. H., & Isnanto, I. (2023). Meningkatkan Wawasan Keberagaman Sosial Budaya Peserta Didik Melalui Pembelajaran Pkn Berbasis Media Interaktif Berbantuan Lkpd Live Worksheets di Sekolah Dasar. *Sap (Susunan Artikel Pendidikan)*, 8(2), 294-304.

- Dewi, N. K. A., Pratama, I. G. A., & Lastari, N. W. Y. (2023). Tiktok Dan Generasi Z Dalam Pelestarian Budaya Bali Peran Generasi Z Dalam Mengoptimalkan Teknologi Sebagai Media Pelestarian Budaya Dan Lingkungan Dalam Mewujudkan Indonesia Emas. *Prosiding Pekan Ilmiah Pelajar (Pilar)*, 3, 261-269.
- Dewi, N. K. A., Pratama, I. G. A., & Lastari, N. W. Y. (2023). Tiktok Dan Generasi Z Dalam Pelestarian Budaya Bali Peran Generasi Z Dalam Mengoptimalkan Teknologi Sebagai Media Pelestarian Budaya Dan Lingkungan Dalam Mewujudkan Indonesia Emas. *Prosiding Pekan Ilmiah Pelajar (Pilar)*, 3, 261-269.
- Diharjo, W. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *Integer: Journal Of Information Technology*, 5(2). <https://doi.org/10.31284/J.Integer.2020.V5i2.1171>. (Diakses Pada Tanggal: 7 Juli 2024)
- Diputra, K. S., Suryadi, D., Herman, T., & Jupri, A. (2023). Analysis Of The Elementary School Students' Learning Obstacles: A Case Study On The Concept Of Fractions. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru Mi*, 10(1), 13-28. <http://dx.doi.org/10.24235/AI.Ibtida.Snj.V10i1.13078>. (Diakses Pada Tanggal: 23 Februari 2025)
- Erfan, M., Widodo, A., Umar, U., Radiusman, R., & Ratu, T. (2020). Pengembangan Game Edukasi “Kata Fisika” Berbasis Android Untuk Anak Sekolah Dasar Pada Materi Konsep Gaya. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 31-46. <https://doi.org/10.31849/Lectura.V11i1.3642>. (Diakses Pada Tanggal: 7 Juli 2024)
- Fikri, H. & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Firdaus, M. B., Hairah, U., Hidayat, A., Tejawati, A., Anam, M. K., & Sari, N. W. W. (2021). Implementasi Metode Forward Chaining Pada Pengembangan Game Edukasi Warisan Budaya. *Metik Jurnal*, 5(2), 1-9. <https://doi.org/10.47002/Metik.V5i2.265>. (Diakses Pada Tanggal: 26 Juni 2024)
- Firnanda, V., Trisiana, A., & Irmade, O. (2024). Analisis Kemandirian Peserta Didik Kelas 1b Dalam Penerapan Pembelajaran Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Di Sd Negeri Tugu Jebres Surakarta Tahun Pelajaran 2023/2024. *JournalOnEducation*, 6(4), 1851918528. <https://doi.org/10.31004/JoE.V6i4.5803>. (Diakses Pada Tanggal: 25 Juni 2024)
- Fitri, N. W. N., Fauzi, A., & Widiastuti, S. (2023). Pengembangan Game Edukasi Math Hero's Adventure Pada Pembelajaran Matematika Kelas Iv Sekolah Dasar. *Madako Elementary School Education Games*, 2(1), 85-99. <https://doi.org/10.56630/Mes.V2i1.163>. (Diakses Pada Tanggal: 12 Juli 2024)
- Goris, R. 2010. *Sejarah Dan Makna Pura-Pura Di Bali*. Denpasar: Bali Agung Press.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia

- Hastiwi, F., Khasanah, U., & Wahyuningsih, S. (2023). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ips Menggunakan Model Problem Based Learning Kelas Iv Sd Muhammadiyah Kleco 2 Tahun Ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2).
- Hidayati, N., & Rezania, V. (2023). Pengembangan Game Edukasi East Java Culture Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(3),301-312. <https://doi.org/10.31764/12-9>. (Diakses Pada Tanggal: 12 Juli 2024)
- Hutagalung, S. N. I. A., & Nurjannah, N. (2024). Memahami Dan Menguasai Hakikat Ips Dalam Sekolah Dasar. *Alacrity: Journal Of Education*, 201-208. <https://doi.org/10.52121/Alacrity.V4i1.266>. (Diakses Pada Tanggal: 7 Juli 2024)
- Irawati, D., Iqbal, A. M., Hasanah, A., & Arifin, B. S. (2022). Profil Pelajar Pancasila Sebagai Upaya Mewujudkan Karakter Bangsa. *Edumaspol: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 1224-1238.
- Irmeili, G., & Çağlayan, A. Y. (2022). Visitors' Experience At Historical Sites In The City Of Amman: A Case Study. *Journal Of Education*, 142-150. <https://doi.org/10.52631/Jemds.V2i1.80>. (Diakses Pada Tanggal: 12 Juli 2024)
- Janna, N. M., & Herianto, H. (2021). Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan Spss.
- Kasau, M. Z. R. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Smp Kab. Takalar. *Jurnal Media Tik*, 180-186.
- Khasanah, L. A. I. U., Ningrum, I. E., & Huda, M. M. (2023). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Berorientasi Dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 760-770. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V7i1.4539>. (Diakses Pada Tanggal: 7 Juli 2024)
- Khasanah, L. A. I. U., Ningrum, I. E., & Huda, M. M. (2023). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Berorientasi Dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 760-770. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V7i1.4539>. (Diakses Pada Tanggal: 20 September 2024)
- Kristianto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang.
- Kusumaningrum, D. A., Pratiwi, C. P., & Dewi, C. (2023, June). Pengembangan Media Pagsara (Papan Magnetik Aksara) Melalui Modelling The Way Materi Bahasa Jawa Kelas Iv Sekolah Dasar. In *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (Senassdra) (Vol. 2, No. 1, Pp. 416-423)*.
- Kukuh, Dkk. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme Dan Implikasinya Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran. *Ghaitsa: Islamic Education Journal*, 2(1), 49-57.

- Liana, S., Friansah, D., & Kusnanto, R. A. B. (2023). Pengembangan Media Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Ips Kelas V Sd. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 6(2), 691-701. <https://doi.org/10.31539/Kaganga.V6i2.7121>. (Diakses Pada Tanggal: 20 September 2024)
- Maharani, S. (2023). Pengembangan Media Interaktif Kebud (Keberagaman Suku Dan Budaya) Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iv Di Sdn Besowo Iii Kediri (Doctoral Dissertation, Iain Kediri). <https://etheses.iainkediri.ac.id:80/id/eprint/10323>. (Diakses Pada Tanggal: 13 Mei 2024)
- Masykhur, M. A., & Risnani, L. Y. (2020). Pengembangan Dan Uji Kelayakan Game Edukasi Digital sebagai Media Pembelajaran Biologi Peserta Didik Sma Kelas X Pada Materi Animalia. *Bioedukasi: Jurnal Pendidikan Biologi*, 11(2), 90-104. <http://dx.doi.org/10.24127/Bioedukasi.V11i2.3276>. (Diakses Pada Tanggal: 23 Juli 2024)
- Maulana, M. I., & Junianto, E. (2022). Penerapan Model Addie Dalam Pembuatan Permainan Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Android. *Jurnal Responsif: Riset Sains Dan Informatika*, 4(1), 12-22. <https://doi.org/10.51977/Jti.V4i1.680>. (Diakses Pada Tanggal: 15 Agustus 2024)
- Mazid, S., Prasetyo, D., & Farikah, F. (2020). Nilai Nilai Kearifan Lokal Sebagai Pembentuk Karakter Masyarakat. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(2), 249-262.
- Mazid, S., Prasetyo, D., & Farikah, F. (2020). Nilai Nilai Kearifan Lokal Sebagai Pembentuk Karakter Masyarakat. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(2), 249-262.
- Miranda, Dkk. (2021). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial*. Jakarta: Pusat Perbukuan Bskap.
- Muhammad, Abdullah, R., Siti, Rukayah., Annica, Etenia, Agung, Budi, Sardjono. (2020). In *Searching The Spirit Of Place: Historic Semarang River With Malacca As Best Practice*. *Journal Of Hunan University*.
- Munawir, A. (2020). Penguasaan Konsep Arah Mata Angin Dengan Metode Treasure Hunt Di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(2), 265-272. <https://doi.org/10.58230/27454312.36>. (Diakses Pada Tanggal: 14 Mei 2024)
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928-3939.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928-3939.

- Nani, Khristiyono & Irene. (2022). *Espis Ips Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Kelas V Sd*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Nasrudin. (2014). *Buku Kearifan Lokal Di Tengah Modernisasi*. Jakarta: Ade Makmur.
- Nasution, T. & Lubis, M, A. (2018). *Konsep Dasar Ips*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Ni'mah, F., Wulandari, A. Y. R., Tamam, B., Putera, D. B. R. A., & Rakhmawan, A. (2023). Pengembangan Media Treasure Of Science Berbasis Kearifan Lokal Rembang Dalam Pembelajaran Ipa Terpadu. *Natural Science Education Research (Nser)*, 6(1), 93-102. <https://Doi.Org/10.21107/Nser.V6i1.16689>. (Diakses Pada Tanggal: 12 Mei 2024)
- Njatrijani, R. (2018). Kearifan Lokal Dalam Perspektif Budaya Kota Semarang. *Gema Keadilan*, 5(1), 16-31.
- Nuraeni, E. R., Rustini, T., & Mulyana, A. (2023). Analisis Penggunaan Game Edukasi Wordwall Pada Pelajaran Ips Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Kelas Iv Sd. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(4), 201-214. <https://Doi.Org/10.55606/Jubpi.V1i4.2031>. (Diakses Pada Tanggal: 11 Juli 2024)
- Nurcholis, R., Purnamasari, A. I., Dikananda, A. R., Nurdiawan, O., & Anwar, S. (2021). Game Edukasi Pengenalan Huruf Hiragana Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jepang. *Building Of Informatics, Technology And Science (Bits)*, 3(3), 338-345. <https://Doi.Org/10.47065/Bits.V3i3.1091>. (Diakses Pada Tanggal: 7 Juli 2024)
- Nuryadi, Dkk. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Gramasurya.
- Padmini, N. M. W. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Mini Web Linktree Berbasis Kearifan Lokal Bali Pada Tema 7 Indahnya Keragaman Di Negeriku Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar (Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha)*.
- Pagarra, H., Dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Gunungsari: Badan Penerbit Unm.
- Pebriani, D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Pencarian Harta Karun Materi Trigonometri Dengan Pendekatan Kontekstual (Doctoral Dissertation)*. <http://Repository.Unimus.Ac.Id/Id/Eprint/4650>. (Diakses Pada Tanggal: 15 Mei 2024)
- Pingge, H. D. (2017). Kearifan Lokal Dan Penerapannya Di Sekolah. *Jurnal Edukasi Sumba (Jes)*, 1(2).
- Podungge, A. F. P., Ladamay, I., & Yulianti, Y. (2022, November). Pengembangan Game Edukasi "Smart Worm" Berbasis Android Materi Ips Keragaman Rumah Adat Di Indonesia Untuk Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pgsd Unikama (Vol. 6, No. 1, Pp. 72-81)*.
- Pranata, I. P. W. K. A. (2021). *Aplikasi Multimedia Pengenalan Candi Bentar Bali*
- Pratiwi, N. Q. E., Nugraha, U., & Widowati, A. (2024). Analisis Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Tema Kewirausahaan Pada Kurikulum Merdeka Belajar Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jiip*, 7(5), 4719-

4727. <https://Doi.Org/10.54371/Jiip.V7i5.4283>. (Diakses Pada Tanggal: 25 Juni 2024)

Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: Mcgraw-Hill.

Purwaningrum, S., Imron, I. F., & Basori, M. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi Quiz Parampa Ips Materi Proklamasi Kemerdekaan Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V Sd. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 499-506. <https://Doi.Org/10.31004/Jptam.V6i1.2937>. (Diakses Pada Tanggal: 12 Juli 2024)

Putra, I. G. N. A. D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Tri Kaya Parisudha Dalam Muatan Materi Keanekaragaman Budaya Pembelajaran Ips Kelas Iv Sd Nomor 3 Abiansemal* (Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).

Putro, E. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Rahitasari, N. P. R. (2023). *Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran Sejarah Berbasis Kearifan Lokal Nyama Bali-Nyama Selam Untuk Meningkatkan Toleransi Beragama Di Sma Negeri 4 Singaraja* (Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha). <http://Repo.Undiksha.Ac.Id/Id/Eprint/15998>. (Diakses Pada Tanggal: 13 Mei 2024)

Ramadhani, R., & Bina, N.S. (2021). *Statistika Penelitian Pendidikan Analisis Perhitungan Matematis Dan Aplikasi Spss*. Jakarta: Kencana.

Riduwan, & Akdon. (2013). *Pengantar Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Resti, K. Y., & Desyandri, D. (2021). Kontribusi Metode Treasure Hunt Game Dan Kreatifitas Guru Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(1), 91-101. <https://Doi.Org/10.24036/Jippsd.V5i1.113920>. (Diakses Pada Tanggal: 13 Mei 2024)

Rosidah, R., Nizaar, M., Muhardini, S., Haifaturrahmah, H., & Mariyati, Y. (2022, July). Efektifitas Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sd. In *Seminar Nasional Paedagoria* (Vol. 2, Pp. 10-16).

Rummar, M. (2022). Kearifan Lokal Dan Penerapannya Di Sekolah. *Jurnal Syntax Transformation*, 3(12), 1580-1588.

Saleh, S., Dkk. (2023). *Media Pembelajaran*. Purbalingga: Cv. Eureka Media Aksara.

Saputra, Dkk. (2023). *Kearifan Lokal*. Jakarta.

Sarifuddin, N. W., Marini, A., & Siregar, R. (2023). Pengembangan Game Edukasi Berseru (Belajar Dengan Seru) Berbasis Android Pada Muatan Pelajaran Ips Di Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 344-353. <https://Doi.Org/10.23969/Jp.V8i1.7155>. (Diakses Pada Tanggal: 11 Juli 2024)

- Sembiring, T. Y., Hutauruk, A. J., Marbun, Y., & Manalu, J. B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Scratch Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Curere*, 6(2), 109-119. <http://Dx.Doi.Org/10.36764/Jc.V6i2.852>. (Diakses Pada Tanggal: 20 September 2024)
- Septiani, M., & Zain, M. I. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Peserta Didik Kelas Iv. *Journal Of Classroom Action Research*, 6(1), 208-215. <https://Doi.Org/10.29303/Jcar.V6i1.7248>. (Diakses Pada Tanggal: 20 September 2024)
- Setiawan, I., & Mulyati, S. (2020). Pembelajaran Ips Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sekolah Dasar dan Menengah*, 7(2), 121-133. <http://Dx.Doi.Org/10.30659/Pendas.7.2.121-133>. (Diakses Pada Tanggal: 23 Agustus 2024)
- Setiawan, W. A., Kusuma, Y. Y., & Alim, M. L. (2023). Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Melalui Model Pembelajaran Treasure Hunt Peserta Didik Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 31-40. <http://Dx.Doi.Org/10.35931/Am.V7i1.1447>. (Diakses Pada Tanggal: 15 Mei 2024)
- Shufa, N. K. F. (2018). Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual. *Inopendas: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1).
- Sintaro, S. (2020). Rancang Bangun Game Edukasi Tempat Bersejarah Di Indonesia. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 51-57. <https://Doi.Org/10.33365/Jatika.V1i1.153>. (Diakses Pada Tanggal: 15 Mei 2024)
- Suartama, I. K. (2016). Evaluasi Dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran. *Universitas Pendidikan Ganesha*, 1-17.
- Sufyadi, Dkk. (2021). *Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta.
- Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Flobamorata Dama*, 4(2), 599-603. <https://Doi.Org/10.51494/Jpdf.V4i2.952>. (Diakses Pada Tanggal: 23 Agustus 2024)
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhelayanti, Dkk. (2023). *Pembelajaran Ips*. Langsa: Yayasan Kita Menulis.
- Sukmana, W. J. (2021). *Metode Penelitian Sejarah*. Seri Publikasi Pembelajaran, 1(2), 1-4.
- Sukmawati, F. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Cv Tahta Media Group.
- Susanti, E. & Endayani, H. (2018). *Konsep Dasar Ips*. Medan: Cv. Widya Puspita.

- Suweta, I. M. (2020). Kebudayaan Bali Dalam Konteks Pengembangan Pariwisata Budaya. *Cultoure: Jurnal Ilmiah Pariwisata Budaya Hindu*, 1(1), 1-14. <https://Doi.Org/10.55115/Cultoure.V1i1.568>. (Diakses Pada Tanggal: 24 Juni 2024)
- Syafaruddin, H. & Hilda, L. (2018). *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial Ips*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Syarifuddin & Utari, E, D. (2022). *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Palembang: Bening Media Publishing.
- Tegeh, Dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tiala, Y. J., & Kurniawan, B. (2022). Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar Dengan Metode Treasure Hunt Pada Tema 5 Pengalamanku Kelas Ii Sd Inpres Oebobo 1 Kupang Tahun Ajaran 2020/2021. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial, Sains Dan Teknologi (Vol. 1, No. 1, Pp. 275-279)*.
- Titis S. Pitana. (2021). *Kearifan Lokal*. Jakarta.
- Ulandari, S., & Rapita, D. D. (2023). Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Sebagai Upaya Menguatkan Karakter Peserta Didik. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 8(2), 116-132. <https://Doi.Org/10.21067/Jmk.V8i2.8309>. (Diakses Pada Tanggal: 15 Mei 2024)
- Ulfah, M. K., Utaminingsih, S., & Fathurrohman, I. (2021). Keefektifan Media Treasure Of Science Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Tema 8 Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 493-501. <https://Doi.Org/10.23887/Jipp.V5i3.38790>. (Diakses Pada Tanggal: 15 Mei 2024)
- Umami. (2021). *Projek Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Projek Ips)*. Jakarta.
- Utami, E. N., & Bektiningsih, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbantuan Android Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 13(1). <https://Journal.Unnes.Ac.Id/Journals/Kreatif/Article/View/5154>. (Diakses Pada Tanggal: 20 September 2024).
- Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Matpel Ipa Tematik Kebersihan Lingkungan. *Paradigma–Jurnal Informatika Dan Komputer*, 22(1), 95-100.
- Willudjeng, F. A. (2024). Pendampingan Kewirausahaan Bagi Peserta Didik Sma Kristen Dian Sakti Kesamben Sebagai Media Pembelajaran Projek P5 Di Pusat Produksi Kue Pie Susu Cening Bagus Bali. *Jurnal Media Akademik (Jma)*, 2(5). <https://Doi.Org/10.62281/V2i5.319>. (Diakses Pada Tanggal: 24 Juni 2024)
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027-1038. <https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V5i2.835>. (Diakses Pada Tanggal: 7 Juli 2024)



- Wiryaningtyas, R. K., Adamura, F., & Astuti, I. P. (2023). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Kelas Vii Smp Negeri 1 Geger. *Jurnal Cendekia*, 7(3), 3192-3204. <https://Doi.Org/10.31004/Cendekia.V7i3.2815>. (Diakses Pada Tanggal: 23 Juli 2024)
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Sekolah Dasar. *Journal On Education School*, 5(2), 3928-3936. <https://Doi.Org/10.31004/Joe.V5i2.1074>. (Diakses Pada Tanggal: 6 Juli 2024)
- Wulandari, I. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berorientasi Model Cooperative Learning Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Sd Negeri 1 Denbantas Tahun Pelajaran 2021/2022 (Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha). (Diakses Pada Tanggal: 16 Januari 2025)
- Wulandari, I. G. A. A., Ganing, N. N., & Sutyarningsih, A. D. (2022). Pelatihan Dan Pendampingan Guru Dalam Implementasi Pembelajaran Berbasis Neurosains Sebagai Bentuk Optimalisasi Merdeka Belajar Di Sd N 5 Abiansemal. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 863. (Diakses Pada Tanggal: 16 Januari 2025)
- Wulandari, I. G. A. A., Agetania, N. L. P., & Rukmana, G. W. (2024, December). Pelatihan Dan Pendampingan Implementasi Pembelajaran Berbasis Cerita Rakyat Bali Sebagai Upaya Pengembangan Sikap Peduli Sosial Siswa Sekolah Dasar. In *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 9, No. 1, Pp. 219-226). (Diakses Pada Tanggal: 16 Januari 2025)
- Xiaoxin, Zhao. (2020). Living Heritage and Place Revitalisation: A Study Of Place Identity Of Lili, A Rural Historic Canal Town In China. <https://Doi.Org/10.14264/Uql.2020.803>. (Diakses Pada Tanggal: 12 Juli 2024)
- Yudiana, K, E. (2021). Konsep Dasar Ips. Singaraja.
- Yuliana, L., & Nurhasanah, S. I. (2021). Pemanfaatan Perpustakaan Sekolah Oleh Guru Pada Masa Pembelajaran Daring. *Jurnal Manajemen Pendidikan: Jurnal Ilmiah Administrasi, Manajemen Dan Kepemimpinan Pendidikan*, 3(2), 131-143. <http://Dx.Doi.Org/10.21831/Jump.V3i2.47989>. (Diakses Pada Tanggal: 6 Juli 2024)
- Yunus, M., Astuti, I. F., & Khairina, D. M. (2015). Game Edukasi Matematika Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Informatika Mulawarman*, 10(2), 59-64.