

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2017). *Pembelajaran Literasi Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, sains, Membaca, dan Menulis*. Bumi Aksara.
- Agung, A. A. G. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2021). *Statistik Dasar Untuk Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2022). *Statistika Inferensial untuk Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., Parmiti, D. P., & Mahadewi, L. P. P. (2022). *Asesmen & Evaluasi pendidikan Digitalisasi dan Aplikasinya*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Aini, S., & Aisiah. (2024). Pengembangan Virtual Reality Museum Perjuangan Rakyat Jambi sebagai Sumber Belajar Sejarah Lokal untuk Menumbuhkan Empati Sejarah Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2). <http://jptam.org/index.php/jptam/article/view/19296>
- Alfarizi, M., & Yugopuspito, P. (2020). Pengembangan Museum Virtual Reality Berbasis Inkuiri Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan*, 94–103. <https://doi.org/10.33830/jp.v21i2.974.2020>
- Alhamdani, E., Novrianti, Syafril, & Anugrah, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Museum Virtual Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA. *Jurnal Hukum Islam Dan Humaniora*, 2(1), 118–124. <https://doi.org/10.58578/ahkam.v2i1>
- Amelia, R. F., Aulia, S. N., & Rustini, T. (2022a). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Karya Wisata terhadap Motivasi Belajar IPS di SD. *Journal on Education*, 05(01), 400–406. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Amelia, R. F., Aulia, S. N., & Rustini, T. (2022b). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Karya Wisata terhadap Motivasi Belajar IPS di SD. *Journal on Education*, 05(01), 400–406.
- Anak Agung Gede Agung. (2021). *Statistika Dasar untuk Pendidikan* (Agung, Ed.; Edisi 2021).
- Anzelina, D., Eliyawati, Azizan, N., & Lubis, M. A. (2023). Implementation of the Picture and Picture Learning Model to Improve Pancasila and Citizenship Education Learning Outcomes for Elementary School Students. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 113–125. <https://doi.org/10.22373/pjp.v12i3.20991>

- Arief, M. (2021). Media Pembelajaran IPA di SD/MI (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, dan Jenis Media Pembelajaran). *Junal Tabiyah Darussalam*, 5(8), 13–28. <https://doi.org/https://doi.org/10.58791/>
- Aswar, N., Soares, A., Guntur, M., & Afdholis. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Siswa dalam Membuat Puisi melalui Metode Karyawisata di Sekolah Dasar An-Nur, Dili Timor Leste. *Madaniya*, 5(3). <https://madaniya.biz.id/journals/contents/article/view/880>
- Azhara, A., Yetti, E., & Hartati, S. (2024). Analisis Pengaruh Kegiatan Tari terhadap Kemampuan Literasi Budaya Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(3), 958–964. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3.781>
- Cahyono, T. (2015). *Statistika Uji Normalitas*. Yayasan Santitarian Banyumas (Yasamas).
- Cholifah, T. N. (2024). Profil Literasi Membaca dan Literasi Budaya Siswa dalam Mendukung Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 282. <https://doi.org/10.35931/am.v8i1.2941>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 289–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Dewi, K. D. U., Astawan, I. G., & Simamora, A. H. (2021). Video Pembelajaran Kontekstual pada Topik Daur Hidup Hewan dan Upaya Pelestariannya untuk Kelas IV SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(3), 385–396. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i3.37724>
- Dewi, N. K. C. K., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis Karakter Semangat Kebangsaan Muatan IPS Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i2.4000>
- Dewi, P. P., & Wedasantara, I. B. O. (2024). Literasi Budaya di Museum Bali Bagi Pelajar SMP Melalui Perlombaan Storytelling “Men Brayut.” *Jurnal Aplikasi Pendidikan Dan Sosial Budaya*, 1(2), 24–31. <https://doi.org/10.58466/adidaya>
- Djahuno, R., Pakaya, I. I., & Zakarina, U. (2024). Instructional System Design Dan Aplikasinya Dalam Penyusunan Bahan Ajar. *Damhil Education Journal*, 4(2), 103. <https://doi.org/10.37905/dej.v4i2.2507>
- Erawati, N. K., & Adnyana, P. B. (2024). Implementation of Jean Peaget’s Theory of Contructivism in Learning: A Literature Review. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 5(3), 394–401. <https://doi.org/10.59672/ijed.v5i3.4148>
- Fahik, T., Ratminingsih, N. made, & Adyani, N. L. P. S. (2021). Tangible, Intangible Culture, and Natural Heritage of Indonesia Presented in English Textbooks for

- Senior High School Students. *JSHP*, 5(1), 2021. <https://doi.org/10.32487/jshp.v5i1.889>
- Fasya, N. A., Wiranti, D. A., & Hamidaturrohman. (2024). Efektivitas Model Project Citizen untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 5 SDN 2 Tahunan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3). <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.667>
- Fatimah, A. R. (2021). Pengaruh Virtual Tour Museum Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Capaian Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Menganti-Gresik. *Journal Pendidikan Sejarah*, 10(3). <https://ejournal.unesa.ac.id>
- Fauziyah, A., Sakinah, Z. A., Mariyanto, & Juansah, D. E. (2023). Instrumen Tes dan Non Tes Pada Penelitian. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.12050>
- Febriana, I., Ameliya, A., Napitu, C. A. S., Purba, M. A., & Piliang, Y. K. A. (2024). Analisis Pengaruh Literasi Membaca Terhadap Kemampuan Matematika Di Tinjau Dari Data PISA 2022. *Algoritma: Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumian Dan Angkasa*, 2(4), 230–235. <https://doi.org/10.62383/algoritma.v2i4.122>
- Fitri, A., Anggayudha, & Sholihuddin, M. (2022). *Buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Gregory, R. J. (2015). *Psychological Testing History Principles and Applications*. Pearson.
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Hayati, N., Supardi, Laila, S. N., & Prakarsa, Y. F. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. Sonpedia.
- Indrawati, M., & Sari, Y. I. (2024). Memahami Warisan Budaya dan Identitas Lokal di Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 18(1), 77–85. <https://doi.org/10.21067/jip.v18i1.9902>
- Janatul Aliah, & I Gusti Ayu Tri Agustiana. (2022). Media Pop-Up Book Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Muatan IPS Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 323–331. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.49656>
- Johan, J. R., 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. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i6.455>
- Jumyati, J., Yuhana, Y., & Islami, R. A. Z. El. (2024). Pengembangan Media Komik Legenda Gunung Pinang untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya

- Peserta Didik Fase B. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 37–42. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1265>
- Kemendikbud. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemendikbudristek.
- Kemendikbudristek. (2022). *Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Materi Pendukung Literasi Budaya dan Kewargaan*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemendikbudristek.
- Kurniawan, B., Basri, I., Putu, N., Widiastuti, K., & Ahmad, R. A. R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Metode EPIC 5C berbasis Model Case-Based Learning pada Materi Tematik Terpadu Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 312–319. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>
- Kusumaningrum, I., Safitri, D., & Sujarwo. (2024). Literature Review: Analisis Metode Karyawisata Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan*, 3(1), 155–162. <https://doi.org/10.55606/jurripen.v3i1.2786>
- Lake, A. C. O. R., Lipikuni, H. F., & Jenahut, K. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Cerita Rakyat Nusa Tenggara Timur untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa. *Cakrawala Indonesia*, 8(1), 1–10. <https://jurnal.umsrappang.ac.id/cakrawala/index>
- Marfu, S. (2022). Model Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5, 50–54. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Maulana, Muh. F., & Nurharini, A. (2024). Pengembangan Media Virtual Reality Berbasis Aplikasi Artsteps untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Tari. *Fondatia Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(3), 631–651. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i3.5198>
- Muhtarom, H., Robin, A. A., & Andi. (2022). Pemanfaatan Museum Tour Virtual Sebagai Sumber Media Pembelajaran Sejarah di Era Digitalisasi. *Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 8(2), 111–118. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Kalpa>
- Murti, I. G. W. P., & Handayani, D. A. P. (2022). Game Edukasi Robot Petualang Nusantara: Meningkatkan Literasi Budaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 403–414. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.49598>

- Mustafa, P. S. (2022). Statistika Inferensial meliputi Uji Beda dalam Pendidikan Jasmani: Sebuah Tinjauan. *Didaktika: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 28(2(1)), 71. [https://doi.org/10.30587/didaktika.v28i2\(1\).4166](https://doi.org/10.30587/didaktika.v28i2(1).4166)
- Nurhatmi, J. (2025). Teori Multimedia Pembelajaran : Landasan Kognitif dan Implikasi Desain Intruksional. *Jurnal Pendidikan Islam Dan Keguruan*, 1(2), 91–117.
<https://ejournal.mambaululumjambi.ac.id/index.php/alhabib/article/view/19>
- Pagarra, H., Syawaluddin, Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Patricia, V., & Soeprapto, V. S. (2023). Studi Kasus Minat Berkunjung Gen Z Ke Museum Wayang. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan) (EISSN: 2614-8854)*, 6. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.3173>
- Pramesti, A. A., Sopiya, N., & Panigor Sitompul, R. (2022). Systematic Literature Review: Pemanfaatan Virtual Reality (VR) Sebagai Alternatif Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 19(2). <https://doi.org/10.23887/jptkuniksha.v19i2.48027>
- Puang, D. M. EL, & Weka, F. S. (2021). Pengaruh Penerapan Metode Karya Wisata Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Jenis-jenis Pekerjaan Kelas IV SDK Ona Tahun Ajaran 2021_2022. *Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri*, 7(2), 707–717. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i02.213>
- Purnamasari, I., Azhari, I., & Amelia, P. (2023). Development of a Museum Virtual Tour Based on the Art Steps Application of the Lae Meang Old Tomb Site, Pakpak Bharat, Indonesia. *International Journal of Computer Applications Technology and Research*, 12(11), 20–24. <https://doi.org/10.7753/ijcatr1211.1004>
- Putri, D. A., & Hasan, H. G. (2023). Pengaruh Metode Karya Wisata Terhadap Kemampuan Literasi Anak Usia 5 - 6 Tahun. *Early Childhood Education Journal*, 1(2), 114–122. <https://doi.org/https://doi.org/10.59638/ihyaulum.v1i2.88>
- Putri, F. D. C., & 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. <https://doi.org/10.24815/jimps.v8i3.25267>
- Rafida, A., Ahmad, A. A., & Muhdy, A. A. (2022). Penggunaan Model 4D dalam Pembuatan Video Tutorial Menggambar Alam Benda di SMP Negeri 1 Tonra. *Jurnal Imajinasi*, 6(1), 2022. <https://doi.org/10.26858/i.v6i1.30307>
- Ramadhani, N., Mardiyana, R. P., Rustini, T., Pendidikan, J., Wetan, N. 15 C., Cileunyi, K., Bandung, K., & Barat, J. (2024). Pengembangan Materi pembelajaran Keberagaman Budaya Menumbuhkan Kesetiaan Terhadap

- Tanah Air pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 2(1), 104–109. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i1.2482>
- Robin, A. A., & Jumardi. (2023). Museum Virtual Sumpah Pemuda Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah. *BRILIANT: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 8(3), 629–638. <https://doi.org/10.28926/briliant.v8i3>.
- Rosita, D., Hidayatullah, A., Nurkhairina, & Manshur, S. (2025). Model Karyawisata Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka (Studi Kasus Perguruan Tinggi di Kabupaten Pandeglang). *Pendas, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 224–238. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.21719>
- Rosmah, Suparman, & Setiawan, V. R. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Virtual Tour Museum Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 9(1), 2442–9511. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4374/http>
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, Muh. S., Aziz, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. Eureka Media Aksara.
- Saputra, H. D., Purwanto, W., Setiawan, D., Fernandez, D., & Putra, R. (2022). Hasil Belajar Mahasiswa: Analisis Butir Soal Tes. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 20(1), 15–27. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v20i1.3432>
- Sari, N. K. B. M. A., Wulandari, I. G. A. A., & Wiarta, I. W. (2022). Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Keragaman Budaya. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 127–136. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.46368>
- Setiawan, A. (2024). Pengembangan Media Wayang Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan MI/SD*, 4(2), 147–162.
- Setiyawan, H., Aulia, S. R., Firdaus, N. A., & Putri, E. A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 25(2), 124–132. <https://doi.org/10.52850/jpn.v25i2.15592>
- Silahuiddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati. *Jurnal Prodi MPI*, 4(2), 162–175. <https://doi.org/10.70688/idaarotululum.v4i02>
- Siregar, T. (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>
- Sukmana, A. W. I. Y., & Suartama, I. K. (2023). Problem-Based Learning Interactive Learning Multimedia to Improve Science Content Learning

- Competency. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(1), 195–202. <https://doi.org/10.23887/jeu.v11i1.58508>
- Susilawati, N., Fathurrahim, & Mulyawan, U. (2024). Pengemasan Warisan Budaya Tradisional Sebagai Daya Tarik Wisata Budaya Di Desa Bayan. *JRT Journal Of Responsible Tourism*, 3(3). <https://doi.org/10.47492/jrt.v3i3.3152>
- Udyani, N. P., Wiarta, I. W., & Anzelina, D. (2024). STAD Type Cooperative Learning Model Assisted by Dakota Media Affects the Ability to Solve Mathematics Story Problems. *International Journal of Elementary Education*, 8(4), 719–725. <https://doi.org/10.23887/ijee.v8i4.90119>
- Utami, K. N. S., Wulandari, I. A. A., & Sastra Agustika, G. N. (2022). Improving Student Learning Outcomes Through E-Comic Learning Media Ecosystem Component Materials. *Journal of Innovation and Learning*, 1, 9–19. <https://doi.org/10.23887/jil.v1i1.44994>
- Wahidah, L., Najamuddin, Bapeda, U., Ilsa, S. N., & Mutia. (2024). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Metode Karyawisata Di Paud Tk Alkhairaat Bungi Kabupaten Morowali. *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1). <https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.809>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wijayanti, N. K. A., Wulandari, I. G. A. A., & Wiarta, I. W. (2022). E-Modul Literasi Berbasis Cerita Rakyat pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 76–84. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.46354>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://jonedu.org/index.php/joe>
- Yuliawati, E. P. T., Abadi, I. B. G. S., & Suniasih, N. W. (2022). Flipbook sebagai Media Pembelajaran Fleksibel pada Muatan IPA Materi Daur Hidup Hewan untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4250>
- Zulqadri, D. M., & Nurgiyantoro, B. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Dan Literasi Digital Siswa Kelas V SD/MI. *Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi*, 25(1), 103–120. <https://doi.org/10.17933/iptekkom.25.1.2023.103-120>