

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, F. S. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Andika, R. P. G. L., Japa, N. G., & Riastini, N. P. (2021). Media Pembelajaran Videoscribe-Hots Bermuatan IPA Pada Topik Struktur Dan Fungsi Bagian Tumbuhan Kelas IV SD. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(3), 451–460. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI>
- Andriani, R., & Afidah, M. (2020). Evaluasi Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Dosen Universitas Lancang Kuning. *JUPIIS: JURNAL PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL*, 12(1), 271. <https://doi.org/10.24114/jupiis.v12i1.14680>
- Anggraini, S., & Nelmira, W. (2023). *Validitas Media E-Modul Pembuatan Gaun Pesta untuk Siswa Kelas XI di SMKN 3 Kota Solok*.
- Arafah, A. A., Sukriadi, & Samsuddin, F. A. (2023). Implikasi Teori Belajar Konstruktivisme pada Pembelajaran Matematika. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 13(2), 358–366. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i2.946>
- Ardianti, D., & Wibowo, S. (2025). *Model Pembelajaran Pengenalan Huruf Berbasis Android Bagi Anak Tunagrahita*. Widina Media Utama.
- Astuti, R. W., Rahmadani, N. Dela, & Lestari, S. R. (2024). Analisis Permainan Edukatif dalam Mendukung Perkembangan. In *Jurnal Mentari* (Vol. 4, Number 2). <https://jurnal.stkippgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari>
- Ayuni, S. M. N., Suarjana, M. I., & Trisna, S. P. A. G. (2023). Pengembangan Media Komik Digital Matematika Berbasis Kearifan Lokal Jejaitan Topik Mengidentifikasi Sudut untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 3(2), 119–128. <https://doi.org/10.23887/jmt.v3i2.60821>
- Babullah, R. (2022). Teori Perkembangan Kongnitif Jaan Piaget dan Penerapan Dalam Pembelajaran. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 131–132.
- Bagus, I., & Subawa, G. (2024). Agama Hindu dan Budaya Bali: Warisan Luhur dalam Kehidupan Modern. *Jurnal Ilmu Agama*, 7(4). <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/kamaya>
- Baihaiki, M. (2021). Implementasi Game Edukasi Kesenian Budaya Indonesia Berbasis Dekstop dengan Metode MDLC pada SDS Harapan Jaya Jakarta Barat. *Jurnal Sosial Dan Teknologi (SOSTECH)*, 1(7). <https://greenvest.co.id/>
- Bakar, A., & Luddin. (2010). *Dasar-Dasar Konseling*. Citapustaka Media Perintis.

- Bakkara, & Febiyola, V. (2024). Dampak Pameran Pekan Kebudayaan Aceh (PKA) Ke-8 Terhadap Literasi Budaya Bagi Pelajar Provinsi Aceh. *Diss. Fakultas Adab Dan Humaniora*.
- Brata, I. B., Sartika, L. D., & Saputra, I. P. A. (2024). Membangun Karakter Profil Pelajar Pancasila Berbasis Kearifan Lokal dengan Perspektif Kebudayaan Bali. *Jurnal Penelitian Inovatif*, 4(3), 829–838. <https://doi.org/10.54082/jupin.338>
- Buadanani, & Eliza, D. (2022). Perencanaan Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Sebagai Implementasi Literasi Budaya Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5 Nomor 1.
- Christopher, R., Kartika, F., & Dewi, S. (2025). *Pengembangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Kuis untuk Pengenalan Budaya Yogyakarta kepada Mahasiswa Perantau*.
- Darmansyah, A., & Susanti, A. (2023). Kearifan Lokal Masyarakat Serawai dalam Tradisi Nujuh Likur: Relevansi Nilai-nilai Moral untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Sekolah Dasar. *Edubase : Journal of Basic Education*, 3(2), 127–141.
- Daulay, M. I., & Fauzidin, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Jenjang PAUD . *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas (BRUE)* , 9 (2), 101–116.
- Deslianti, D., & Sonita, A. (2022). Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android. *Journal of Technopreneurship and Information System (JTIS)*, 5(2). <http://jurnal.umb.ac.id/index.php/JTIS>
- Dewi, P. G. D., Kartika, E. N., & Lestari, P. K. N. (2025). *Perancangan dan Implementasi GALA BALI (Game Untuk Lestarkan Budaya Bali) Untuk Memperkuat Identitas Budaya Bali Menuju Visi Indonesia Emas 2045*.
- Dianka, L. V. (2024). Pengembangan Permainan Number Dice Untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas II SD Negeri 22 Bengkulu Tengah. *Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno*.
- Fahrianur, F., Monica, R., Wawan, K., Misnawati, M., Nurachmana, A., Veniaty, S., & Ramadhan, I. Y. (2023). Implementasi Literasi di Sekolah Dasar. *Journal of Student Research(JSR)*, 1, 102–113.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>

- Garzia, M. (2020). Permainan Tradisional Dalam Literasi Budaya dan Perkembangan Anak Usia Dini Pada Abad 21. *Jurnal Educhild : Pendidikan Dan Sosial*, 9(2), 83. <https://doi.org/10.33578/jpsbe.v9i2.7696>
- Haliza, Y., & Handayani, F. (2023). Urgensi Literasi Budaya Generasi Milenial di Era Digital. In *Adab dan Dakwah IAIN Kerinci* (Vol. 1, Number 2).
- Indriyani, D. P., & Supriatna, M. (2024). Perspektif Jean Piaget pada Proses Pewarisan Reog Obyog: Studi Kasus Pada Masyarakat Transmigran Kota Banjar Baru Provinsi Kalimantan Selatan. *Anterior Jurnal*, 23, 42–46.
- Intariani, M. A. I., Rati, W. N., & Margunayasa, G. I. (2024). Game Edukasi “Atman” Pada Materi Nilai Tempat Bilangan Cacah Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 209–217. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.77258>
- Iskandar, M. F., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024a). 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>
- Iskandar, M. F., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024b). 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>
- Ismail. (2019). Perkembangan Kognitif Pada Masa Pertengahan dan Akhir Anak-Anak. In *Pendidikan Dasar dan Keguruan* (Vol. 1, Number 1). <http://www.google.books>,
- Italiyana, O. I. K. N., Prameiswary, G. G. L. N., & Pradnyani, I. A. (2021). *Pemupukan Budaya Literasi, Toleransi, dan Budi Pekerti untuk Membangun Sakura yang Berprestasi*. Nilacakrath.
- Karmila, F., Lamadang, 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*. www.adpraglobalindo.my.id
- Kemendikbud. (2016). *Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Pusdiklat Pegawai Kemendikbud.
- Kinasih, E. T., Rahmawati, Y., Pramudita, A., & Irvan, M. F. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Permasalahan Bahasa Lisan dan Tulis di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 6(5), 5519–5528. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i5.7132>
- Kurniawati, M. E., Sevi Nurmanita, T., Anam, K., & Aditya Prasetyo, M. (2023). Strategi Literasi Budaya Anak Usia Dini melalui Pengembangan Game

- Edukatif. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 80–93.
<https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.287>
- Kusuma, C. T., & Listiana, H. (2021). *Pengembangan Pembuatan Kera Bagi Anak Usia Dini*. Kencana.
- Lestari, I. D., Ratnasari, D., & Usman, U. (2022). Profil Kemampuan Literasi Bahasa, Literasi Budaya dan Kewargaan. *Indonesian Journal of Educational Development Volume*, 3(3), 312–319.
- Luxiana, I. W. S., & Parwata, I. W. (2022). *Arsitektur Tradisional Bali Era 4.0*. Warmadewa University Press.
- Magdalena, I. (2021). *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*. CV Jejak, anggota IKAPI.
- Maharani, S. U. A., Riastini, N. P., & Yasa, M. G. I. (2022). Instrumen Tes Pengetahuan Technological Pedagogic Content Knowledge Untuk Calon Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(3), 428–436.
<https://doi.org/10.23887/jp2.v5i3.53383>
- Mannan, A., Gustiar, Resyi, Purnomo, A., & Karo, R. (2023). *Pendidikan Literasi*. SELAT MEDIA PATNERS.
- Margunayasa, G. I., & Riastini, N. P. (2023). Pembelajaran Berbasis Nilai Karakter dalam Satua Bali. *JURNAL PENDIDIKAN AURA*, 16–24.
- Marjanto, K. D., Widjaja, I., Julizar, K., & Hendrik, H. (2020). *Pengaruh Pendaftaran Tiga Genre Tari Bali dalam Daftar ICH UNESCO Bagi Kehidupan: Sosial Ekonomi Komunitas Budaya*. Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Maulidia, R., Amalina, N. S., Adrias, & Syam, S. S. (2025). Pemanfaatan Permainan Edukatif dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar . *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial* , 3(2).
- Mudanta, A. K., Astawan, G. I., & Jayanta, L. N. I. (2020). Instrumen Penilaian Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(2).
- 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>

- Nabela, Y. E., Murdiah, S., & Mahanani, P. (2021). Pengembangan Media Game Edukasi "Kirun Mission" Materi Keragaman Budaya Indonesia dengan Penguatan Karakter Jujur untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(6), 440–446. <https://doi.org/10.17977/um065v1i62021p440-446>
- Nawir, M., Nur Zakina, F., Ramadhani, I., & Azizah, N. (2025). *Literasi Budaya Sebagai Kecakapan Hidup Bagi Siswa Di Tingkat Sekolah Dasar*.
- Nida, A. A. M. D., Parmiti, D. P., Adrianus, & Sukmana, I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(1), 16–31.
- Nida, A. A. M. D., Parmiti, P. D., & Sukmana, Y. I. W. I. A. (2020). Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali. In *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* (Vol. 8, Number 1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU>
- Ningsih, Y., Alwi, A., Rahmadani, S. A., Wagira, E., & Mutiara, Q. (2025). Keterkaitan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(3), 295–301. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i3.1836>
- Nugroho, S., & Ardiansyah, A. R. (2022). Pengembangan Permainan Edukasi Guna Pengenalan Budaya Tak Benda di Indonesia Berbasis Mobile. *Jurnal Informatika Terpadu*, 8(1), 41–46. <https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/JIT>
- Nuraini, Y. (2024). *Membuat Pembelajaran Menyenangkan Berbasis Teori Piaget Untuk Membangun Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. <http://confereance.uin-suka.ac.id/index.php/aciece>
- Nurchayyo, N., Riatmaja, S. D., Rizki, Y. M., & Rukhmana, T. (2025). *Pengembangan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. 6 no. 3.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Permana, T. M., & Lubis, R. (2021). Game Edukasi Petualangan Budi dan Aya Sebagai Media Pembelajaran Budaya Jawa Barat. *KOMPUTA : Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 10(1).

- Pratiwi, A. A., Najihah, B. N., & Rizal, H. (2022). Dakwah Edukasi Digital: Analisis Konten Akun Instagram Mubadalah.Id Dalam Edukasi Keadilan Gender. *Journal of Islamic Social Science and Communication JISSC-DIKSI*, 1(2).
- Purnamasari, I., Aulia, T., Wisabla, N., Khalizah, N., & Ndururu, S. (2024). JENIS-JENIS MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH. In *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu* (Vol. 8, Number 12).
- Purwati, P., Wakhyudin, H., & Prima, F. (2024). *Mengembangkan Literasi Budaya Melalui Permainan Ular Tangga (Sebuah Pendekatan Edukatif dan Menyenangkan)*. 3(2), 2527–2532.
- Putriani, N. N., Darmayanti, K. D., Listyasariasih, N. K., Angga, N. M., Ayu, D., Bhegawati, S., & Si, M. (2023). *Pelestarian Budaya Kesenian Tari Kecak Sebagai Tari Tradisional Dalam Membangkitkan Parawisata Di Bali*.
- Rachma, A. F., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. In *Jurnal Pendidikan West Science* (Vol. 01, Number 08).
- Rahmah, ur, & Tirtoni, F. (2025). Implementasi Pembelajaran Interaktif Menggunakan Gamifikasi Berbasis Kuis Digital dalam Meningkatkan Literasi Budaya pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 10(2), 160–171. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v10i2.6948>
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6).
- Rizkia, S., Nur'insyani, P., Dewi, D. A., Hayat, R. S., Guru, P., & Dasar, S. (2024). *Daya Nasional Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial dan Humaniora Urgensi penguatan literasi budaya dan kewargaan dalam mempertahankan budaya masyarakat indonesia di era revolusi industri 4.0*. <https://doi.org/10.26418/jdn.v2i1.74935>
- Rizky Muhammad, & Marssellina. (2025). Studi Kasus Pengaruh Desain Visual (Warna dan Tipografi) terhadap Keterlibatan Mahasiswa dalam Pembelajaran Daring di Google Classroom. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 3(4), 81–90. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i4.2429>
- Roby, S., Salimi, A., & Pranata, R. (2023). Deskripsi Penerapan Literasi Budaya Dan Kewargaan Dala Pembelajaran PPKn Di Kelas III SD Negeri 12 Pontianak Kota. *Journal on Education*, 06(01), 8252–8260.

- Rohmatulloh, G., Fakhirah Siregar, N., & Widodo, A. (2022). Inovasi Media Pembelajaran 3 Dimensi Berbasis Teknologi pada Pembelajaran Biologi (Technology-Based 3 Dimensional Learning Media Innovation in Biology Learning). *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 08 (04), 139–146. <https://doi.org/10.22437/bio.v8i4.19114>
- Samadhi, N. N. N., & Riastini, N. P. (2017). Pengaruh Pembelajaran Quantum Berbantuan Permainan Dalam Pembelajaran Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif IPA Siswa Kelas V. In *International Journal of Elementary Education* (Vol. 1, Number 3).
- Sari, A. R., Candrayana, I. B., & Adityasmara, F. (2024). Pemotretan Pakaian Tradisional Adat Bali Dalam Karya Fotografi Prewedding Di Maxhelar Photography. *Retina Jurnal Fotografi*, 4(1), 31–43. <https://doi.org/10.59997/rjf.v4i1.3259>
- Setiawan, A. (2024). Pengembangan Media Wayang Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar . *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 4(2).
- Shaliha, M., & Fakhzikri, M. (2022). Pengembangan Konsep Belajar dengan Gamifikasi. *Pengembangan Konsep Belajar dengan Gamifikasi*. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK>
- Sujarwadi, A., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Pentingnya Literasi Budaya Dan Kewarganegaraan Pada Siswa Sekolah Dasar Di Era Globalisasi. *Sintaksis : Publikasi Para Ahli Bahasa Dan Sastra Inggris*, 2(1), 127–135. <https://doi.org/10.61132/sintaksis.v2i1.280>
- Supriyaddin, Putra, A., & Prayudi, A. (2023). Pengembangan Game Edukatif Literasi Numerasi Budaya Lokal Dompu Berbasis Android. *Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan*, 4 Nomor 3, 130–135.
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran* . CV Jejak, anggota IKAPI.
- Sya, A., & Qomariyah, N. (2025). Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal yang Dikembangkan Guru Untuk Meningkatkan Engagement Siswa Sekolah Dasar. In *JOEBAS Journal of Education, Behavior, and Social Studies E-ISSN* (Vol. 1, Number 02). <https://banisalehjurnal.ubs.ac.id/index.php/joebas>
- Syahrani, A. W. (2022). Budaya dan Kebudayaan: Tinjauan Dari Berbagai Pakar, Wujud-Wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan yang Bersifat Universal. *Cross-Border*, 5(1), 782–791.

- Syakirah, A. J., Albania, A., Syaprilia, D., Meriani, D., Putri, F. A., Rigen, G. S., & Maharani, H. (2025). *Pendidikan Nonformal dan Pembangunan Berkelanjutan*. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Tegeh, M. I., & Kirna, M. I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model*. Ejournal Undiksha.
- Triana, N., Susanty, E., Fajria Ramadhona, N., & Fitria Luthfi, N. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Media Berbasis Games Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV. In *Berkala Ilmiah Pendidikan* (Vol. 4, Number 3).
- Udiyana, I. G., & Arnyana, I. B. P. (2022). Balinese Local Wisdom Oriented Digital Teaching Materials to Improve Cultural Literacy of Grade V Elementary School Students. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(2), 236–243. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i2.52411>
- Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif dan perkembangan kongnitif Anak Usia Dini . *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini* , 4.
- Wela, H. N., Fengi, M. Y., Wona, M. K., & Qondias, D. (2025). Analisis Kebutuhan Permainan Tradisional Untuk Mengembangkan Gerakan Motorik Anak . *Journal of Multidisciplinary Research* , 2.
- Wingky. (2023). Pengembangan Kuliner Tradisional Bali Dengan Metode Modifikasi Modern Plating. *Universitas Pradita Tangerang*.
- Zagoto, S., Laiya, E. R., Dakhi, A. S., & Harefa, A. (2023). *Budaya Nias*. CV Jejak, anggota IKAPI.