

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GO BUYA UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN
PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR
DI PERBATASAN KECAMATAN ENTIKONG
KALIMANTAN BARAT**

DISERTASI

diajukan untuk untuk memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh
gelar Doktor Bidang Pendidikan Dasar



**OLEH
TRI SYAMSIJULIANTO
NIM 2106644**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GO BUYA UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN
PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR
DI PERBATASAN KECAMATAN ENTIKONG
KALIMANTAN BARAT**

OLEH
TRI SYAMSIJULIANTO

S. Pd., Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP)
Melawi, 2016
M. Pd., Universitas Negeri Malam (UM), 2019

Sebuah Disertasi diajukan untuk memenuhi sebagai syarat
memperoleh gelar Doktor Pendidikan (Dr.) pada Fakultas Ilmu
Pendidikan UPI Prodi Pendidikan Dasar Konsentrasi IPS/PPkn

©Tri Syamsijulianto
Universitas Pendidikan Indonesia
Maret 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang. Disertasi ini tidak boleh diperbanyak
seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, di fotocopy, atau cara lainnya
tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

Tri Syamsijulianto

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GO BUYA UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN
PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR
DI PERBATASAN KECAMATAN ENTIKONG
KALIMANTAN BARAT**

di setuju dan disah oleh panitia disertasi:

Promotor,

Prof. Dr. H. Sapriya, M.Ed.
NIP. 196308201988031001

Ko Promotor,

Prof. H. Udin Syaefudin Sa'ud, M. Ed., Ph. D.
NIP. 195306121981031003

Anggota Promotor,

Dr. Cepi Riyana, M. Pd.
NIP. 1975123020012112001

Penguji Dalam

Prof. Dr. H. Bunyamin Maftuh, M. Pd., M. A.
NIP. 196207021986011002

Penguji Luar

Prof. Dr. Hj. Etin Solihatin, M. Pd.
NIP. 196601011989032003

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Dasar

Dr. Arie Rakhmat Riyadi, M.Pd.
NIP. 198204262010121005

ABSTRAK

Tri Syamsijulianto, 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Go Buya untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar di Perbatasan Kecamatan Entikong Kalimantan Barat. Disertasi, Program Studi Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia. Promotor Prof. Dr. H. Sapriya, M. Ed., Ko Promotor Prof. H. Udin Syaefudin Sa'ud, M. Ed., Ph. D., Anggota Promotor Dr. Cepi Riyana, M. Pd.

Latar belakang dari penelitian ini belum maksimalnya pelaksanaan literasi budaya dan kewargaan di sekolah dasar. Selain itu, dengan guru masih menggunakan metode konvensional, sehingga peserta didik kurang memahami hak, kewajiban, dan nilai-nilai budaya lokal khususnya di daerah perbatasan Entikong. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Go Buya yang layak untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan sekolah dasar kelas IV di perbatasan Entikong. Metode penelitian yang digunakan adalah *Design and Development Research* yang dipopulerkan dari Riche dan Klein (2007). Prosedur pengembangan media pembelajaran menggunakan *analyze, design, development, implementation, and evaluation* (ADDIE) yang di populerkan oleh Reiser dan Mollenda (1996). Partisipan pada penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas IV SD yang berada di kecamatan Entikong. Pengumpulan data melalui observasi, kuesioner, lembar validasi, lembar kegiatan peserta didik terkait tes evaluasi, dan *focus group discussion* (FGD). Hasil dari penelitian menunjukan bahwa 1) Pengembangan media pembelajaran Go Buya sangat diperlukan untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan di sekolah dasar; 2) Media pembelajaran Go Buya merupakan inovasi pendidikan yang dirancang untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan peserta didik sekolah dasar; 3) Pengembangan media pembelajaran Go Buya meningkatkan literasi budaya dan kewargaan peserta didik di perbatasan Entikong; 4) Hasil implementasi media pembelajaran Go Buya menunjukkan efektivitas tinggi dalam meningkatkan literasi budaya dan kewargaan peserta didik; 5) Penggunaan media Go Buya meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan, memperkuat pemahaman literasi budaya dan kewargaan di perbatasan. Simpulan penelitian adalah media pembelajaran Go Buya efektif meningkatkan literasi budaya dan kewargaan peserta didik kelas IV sekolah dasar di perbatasan Entikong. Oleh karena itu, media pembelajaran Go Buya dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran di SD untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran Go Buya, Literasi Budaya Kewargaan

ABSTRAK

Syamsijulianto, Tri. 2024. Development of GO Buya Learning Media to Improve Cultural Literacy and Citizenship of Grade IV Elementary School Students in the Entikong Border District, West Kalimantan't. Dissertation, Basic Education Study Program, Graduate School of Indonesian Education University. Promoter Prof. Dr. H. Sapriya, M. Ed., Co-Promoter Prof. Udin Syaefudin Sa'ud, M. Ed., Ph. D., Promoter Member Dr. Cepi Riyana, M. Pd.

The background of this study is that the implementation of cultural literacy and citizenship in elementary schools has not been maximized. In addition, teachers still use conventional methods, so students do not understand the rights, obligations, and values of local culture, especially in the border area of Entikong. This research aims to develop a feasible Go Buya learning media to improve cultural literacy and citizenship in grade IV elementary schools on the Entikong border. The research method used is Design and Development Research popularized by Riche and Klein (2007). The learning media development procedure uses analysis, design, development, implementation, and evaluation (ADDIE) which was popularized by Reiser and Mollenda (1996). The participants in this study are teachers and students of grade IV elementary school in Entikong district. Data collection through observations, questionnaires, validation sheets, student activity sheets related to evaluation tests, and focus group discussions (FGD). The results of the study show that 1) The development of Go Buya learning media is indispensable to improve cultural literacy and citizenship in elementary schools; 2) Go Buya learning media is an educational innovation designed to improve cultural literacy and citizenship of elementary school students; 3) The development of Go Buya learning media to increase cultural literacy and citizenship of students at the Entikong border; 4) The results of the implementation of Go Buya learning media show high effectiveness in improving students' cultural literacy and citizenship; 5) The use of Go Buya media significantly improves students' learning outcomes, strengthens the understanding of cultural literacy and citizenship at the border. The study concludes that Go Buya learning media effectively improves the cultural literacy and citizenship of grade IV elementary school students on the Entikong border. Therefore, Go Buya learning media can be used as one of the alternative learning media that can be used in learning in elementary school to improve cultural literacy and citizenship.

Keywords: Development, Go Buya Learning Media, Cultural Literacy and Citizenship

DAFTAR ISI

Halaman	
LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH	vi
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Pertanyaan Penelitian	11
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat/Signifikansi Penelitian	12
E. Struktur Organisasi Disertasi	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Literasi Budaya dan Kewargaan	14
B. Media Pembelajaran	35
C. Kewargaan	48
D. Karakteristik Pembelajaran Pendidikan pancasila di Sekolah Dasar	49
E. Konsep Kearifan Lokal	56
F. Model Pengembangan Media Pembelajaran Go Buya	61
G. Kerangka Berpikir	73
H. Penelitian Yang Relevan	73
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	76
B. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	78
C. Prosedur Pengembangan	82
D. Jenis Data	87
E. Teknik Analisis Data	87
BAB IV HASIL ANALISIS	
A. Kondisi Faktual untuk Meningkatkan Literasi budaya dan kewargaan dengan Menggunakan Media Pembelajaran Go Buya	92

B. Rancangan Pembelajaran yang dapat Meningkatkan Literasi budaya dan kewargaan dengan Menggunakan Media Pembelajaran Go Buya yang Layak.....	128
C. Mengembangkan Media Pembelajaran Go Buya yang Layak untuk Meningkatkan Literasi budaya dan kewargaan di Sekolah Dasar Kelas IV di Perbatasan Entikong.....	138
D. Untuk Mendeskripsikan Hasil Implementasi dari Penerapan Pengembangan Media Pembelajaran Go Buya untuk Meningkatkan Literasi budaya dan kewargaan.....	143
E. Untuk Mendeskripsikan Hasil Evaluasi dari Penerapan Pengembangan Media Pembelajaran Go Buya untuk Meningkatkan Literasi budaya dan kewargaan.....	159
BAB V PEMBAHASAN	
A. Kondisi Faktual untuk Meningkatkan Literasi budaya dan kewargaan dengan Menggunakan Media Pembelajaran Go Buya ..	197
B. Rancangan Pembelajaran yang dapat Meningkatkan Literasi budaya dan kewargaan dengan Menggunakan Media Pembelajaran Go Buya yang Layak.....	202
C. Mengembangkan Media Pembelajaran Go Buya yang Layak untuk Meningkatkan Literasi budaya dan kewargaan di Sekolah Dasar Kelas IV di Perbatasan Entikong.....	206
D. Untuk Mendeskripsikan Hasil Implementasi dari Penerapan Pengembangan Media Pembelajaran Go Buya untuk Meningkatkan Literasi budaya dan kewargaan.....	215
E. Untuk Mendeskripsikan Hasil Evaluasi dari Penerapan Pengembangan Media Pembelajaran Go Buya untuk Meningkatkan Literasi budaya dan kewargaan.....	226
F. Kebaruan (Novelty) Penelitian	237
G. Keterbatasan Penelitian.....	239
BAB VI SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	
A. Simpulan	242
B. Implikasi	245
C. Rekomendasi Penelitian Selanjutnya	246
DAFTAR PUSTAKA	248
LAMPIRAN.....	275

Daftar Tabel

Tabel 2. 1 Indikator Literasi Budaya Dan Kewargaan Di Sekolah Dasar	27
Tabel 2. 2 Indikator Dimensi Literasi Kewargaan.....	28
Tabel 2. 3 Indikator Literasi Budaya	29
Tabel 2. 4 Indikator Literasi Budaya dan Kewargaan di Sekolah Dasar	30
Tabel 2. 5 Kelompok Instruksional Media Pembelajaran Berdasarkan Klasifikasinya	39
Tabel 2. 6 Kelompok Instruksional Media Pembelajaran Sering di gunakan di Indonesia .	40
Tabel 4. 1 Lembar Validasi Ahli Materi.....	139
Tabel 4. 2 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil di SD 09 Serangkang	144
Tabel 4. 3 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Pada SD 09 Serangkang	145
Tabel 4. 4 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Pada SD 12 Entikong	145
Tabel 4. 5 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Pada MIS Istiqomah Entikong	146
Tabel 4. 6 Hasil Angket Guru Pada Media Pembelajaran Go Buya SD 06 Merau	147
Tabel 4. 8 Hasil Angket Guru Pada Media Pembelajaran Go Buya MIS Istiqomah Entikong.....	149
Tabel 4. 9 Hasil Analisis dan interpretasi terhadap Validasi Media Pembelajaran Pertama	151
Tabel 4. 10 Hasil Analisis dan Interpretasi Terhadap Validasi Media Pembelajaran Kedua	152
Tabel 4. 11 Hasil Analisis dan Interpretasi Terhadap Validasi Ahli Materi.....	152
Tabel 4. 12 Hasil Analisis dan Interpretasi Terhadap Validasi Ahli Budaya	153
Tabel 4. 13 Hasil Analisis dan interpretasi terhadap angket peserta didik pada SD 09 Serangkang.....	154
Tabel 4. 14 Hasil Evaluasi Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Go Buya pada MIS Istiqomah Entikong	156
Tabel 4. 15 Hasil Evaluasi Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Go Buya pada SD 12 Entikong.....	157
Tabel 4. 16 Hasil Evaluasi Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Go Buya pada SD 09 Serangkang.....	158
Tabel 4. 17 Hasil Evaluasi Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Go Buya pada SD 06 Merau	158
Tabel 4. 18 Hasil Analisis dan Interpretasi Terhadap Angket Pembelajaran kedua SD 09 Serangkang.....	159
Tabel 4. 19 Hasil Analisis dan Interpretasi Terhadap Angket Pembelajaran pertama SD 06 Merau	159
Tabel 4. 20 Hasil Analisis dan Interpretasi Terhadap Angket Pembelajaran Kedua SD 06 Merau	159
Tabel 4. 21 Hasil Analisis dan Interpretasi Terhadap Angket Pembelajaran Pertama SD 12 Entikong.....	160
Tabel 4. 22 Hasil Analisis dan Interpretasi Terhadap Angket Pembelajaran Kedua SD 12 Entikong	160

Tabel 4. 23 Hasil Analisis dan Interpretasi Terhadap Angket Pembelajaran Pertama MIS Istiqomah Entikong	160
Tabel 4.24 Hasil Analisis dan Interpretasi Terhadap Angket Pembelajaran Kedua MIS Istiqomah Entikong	161
Tabel 4. 25 Hasil Pretest dan Posttest dari SD 09 Serangkang	162
Tabel 4. 26 Uji Normalitas dari Evaluasi Media Pembelajaran Petama Go Buya SD 09 Serangkang	162
Tabel 4. 27 Hasil Uji t (Uji Beda) Terhadap Pretest dan Posttest Paired Sample Statistics, Corelation, dan sample test pada SD 09 Serangkang pada test.....	163
Tabel 4. 28 Hasil Uji Homogenitas dari Penerapan Media Pembelajaran Go Buya untuk Meningkatkan Literasi budaya dan kewargaan	164
Tabel 4. 29 Hasil Uji Wilcoxon dari Penerapan Media Pembelajaran Go Buya untuk Meningkatkan Literasi budaya dan kewargaan	164
Tabel 4. 30 Uji Normalitas dari Evaluasi Media Pembelajaran Kedua Go Buya SD 09 Serangkang	165
Tabel 4. 31 Hasil Uji t (Uji Beda Terhadap Pretest dan Posttest Paired Sample Statistics, Corelation, dan Sample Test pada SD 09 Serangkang pada test kedua	166
Tabel 4.32 Hasil Uji Homogenitas dari Penerapan Media Pembelajaran Go Buya untuk Meningkatkan Literasi budaya dan kewargaan kedua	167
Tabel 4. 33 Hasil Uji Wilcoxon dari Penerapan Media Pembelajaran Go Buya Untuk Meningkatkan Literasi budaya dan kewargaan	167
Tabel 4. 34 Hasil pretest dan posttest (Evaluasi I,II dan III) dari SD 12 Entikon.....	168
Tabel 4. 35 Hasil pretest dan posttest (Evaluasi I,II dan III) dari SD 12 Entikong.....	169
Tabel 4. 36 Uji Normalitas dari Evaluasi Media Pembelajaran Pertama Go Buya SD 12 Entikong	169
Tabel 4. 37 Hasil Uji t (Uji Beda) Terhadap Pretest dan Posttest Paired Sample Statistics, Corelation, dan sample test pada SD 12 Entikong pada test kedua	170
Tabel 4. 38 Hasil Uji Homogenitas SD 12 Entikong dari Penerapan Media Pembelajaran Go Buya untuk Meningkatkan Literasi budaya dan kewargaan kedua Pertama	172
Tabel 4. 39 Hasil Uji Wilcoxon SD 12 Entikong dari Penerapan Media Pembelajaran Go Buya untuk Meningkatkan Literasi budaya dan kewargaan	172
Tabel 4. 40 Uji Normalitas dari Evaluasi Media Pembelajaran Kedua Go Buya SD 12 Entikong	173
Tabel 4. 41 Hasil Uji t (Uji Beda) Terhadap Pretest dan Posttest Paired Sample Statistics, Corelation, dan sample test pada SD 12 Entikong pada test kedua	174
Tabel 4. 42 Hasil Uji Homogenitas SD 12 Entikong dari Penerapan Media Pembelajaran Go Buya untuk Meningkatkan Literasi budaya dan kewargaan kedua	176

Tabel 4. 43 Hasil Uji Wilcoxon SD 12 Entikong dari Penerapan Media Pembelajaran Go Buya untuk Meningkatkan literasi budaya dan kewargaan	176
Tabel 4. 44 Hasil Evaluasi Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Go Buya pada MIS Istiqomah Entikong.....	177
Tabel 4. 46 Uji Normalitas Dari Evaluasi Media Pembelajaran Pertama Go Buya MIS Istiqomah Entikong	178
Tabel 4. 47 Hasil Uji t (Uji Beda) Terhadap Pretest dan Posttest Paired Sample Statistics, Corelation, dan Sample Test pada MIS Istiqomah Entikong..	179
Tabel 4. 48 Hasil Uji Homogenitas MIS Istiqomah Entikong dari Penerapan Media Pembelajaran Go Buya untuk Meningkatkan Literasi budaya dan kewargaan Pertama	181
Tabel 4. 49 Hasil Uji Wilcoxon MIS Istiqomah Entikong dari Penerapan Media Pembelajaran Go Buya untuk Meningkatkan literasi budaya dan kewargaan	181
Tabel 4. 50 Uji Normalitas dari Evaluasi Media Pembelajaran Pertama Go Buya MIS Istiqomah Entikong	182
Tabel 4. 51 Hasil Uji t (uji beda) Terhadap Pretest dan Posttest Paired Sample Statistics, Corelation, dan sample test pada Mis Istiqomah Entikong	183
Tabel 4. 52 Hasil Uji Homogenitas MIS Istiqomah Entikong dari Penerapan Media Pembelajaran Go Buya untuk Meningkatkan Literasi budaya dan kewargaan Kedua	185
Tabel 4. 53 Hasil Uji Wilcoxon MIS Istiqomah Entikong dari Penerapan Media Pembelajaran Go Buya untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan	185
Tabel 4. 54 Hasil Evaluasi Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Go Buya pada SD 06 Merau.....	186
Tabel 4. 56 Uji Normalitas dari Evaluasi Media Pembelajaran Pertama Go Buya SD 06 Merau	187
Tabel 4. 57 Hasil Uji t (Uji Beda) Terhadap Pretest dan Posttest Paired Sample Statistics, Corelation, dan Sample Test pada SD 06 Merau pada test.....	188
Tabel 4. 58 Hasil Uji Homogenitas SD 06 Merau dari Penerapan Media Pembelajaran Go Buya untuk Meningkatkan Literasi budaya dan kewargaan Pertama	190
Tabel 4. 59 Hasil Uji Wilcoxon SD 06 Merau dari Penerapan Media Pembelajaran Go Buya untuk Meningkatkan Literasi budaya dan kewargaan.....	190
Tabel 4. 60 Uji Normalitas dari Evaluasi Media Pembelajaran Kedua Go Buya SD 06 Merau	192
Tabel 4. 61 Hasil Uji t (Uji Beda) Terhadap Pretest dan Posttest Paired Sample Statistics, Corelation, dan Sample Test pada SD 06 Merau pada test.....	192
Tabel 4. 62 Hasil Uji Homogenitas SD 06 Merau dari Penerapan Media Pembelajaran Go Buya untuk Meningkatkan Literasi budaya dan kewargaan Kedua	194
Tabel 4. 63 Hasil Uji Wilcoxon SD 06 Merau dari Penerapan Media Pembelajaran Go Buya untuk Meningkatkan Literasi budaya dan kewargaan.....	195

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Dale's Cone of Experience.....	41
Gambar 2. 2 Kerangka berpikir.....	70
Gambar 2. 3 Tiga perspektif yang mempengaruhi proses produksi game dan Alur Dalam Pengembangan Game Based Education	71
Gambar 2. 4 Kerangka berpikir.....	73
Gambar 3. 1 Diagram 1 Alur Prosedur Dalam Pengembangan dengan.....	77
Gambar 3. 2 Gambar Bagan 3.1 Model penelitian dan pengembangan ADDIE	82
Gambar 3. 3 Gambar Kriteria Penilaian Kelayakan	89
Gambar 4. 1 Game Desain Media Pembelajaran Go Buya.....	132
Gambar 4. 2 Halaman dalam platformer media pembelajaran	132
Gambar 4. 3 Contoh Halaman Dashbor Dalam Media Pembelajaran Go Buya	133
Gambar 4. 4 Level Dalam Media Pembelajaran Go Buya.....	134
Gambar 4. 5 Panduan Bermain Objektif Media Pembelajaran	134
Gambar 4. 6 Panduan Bermain Kontrol Karakter Media Pembelajaran Go Buya	135
Gambar 4. 7 Panduan Bermain Hadiah Media Pembelajaran Go Buya	135
Gambar 4. 8 Menu Permainan Utama Pada Media Pembelajaran Go Buya.....	135
Gambar 4. 9 Menu Chat with NPC pada media pembelajaran	136
Gambar 4. 10 Menu Quest / Mission Pada Media Pembelajaran	136
Gambar 4. 11 Menu Quest Completed.....	137
Gambar 4. 12 Menu Kuis Pengetahuan.....	137
Gambar 4. 13 Menu Level Completed.....	137
Gambar 4. 14 Menu Ensiklopedia.....	138

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulakeem, S. S., Abiodun, A. Y., & Abel, K. A. (2019). Information literacy: Lifelong Learning and Digital Citizenship in the 21st Century. In *Handbook of Research on Emerging Trends and Technologies in Library and Information Science*. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-9825-1.ch012>
- Abdulrahman, M. D., Faruk, N., Oloyede, A. A., Surajudeen-Bakinde, N. T., Olawoyin, L. A., Mejabi, O. V., Imam-Fulani, Y. O., Fahm, A. O., & Azeez, A. L. (2020). Multimedia tools in the teaching and learning processes: A systematic review. *Heliyon*, 6(11), e05312. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05312>
- Adelia, Miftahurrahmah, A., Nurpathonah, Zaindanu, Y., & Ihsan, M. T. (2021). The Role of Google Form as an Assessment Tool in ELT: A Critical Review of the Literature. *Indonesian Journal of Research and Educational Review*, 1(1).
- Adetia, M. F., Alfiah, N., & Aranah, S. N. (2024). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Melalui Budaya Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 12. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.518>
- Afifurrahman, L. H. S. (2015). *Pengembangan Permainan Monopoli Panakawan Dalam Pembelajaran Tematik Integratif Tema Pengalamanku Untuk Kelas I Sekolah Dasar Negeri Temu Ii Kanor Bojonegoro*. 1–7.
- Aguilera, E., & de Roock, R. (2022). Digital Game-Based Learning: Foundations, Applications, and Critical Issues. In *Oxford Research Encyclopedia of Education*. <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190264093.013.1438>
- Ahmad Rusdi. (2017). *Penggunaan Ict Dan Konteks Budaya*. January 2013. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.11220.40321>
- Ahsani, E. L. F., & Azizah, N. R. (2021). Implementasi Literasi Budaya dan Kewarganegaraan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa Madrasah Ibtidayah di Tengah Pandemi. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.20527>
- Ahsani, L. F. (2021). Implementasi Literasi Budaya Dan Kewargaan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa Madrasah Ibtidaiyah Di Tengah Pandemi. *Jurnal Ilmiah Hasil Penelitian Dan Pemikiran Kritis*, 11, 7–16.
- Akbal, M. (2016). Pendidikan Kewarganegaraan dalam Pembangunan Karakter Bangsa. *Seminar Nasional Kerjasama: Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar Dan Himpunan Sarjana Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Indonesia*.
- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 2(1).
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Akkari, A. M. K. (2020). *Global Citizenship Education: Critical and International Perspectives* (A. Akkari & K. Maleq, Eds.). Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-44617-8>
- Akmalia, R., Situmorang, M. S., Anggraini, A., Rafsanjani, A., Tanjung, A., & Hasibuan, E. E. (2023). Penerapan Pembelajaran Berbasis Budaya dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di SMP Swasta Pahlawan Nasional. *Jurnal Basicedu*, 7(6). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6373>
- Al Hamid, R. (2022). *Pancasila Dan Kewarganegaraan* (M. Y. Arafat, Ed.; 2nd ed.). Suka-Press.
- Aldoobie, N. (2015). ADDIE Model Analysis phase. *American International Journal of Contemporary Research*, 5(6), 68–72. <https://doi.org/10.13140/2.1.4687.6169>

- Allolinggi, L. R., Sapriya, S., & Hakam, K. A. (2020). Local wisdom values in rambu solo' ceremony as a source of student character development (Ethnographic Studies on Traditional Ceremonies of the Tana Toraja Community). *ACM International Conference Proceeding Series, September*. <https://doi.org/10.1145/3452144.3452217>
- Alt, D., & Reichel, N. C. N.-L. . A. 2018. (2018). Lifelong citizenship: lifelong learning as a lever for moral and democratic values. In *Moral development and citizenship education*.
- Alvendri, D., Huda, Y., & Darni, R. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Konsep Dasar Seluler Menggunakan Aplikasi Unity Berbasis Android. *Journal on Education*, 5(4). <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2031>
- Ambarsari, D. W., & Hartono, B. (2017). Pengembangan Media Pop Culture Up Rumah Adat Jawa Untuk Pembelajaran Menyusun Teks Deskripsi Pada Peserta didik SMP Kelas VII. *Semantik: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2). <https://doi.org/10.22460/semantik.v6i2.p1-10>
- Amka. (2019). *Filsafat Pendidikan*. Nizamia Leaning Center.
- Anantto, P., Cholia, E., Pradana, Y., Nasrudin, & Suwarni, W. (2019). *Pendidikan pancasila Untuk Perguruan Tinggi* (F. M. Parera, I. Veronica, & Bibit, Eds.; 1st ed.). Polimedia Publishing.
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Anderson, R. H. (1976). *Selecting and developing media for instruction*. Madison, Wis. : American Society for Training and Development.
- Anirah, A., Sulfiana, A. R., & Nurdin, N. (2024). Penggunaan Media Berbasis Digital pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). In M. S. Hidayatullah, Fatimawali, Zelviana, S. Fatimah S., A. Setiady, & Ikram (Eds.), *Prosiding Kajian Islam dan Integrasi Ilmu di Era Society 5.0 (KIIIES 5.0)*. Pascasarjana Universitas Islam Negeri Datokarama Palu 2024. <https://jurnal.uindatokarama.ac.id/index.php/kiiies50/issue/archive>
- Anjarani, D. R., Nuritasari, F., & ... (2022). Menghidupkan Budaya Literasi di Lingkungan Sekolah SDS Al-Amien Pamekasan. *Batara Wisnu ...*, 2(2), 217–225. <https://doi.org/https://doi.org/10.53363/bw.v2i2.89>
- Anunobi, C. V., & Udem, O. K. (2014). Information Literacy Competencies: A Conceptual Analysis. In *Journal of Applied Information Science and Technology* (Vol. 7, Issue 2). <https://doi.org/10.31229/osf.io/bsza6>
- Anwar, S. (2016). Peran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Bangsa. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(11).
- Anwas, E. O. M., Afriansyah, A., Iftitah, K. N., Firdaus, W., Sugiarti, Y., Sopandi, E., & Hediana, D. (2022). Students' Literacy Skills and Quality of Textbooks in Indonesian Elementary Schools. *International Journal of Language Education*, 6(3). <https://doi.org/10.26858/ijole.v6i3.32756>
- Apriliyana, N. S., Azijah, N., Fatimah, F., Putri, L., & Apriliani, R. A. (2023). Media Pembelajaran Bercerita Digital Berbasis Nilai untuk Membina Karakter Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 3(2). <https://doi.org/10.54065/jld.3.2.2023.290>
- Apriyanti, R. S., Rantung, D. A., & Naibaho, L. (2023). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) sebagai Peluang dan Tantangan di Era Digital. *Journal of Educational*, 06(01).
- Arga, H. S. P., & Wulandari, M. A. (2021). Efektifitas Media Pembelajaran IPS Berbasis Vlog Terhadap kemampuan literasi Budaya di Era New Normal. *Journal of Empowerment Community*, 3(2), 56–62.

- Aribowo, E. K. (2014). Gamification: Adaptasi *Game* dalam Dunia Pendidikan. *Pengembangan Profesi Guru Dan Dosen Melalui Penulisan Jurnal Ilmiah Pendidikan*, January 2014, 121–131. <https://doi.org/10.6084/m9.figshare.6444464>
- Arsi, P., & Karim, S. (2017). Media Pembelajaran Budaya Berbasis Permainan Monopoli. *Jurnal ICT : Information Communication & Technology*, 16(1), 7–12.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Aryanto, H. (2014). Pemanfaatan Pengetahuan Tradisional Indonesia Berdasarkan Potensi Daerah Sebagai Modal Pembangunan. *Jurnal Hukum & Pembangunan*, 44(2). <https://doi.org/10.21143/jhp.vol44.no2.24>
- Asist, R., & Sezer, B. (2013). *Integrating Technology Into Classroom : The Learner-Centered Instructional Design*. October, 134–144.
- Asriati, N. (2012). Mengembangkan Karakter Peserta Didik Berbasis Kearifan Lokal Melalui Pembelajaran Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 3(2), 2013–2015. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/j-psh.v3i2.3663>
- Astuti, D. (2023). Tantangan dan Peluang Integrasi Pendidikan Agama Islam dalam Konteks Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *GUAU : Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 3(7).
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1).
- Az Zafi, A., & Partono, P. (2020). Desain Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran al-Quran Hadis. *MATAN: Journal of Islam and Muslim Society*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.20884/1.matan.2020.2.1.2292>
- Azhari, F. A., Jasmi, N. N., Wahab, M. S. A., Jofrry, S. M., Lee, K. S., & Ming, L. C. (2020). Students' perceptions about social constructivist learning environment in e-learning. *Indian Journal of Pharmaceutical Education and Research*, 54(2), 271–278. <https://doi.org/10.5530/ijper.54.2.31>
- Badan Standar Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan pancasila Fase A-Fase F*.
- Bahmueller, C. F. (1995). *National Standards for Civics and Government* (Vol. 4). ERIC Clearinghouse for Social Studies/Social Science Education. www.eric.ed.gov
- Bambang, W. (2010). Mobile Learning Sebagai Model Pembelajaran Yang Efektif Dan Inovatif. *Jurnal Teknodik*, 14(1).
- Banks, J. A. (2008). Diversity, Group Identity, and Citizenship Education in a Global Age. *Educational Researcher*, 37(3), 129–139. <https://doi.org/10.3102/0013189X08317501>
- Barnett, M. (2019). Social constructivism. In *The Globalization of World Politics* (Issue 2006). <https://doi.org/10.1093/hepl/9780198825548.003.0012>
- Barnett, S. (2019). Application of Vygotsky's Social Development Theory. *Journal of Education and Practice*, 10(35), 1–4. <https://doi.org/10.7176/jep/10-35-01>
- Basori, B., Herlinawati, L., Rusnandar, N., Dibyo Harsono, T., Riset Manuskrip, P., Tradisi Lisan Badan Riset dan Inovasi Nasional Jalan Jenderal Gatot Subroto, dan, & Selatan Pos-el, J. (2023). Nilai-Nilai Perilaku Terhadap Sesama Manusia Yang Tercermin Dalam Petatah-Petitih Dayak Maanyan. *Jurnal Tradisi Lisan Nusantara*, 3(1).
- Bauerlein, M. (2012). Civic literacy. *Academic Questions*, 25(3), 328–333. <https://doi.org/10.1007/s12129-012-9297-4>
- Bednar, J., & Page, S. (2007). Can *game(s)* theory explain culture?: The emergence of cultural behavior within multiple *games*. *Rationality and Society*, 19(1), 65–97. <https://doi.org/10.1177/1043463107075108>
- Bhughe, K. I. (2022). Peran Guru Pendidikan pancasila dan Kewarganegaraan dalam Pembentukan Karakter Peserta didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 19(2). <https://doi.org/10.24114/jk.v19i2.36954>

- Bodie, G. D., & Jones, S. M. (2019). Constructivism. In M. E. Berger, Charles R.; Roloff (Ed.), *The International Encyclopedia Of Interpersonal Communication* (Issue December 2015). John Wiley & Sons, Inc. <https://doi.org/10.1002/9781118540190.wbeic085>
- Bodner, G. M. (1986). Constructivism: A theory of knowledge. *Journal of Chemical Education*, 63(10), 873–878. <https://doi.org/10.1021/ed063p873>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Broda, E., & Strömbäck, J. (2024). Misinformation, disinformation, and fake news: lessons from an interdisciplinary, systematic literature review. *Annals of the International Communication Association*, 48(2), 139–166. <https://doi.org/10.1080/23808985.2024.2323736>
- Brown, A. L., & Collins, A. (1992). Design Experiments: Theoretical and Methodological Challenges in Creating Complex Interventions in Classroom Settings. *Journal of the Learning Sciences*, 2(2), 141–178. https://doi.org/10.1207/s15327809jls0202_2
- Bruner, J. S. (1999). *The Process of Education - A Landmark in Educational Theory*. In Cambridge, London: Harvard University Press (Vol. 25).
- Bulkani, Fatchurahman, M., Adella, H., & Andi Setiawan, M. (2022). Development of animation learning media based on local wisdom to improve student learning outcomes in elementary schools. *International Journal of Instruction*, 15(1). <https://doi.org/10.29333/iji.2022.1514a>
- Calvert, P. (2016). Understanding Gamification. In *The Electronic Library* (Vol. 34, Issue 5). <https://doi.org/10.1108/el-02-2016-0049>
- Caprico, M. W. (1994). Easing into constructivism, connecting meaningful learning with students experience. *J. College of Science Teaching*, 24(4), 210–212.
- Chang, Mhaiga;Hwang, Wu-Yuin Chen, Ming-Puu;Muller, W. (2011). *Edutainment Technologies: Educational Games and Virtual Reality/ Augmented Reality Applications*. Springer Heidelberg Dordrecht London NewYork Library. <https://doi.org/10.1007/978-3-642-23456-9>
- Cheung, L. (2016). Using the ADDIE Model of Instructional Design to Teach Chest Radiograph Interpretation. *Journal of Biomedical Education*, 2016, 1–6. <https://doi.org/10.1155/2016/9502572>
- Cicilia, I., Marsidi, Martini, & Santoso, G. (2022). Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Upaya Membentuk Generasi Penerus Bangsa yang Berkarakter. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, 1(3).
- Cohen, A., Soffer, T., & Henderson, M. (2022). Students' use of technology and their perceptions of its usefulness in higher education: International comparison. *Journal of Computer Assisted Learning*, 38(5). <https://doi.org/10.1111/jcal.12678>
- Collins, A., Joseph, D., & Bielaczyc, K. (2004). Design Research: Theoretical and Methodological Issues. *The Journal Of The Learning Sciences*, 13(1), 15–42.
- Cororaton, C. B.; (2003). Research and Development: A Review of Literature. *Philippine Institute Developmen Studies*, 5(March), 871–874.
- Dale, E. (1946). *Audiovisual methods in teaching*. In Dryden Press. Holt, Rinehart and Winston.
- Dale, E. (1969). *Audiovisual methods in teaching* ((3rd ed.)). Dryden Press.
- Darmawan Harefa, & Fatolosa Hulu. (2020). Demokrasi pancasila di Era Kemajemukan. In *Demokrasi pancasila di Era Kemajemukan*.
- Darmono, S. D. (2013). *Kebudayaan (populer)(di sekitar) kita*. Editum.
- Daryanto. (2011). *Media pembelajaran : peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran* (1st ed., Vol. 2). Gava Media.
- Desyandri. (2018). Nilai-Nilai Kearifan Lokal Untuk Menumbuhkembangkan Literasi Budaya Di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 27(1), 1–9.

- Dewantara, J. A., Sulistyarini, Prasetyo, W. H., Efriani, Riyanti, D., Afandi, & Ulfah, M. (2023). School teachers, national identity and an Indonesian-Malaysian border community: A case study in Entikong. *Issues in Educational Research*, 33(2).
- Dewantara, J. A., Sulistyarini, S., Buwono, S., Ulfa, M., Witarsa, W., Atmaja, T. S., & Purnama, S. (2022). Mewujudkan Persatuan Bangsa Melalui Penguatan Nilai Ke-Bhinneka-an Generasi Muda di Sekolah Perbatasan Indonesia – Malaysia. *AURELIA: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(2). <https://doi.org/10.57235/aurelia.v1i2.99>
- Dewey, J. (1910). *How We Think*.
- Dewi, K., Pratama, R., Aisyah, S., Syahrial, & Noviyanti, S. (2022). Analisis Materi Pokok Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan pancasila Dan Kewarganegaraan*, 4(3), 333–341. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4315>
- Dewi, P. Y. A. (2019). Gerakan Membaca Di Awal Pelajaran Guna Membangun Budaya Literasi Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar (Senada Iv): Membangun Budaya Literasi Di Sekolah Dasar*.
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. In *International Journal of Educational Technology in Higher Education* (Vol. 14, Issue 1). International Journal of Educational Technology in Higher Education. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Dina, W. O. L., & Yakobus, A. S. (2023). Nilai pancasila sebagai Dasar Pendidikan Etika Keluarga. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(1).
- Director-General, U. (2015). *Address by Irina Bokova, Director-General of UNESCO, on the occasion of Award Ceremony of the UNESCO/Guillermo Cano World Press Freedom Prize; Riga, Latvia, 3 May 2015; 2015*.
- Direktorat Jenderal Keaksaraan dan Kesetaraan. (2017). *MODEL SILABUS PAKET A SETARA SD/MI*.
- Dwi, D. K., Priharto, N., Lubis, Y., Pendidikan, K., & Teknologi, D. (2023). *Pendidikan Pendidikan Pancasila Pancasila Panduan Guru*. <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Dwijayani, N. M. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- E. Baukal, C., B. Ausburn, F., & J. Ausburn, L. (2013). A Proposed Multimedia Cone of Abstraction: Updating a Classic Instructional Design Theory. *I-Manager's Journal of Educational Technology*, 9(4), 15–24. <https://doi.org/10.26634/jet.9.4.2129>
- Efrina, N. (2017). Elementary School Teachers' Perceptions of Science Practicum During the Limited Face-to-Face Learning Period. *Tekno - Pedagogi : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 9–15. <https://doi.org/10.22437/teknopedagogi.v7i2.32813>
- Ekawati, P. L., & Falani, A. Z. (2015). Pemanfaatan Teknologi *Game* untuk Pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Indonesia berbasis Android. *Universitas Narotama*, 22(1), 30–36.
- Elleman, A. M., & Oslund, E. L. (2019). Reading Comprehension Research: Implications for Practice and Policy. *Policy Insights from the Behavioral and Brain Sciences*, 6(1), 3–11. <https://doi.org/10.1177/2372732218816339>
- Fadlan, M. N. (2016). *Teori Kebudayaan Menurut E.K.M. Masinambow. March*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.3743.4006>
- Fagan. (2006). *Psikologi Remaja*. PT Gramedia.
- Faridah, I., Ispahani, R., Badriah, E. L., Program, D., Keperawatan, S., Yatsi, S., Program, D., Keperawatan, S., Yatsi, S., Program, M., Keperawatan, S., Yatsi, S., Tangerang, S. Y., Santika, J. A., Kec, M., & Kota, K. (2019). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penerapan Budaya Keselamatan Pasien (Patient Safety Culture) Pada Perawat Di Rawat Inap Rsu

- Kabupaten Tangerang Keselamatan pasien atau patient safety merupakan sistem pelayanan rumah sakit yang pengobatan di rumah sakit. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, VIII(1).
- Fatma, A. D., & Partana, C. F. (2019). Pembelajaran Berbantu Aplikasi Android untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Kimia. *Inovasi Pendidikan IPA*, 5(2).
- Fatwa Anbiya, B., Syarif Nurdin, E., & Syamsu Rizal, A. (2020). Filsafat Progresivisme dan Implikasinya terhadap Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai General Education di Indonesia. *Civic-Culture : Jurnal Ilmu Pendidikan PKN Dan Sosial Budaya*, 4(1), 301-311. <http://194.59.165.171/index.php/CC/article/view/195>
- Fernando, S. Y., & Marikar, F. M. (2017). Constructivist Teaching/Learning Theory and Participatory Teaching Methods. *Journal of Curriculum and Teaching*, 6(1), 110. <https://doi.org/10.5430/jct.v6n1p110>
- Firmansyah, Y. (2019). Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Upaya Menumbuhkan Rasa Cinta Tanah Air. *BUANA ILMU*.
- Fitriasari, S., Masyitoh, I. S., & Baeihaqi. (2020). *The Role of pancasila Education Teachers and Citizenship in Strengthening Character Education Based on pancasila Values*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200320.101>
- Fonseca, I., Caviedes, M., Chantre, J., & Bernate, J. (2023). Gamification and Game-Based Learning as Cooperative Learning Tools: A Systematic Review. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 18(21), 4-23. <https://doi.org/10.3991/ijet.v18i21.40035>
- Gagné, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., & Keller, J. M. (2004). Principles of instructional design. In *Performance Improvement*.
- Gera, I. G. (2020). Analisis Pembelajaran E-Learning dalam Perspektif Aliran Filsafat Pendidikan Progresivisme. *Lisyabab Jurnal Studi Islam Dan Sosial*, 1(2), 167-178.
- Gustiana, A. D., Rahman, R., Hartati, T., & Supriatna, N. (2023). The Use of Smartphone Assisted Picture Word Inductive Models to Improve Basic Literacy. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3713-3726. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4690>
- Hadi, S. (2017). Humanisme Teistik Emha Ainun Nadjib Dan Kontribusinya Bagi Kehidupan Sosial. *Jurnal Filsafat*, 27(1).
- Häggström, M., & Schmidt, C. (2020). Enhancing children's literacy and ecological literacy through critical place-based pedagogy. *Environmental Education Research*, 26(12), 1729-1745. <https://doi.org/10.1080/13504622.2020.1812537>
- Hakim, A. R., & Darajat, J. (2023). Pendidikan Multikultural dalam Membentuk Karakter dan Identitas Nasional. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3). <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1470>
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- Halloran, R. O., Deale, C., Halloran, R. O., Ph, D., Deale, C., & Ph, D. (2017). *Designing a Game Based on Monopoly as a Learning Tool for Lodging Development Designing a Game Based on Monopoly as a Learning Tool for Lodging Development*. 3758(October). <https://doi.org/10.1080/10963758.2010.10696983>
- Hamid, S. I., Istanti, T., & Abdillah, F. (2017). *Model Pembelajaran Literasi Budaya Kewarganegaraan: Dalam PPKn Berbasis Tradisi Lokal Nusantara di Sekolah Dasar* (I). Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
- Hamid, S. I., TutiIstanti, & Abdillah, F. (2019). Model Literasi Budaya Kewarganegaraan pada PPKn Berbasis Tradisi Lokal Nusantara. *Journal Civic Education*.
- Hanaris, F. (2023). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Strategi Dan Pendekatan Yang Efektif. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Psikologi*, 1(1). <https://doi.org/10.61397/jkpp.v1i1.9>

- Handoko, H., & Novitasari, K. (2019). Model Multisensori Berbasis Teknologi Multimedia untuk Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 3(02). <https://doi.org/10.29408/goldenage.v3i02.1557>
- Hanifah Insani, N. (2019). Konstruksi Budaya Dakwah Emha Ainun Nadjib Dalam Acara Mocapat Syafaat Sebagai Medium Resistensi. *Diksi*, 27(2). <http://www.kapanlagi.com/>
- Harasim, L. (2018). Constructivist Learning Theory. *Learning Theory and Online Technologies*, October, 61–79. <https://doi.org/10.4324/9781315716831-5>
- Hartono, H., Kusumastuti, E., Pratiwinindya, R. A., & Lestar, A. W. (2022). Strategi Penanaman Literasi Budaya dan Kreativitas bagi Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Tari. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5476–5486. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2894>
- Hasan, M., Nurtrida, N., Arisah, N., & Nuraisyiah, N. (2022). Implementasi Budaya Literasi Melalui Optimalisasi Perpustakaan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Eduscience*, 9(1), 121–133. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i1.2517>
- Haselsberger, B. (2014). Decoding borders. Appreciating border impacts on space and people. *Planning Theory and Practice*, 15(4). <https://doi.org/10.1080/14649357.2014.963652>
- Hasnadi. (2019). Membangun Budaya Literasi Informasi pada Perguruan Tinggi. *Prosiding SEMDI-UNAYA (Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu UNAYA)*, 3(1), 610–620.
- Hasrianto, N., Susanti, N., Khasanah, U., Harnani, Y., & Pekanbaru, Stik. A. I. (2020). The Use of Smartphone at SDN 014 Sungai Putih Tapung, Kampar District Penggunaan Smartphone pada Siswa Sdn 014 Sungai. *Jurnal Kesehatan Komunitas (Journal Of Community Health)*, 6(September).
- Hedman, E. (2011). The Frustration of Learning Monopoly : The Emotional Tension of Entering a New Game Encounter. *The Ethnographic Praxis in Industry Conference, Boulder, 2001*, 18–21.
- Hendayani, M. (2019). Problematika Pengembangan Karakter Peserta didik di Era 4.0. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2), 183. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i2.368>
- Hevner, March, Park, & Ram. (2004). Design Science in Information Systems Research. *MIS Quarterly*, 28(1), 75. <https://doi.org/10.2307/25148625>
- Hidayat, K. (2010). *Psikologi Beragama: Menjadi Hidup Lebih Ramah dan Santun* (I. Fathurrohman & H. Ambiya, Eds.; Cetakan Ke I). Penerbit Hikmah (PT Mizan Publika).
- Hidayat, O. T. (2022). Pendidikan Multikultural Menuju Masyarakat 5.0. In *Muhammadiyah University Press*.
- Hirsch, E. D. 1988. (1988). *Cultural Literacy: What Every American Needs to Know*. Vintage Books. <https://archive.org/details/culturalliteracychri00hirs/page/n17/mode/2up?view=theater&q=cultural+literacy>
- Hodgson, J., & Harris, A. (2022). The Genealogy of ‘Cultural Literacy.’ *Changing English*, 29(4), 382–395. <https://doi.org/10.1080/1358684X.2022.2081530>
- Horsti, K., & Pellander, S. (2015). Conditions of cultural citizenship: intersections of gender, race and age in public debates on family migration. *Citizenship Studies*, 19(6–7), 751–767. <https://doi.org/10.1080/13621025.2015.1008998>
- Hoskins, B., Villalba, E., Nijlen, D. Van, & Barber, C. (2008). *Measuring Civic Competence in Europe 1999 for 14 years old in School*. <https://doi.org/10.2788/67916>
- Hsin, Wendy; Huang, Yuan; Soman, D. (2019). A Practitioner’s Guide To: *Gamification Of Education. Research Report Series Behavioural Economics in Action*, 189(3), 392–404. <https://doi.org/10.1080/03004430.2017.1324434>
- Husna, S. K. I., & Najicha, F. U. (2023). pancasila dan Hubungannya dengan Hak Asasi Manusia di Indonesia. *Jurnal Civic Education: Media Kajian pancasila Dan Kewarganegaraan*, 7(2), 104–112. <https://doi.org/https://doi.org/10.36412/jce.v7i2.7869>

- Hussain, A., Mkpojiogu, E. O. C., & Babalola, E. T. (2020). Using Mobile Educational Apps to Foster Work and Play in Learning: A Systematic Review. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(18). <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i18.16619>
- Hussain, A., Shakeel, H., Hussain, F., Uddin, N., & Ghouri, T. L. (2020). Unity Game Development Engine: A Technical Survey. *University of Sindh Journal of Information and Communication Technology (USJICT)*, 4(2).
- Hutabarat, D. T. H., Sutta, R. R. A., Wardana, W. H., Fadila, Z. N., Sapahira, P., & Tanjung, R. (2022). Memahami Filsafat Pancasila Sebagai Pandangan Hidup Ideologi dan Dasar Negara. *JOURNAL OF HUMANITIES, SOCIAL SCIENCES AND BUSINESS (JHSSB)*, 1(2), 19–26. <https://doi.org/10.55047/jhssb.v1i2.72>
- Hutabri, E. (2022). Validitas Media Pembelajaran Multimedia Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Snistek*.
- Ibrahim, R., & Syaodih, N. (2014). *Perencanaan Pengajaran* (4th ed.). Rineka Cipta.
- Iman, B. N. (2022). Budaya Literasi dalam Dunia Pendidikan. *Conference of Elementary Studies*, 23–41.
- Indrastuti, N. S. K. (2018). Representasi Unsur Budaya dalam Cerita Rakyat Indonesia: Kajian Terhadap Status Sosial dan Kebudayaan Masyarakat. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJ - SSH)*, 3(3).
- Indri, F. J., & Dinie, A. D. (2024). Implementasi Literasi Budaya dan Kewargaan di Sekolah Dasar Negeri Pasirbitung. *JAMPARING: Jurnal Akuntansi Manajemen Pariwisata Dan Pembelajaran Konseling*, 2(1), 3021–8160.
- 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). <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i1.723>
- Ismaya, E. A., & Romadlon, F. N. (2017). Strategi Membentuk Karakter Semangat Kebangsaan Anggota Ambalan Kyai Mojo Dan Nyi Ageng Serang. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2). <https://doi.org/10.24176/re.v7i2.1224>
- Iswatiningsih, Daroe; Sudiran; Pangesti, F. (2021). Optimalisasi Peran Guru Sebagai Solusi Kendala Implementasi Literasi Budaya Di Sdn Girimoyo 2 Kabupaten Malang. *Jurnal Pena Indonesia*, 7(1), 46–54.
- Izzati, F. A. (2021). Pentingnya Sikap Toleransi Dan Empati Dalam Mewujudkan Warga Negara Yang Baik (Good Citizenship) Di Masa Pandemi. *Jurnal Kalacakra: Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.31002/kalacakra.v2i2.4368>
- Jauhari, Moh. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Journal PIWULANG*, 1(1). <https://doi.org/10.32478/ngulang.v1i1.155>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1). <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kabari, M. I., Hayati, R. M., Ningsih, S. W., Dafara, Z. D., & Dafit, F. (2023). Pengembangan Literasi Budaya Dan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar: Studi Kasus Di Pekanbaru. *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan Dan Bahasa*, 1(2), 73–82. <https://doi.org/https://doi.org/10.59024/bhinneka.v1i2.196>
- Kambo, G. A., & Yani, A. A. (2024). Practices and challenges of dual citizenship at an Indonesian border area. *Cogent Social Sciences*, 10(1). <https://doi.org/10.1080/23311886.2023.2287610>
- Kankaanranta, Marja; Neittaanmäki, P. (2009). *Design And Use Of Serious Games*. Springer London Dordrecht Heidelberg New York.
- Katona, B., Venkataragavan, J., Nina, E., Ulrika, B., & Björn, O. (2023). Use of Visual Learning Media to Increase Student Learning Motivation. *World Psychology*, 1(3). <https://doi.org/10.55849/wp.v1i3.381>

- Kelly, L. B., Wakefield, W., Caires-Hurley, J., Kganetso, L. W., Moses, L., & Baca, E. (2021). What Is Culturally Informed Literacy Instruction? A Review of Research in P-5 Contexts. *Journal of Literacy Research*, 53(1), 75–99. <https://doi.org/10.1177/1086296X20986602>
- Kerangka Kompetensi Literasi Dan Numerasi Guru SD Dikdas, Pub. L. No. 0340/B/HK.01.03/2022, Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan (2022).
- Kertati, I., Susanti, T., Muhammadiyah, M., Efitra, Zamista, A. A., Rahman, A. A., Yendri, O., Pratama, A., Rusmayadi, G., Nurhayati, K., Zabua, R. S. Y., Artawan, P., & Arwizet. (2023). Model & Metode Pembelajaran Inovatif Era Digital. In *Sonpedia*.
- Khaerudin, M. et al. (2021). *Game* Edukasi Dengan Menggunakan Unity 3D Untuk Menunjang Proses Pembelajaran. *JSI - (Jurnal Sistem Informasi) Universitas Suryadarma*, 8(2). <https://journal.universitassuryadarma.ac.id/index.php/jsi/article/view/741>
- Khamalah, N. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter di Madrasah. *Jurnal Kependidikan*, 5(2). <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.2109>
- Kim, B. (2015). Gamification: Examples, Definition and Related Concept. *Library Technology Reports*, 51(2), 10–18.
- Kolesova, O. V., Gutsu, E. G., Demeneva, N. N., Kochetova, E. V., & Mayasova, T. V. (2020). The study of younger schoolchildren's reading literacy at the present stage of education development. In *Perspektivy Nauki i Obrazovania* (Vol. 43, Issue 2). <https://doi.org/10.32744/pse.2020.2.19>
- Koriaty, S., Agustani, M, D. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran *Game* Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Siswa Kelas X TKL SMK Negeri 7 Pontianak. *Jurnal Edukasi*, 14(2).
- Korona, M., & Hutchison, A. (2023). Integrating Media Literacy Across the Content Areas. *Reading Research Quarterly*, 58(4). <https://doi.org/10.1002/rrq.517>
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Bumi Aksara. <https://books.google.co.id/books?id=UZ9OEAAQBAJ>
- Krisdiawan, R. A., Fitriani, A., & Budianto, H. (2022). Penerapan Algoritma Recursive Backtracking Sebagai Maze Generator Pada *Game* Labirin Aksara Sunda. *Media Jurnal Informatika*, 14(1), 31. <https://doi.org/10.35194/mji.v14i1.2326>
- Kurniati. (2023). Peran Perpustakaan Dalam Melestarikan Warisan Budaya dan Sejarah Lokal. *THE LIGHT : Journal of Librarianship and Information Science*, Volume 3(No 2).
- Kurniawati, T., Setyosari, P., & Kuswandi, D. (2019). Strategi Pembelajaran Nilai Karakter Mandiri Berbantuan Video Animasi Pembelajaran Untuk Paud. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1). <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p030>
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & Agustia L, N. (2021). Utilization Of Visual Media To Achieve Learning Objectives. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(02). <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>
- Lähdesmäki, T., Baranova, J., Ylönen, S. C., Koistinen, A.-K., Mäkinen, K., Juškiene, V., & Zaleskiene, I. (2022). Introduction: Cultural Literacy and Creativity. In *Learning Cultural Literacy through Creative Practices in Schools* (pp. 1–15). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-89236-4_1
- Laksana, D. N. L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Literasi Dan Numerasi Berbasis Budaya Lokal Untuk Siswa SD Kelas Rendah. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 012. <https://doi.org/10.17977/um038v7i12024p012>
- Larasati, U. (2016). Peran guru pendidikan kewarganegaraan dalam mencegah terjadinya. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 5(3).
- Lee, A. Y. L. (2010). Media education: Definitions, approaches and development around the globe. *New Horizons in Education*, 58(3).

- Leopold, H., van der Aa, H., Offenberg, J., & Reijers, H. A. (2019). Using Hidden Markov Models for the accurate linguistic analysis of process model activity labels. *Information Systems*, 83. <https://doi.org/10.1016/j.is.2019.02.005>
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3). <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>
- Lestari, O., & Priscylio, G. (2021). *Literature Review on The Use of Educational Physics Games in Improving Learning Outcomes Literature Review on The Use of Educational Physics Games in Improving Learning Outcomes*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1805/1/012038>
- Liliweri, A. (2016). Konfigurasi Dasar Teori-Teori Komunikasi Antarbudaya. In *Konfigurasi Dasar Teori-Teori Komunikasi Antarbudaya*.
- Liu, C. C. (2010). The Evolution of Constructivism Theory. *CONTEMPORARY Issues in Education Research*, 3(4), 63–66.
- Lotherington, H., Thumlert, K., Boreland, T., & Tomin, B. (2022). Redesigning for mobile plurilingual futures. *OLBI Journal*, 11. <https://doi.org/10.18192/olbij.v11i1.6179>
- Lubis, P., Mardianto, M., & Nasution, M. I. P. (2023). Gerakan Literasi Sekolah: Tantangan Literasi Di Era Digital Dan Cara Mengatasinya. *Jurnal Media Infotama*, 19(2). <https://doi.org/10.37676/jmi.v19i2.4399>
- Lubis, Z., Aryza, S., Imbran, & Annisa, S. (2019). Perancangan Terbaru Model Pembuatan Game Shopping Habit Society Sebagai Media Edukasi Melestarikan Pasar Tradisional Menggunakan Algoritma Shuffle Random. *Journal of Electrical Technology*, 4(2).
- Lukitasari, F. (2019). Implementasi Kurikulum Pendidikan Berbasis Budaya Dalam Pengembangan Karakter Anak Di Tk Pedagogia. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9).
- Lumintang, G. S., Nuraini, R. P., & Ana, S. M. (2023). pancasila Sebagai Pandangan Hidup Bangsa Indonesia. *Indigenous Knowledge*, 2(3).
- Lusardi, A., & Messy, F.-A. (2023). The importance of financial literacy and its impact on financial wellbeing. *Journal of Financial Literacy and Wellbeing*, 1(1). <https://doi.org/10.1017/flw.2023.8>
- Magnesen, V. A. (1983). A Review Of Findings From Learning And Memory Retention Studies. *Innovation Abstrack*, 5(25).
- Maharani, I., & Hidayah Putri, J. (2023). Relevansi Pengembangan Media Pembelajaran Matematika. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10(1). <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i1.719>
- Mahmud, Awaliyah, S., & Suhartono, E. (2023). *Literasi pancasila: Inovasi Praktis Pembelajaran PPKn* (1st ed.). Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Maimun, M., Sanusi, S., Rusli, Y., & Muthia, H. (2020). Internalisasi Nilai-nilai Karakter Kebangsaan Melalui Literasi Budaya dan Kewarganegaraan di Sekolah Menengah Atas (SMA) Kota Banda Aceh. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(1), 8. <https://doi.org/10.31764/civicus.v8i1.1789>
- Maknuni, J. (2020). Pengaruh Media Belajar Smartphone Terhadap Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19. *Indonesian Educational Administration and Leadership Journal (IDEAL)*, 2(2).
- Maksum, A. (2023). Filsafat Ilmu Sosial. In *Filsafat Ilmu Sosial*. <https://doi.org/10.11594/ubpress9786232967748>
- Manshur, A., & Rodhi, A. (2022). Pengembangan Media Grafis Dalam Pembelajaran. *AL-Aufa: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Keislaman*, 2(2). <https://doi.org/10.36840/alaufa.v2i2.313>
- Mante, Y. (2014). Cultural Diversity and Universal Ethics in a Global World. *CFA Digest*, 44(1). <https://doi.org/10.2469/dig.v44.n1.22>

- Mao, E., Yang, D., Lawrence, S., & Duplay, D. (2023). Financial Literacy : How Prepared are College Students for their Financial Futures ? *Journal of Research In Business Education*.
- Marcheta, N., & Abdul Kareem, R. (2023). Efektifitas *Game* Edukasi sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Permainan Tradisional Siswa Sekolah Dasar di Indonesia. *Journal on Education*, 06(01).
- Margat, A., Gagnayre, R., Lombrail, P., de Andrade, V., & Azogui-Levy, S. (2017). [Health literacy and patient education interventions: a review]. *Sante Publique (Vandoeuvre-Les-Nancy, France)*, 29(6).
- Marhadi, H., Sapriya, S., Hakam, K. A., & ... (2022). How to Develop a Project-Based Learning (PBL) Model on the Batobo Tradition. ... *Education (Jtlee)*, 5(2), 201–207. <https://jtlee.ejournal.unri.ac.id/index.php/JTLEE/article/view/7932>
- Marlina, T., & Halidatunnisa, N. (2022). Implementasi Literasi Sosial Budaya Di Sekolah Dan Madrasah. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 426. <https://doi.org/10.35931/am.v6i2.1002>
- Maulidia, Mochammad Arbayu; Susilaningih; Abidin, Z. (2016). Pengembangan *Game* Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Mochammad Arbayu Maulidina 1 , Susilaningih 2 , Zainul Abidin 3. *JINOTEP*, 4(2), 113–118.
- Mawarni, E., Yulianti, Y., & Sulistyowati, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva pada Materi Implementasi Nilai-Nilai pancasila Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2660–2671. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8184>
- Mayo, Veinta Sonrizky; Sanjaya, Ridwan; Dwiyooga, W., A. (2016). Utilization of Technology as Promotion Media of Cultural Tourism in Central Java. *Sisforma*, 3(No 1), 1–5.
- Mayweg-Paus, E., & Zimmermann, M. (2021). Educating cultural literacy with open educational resources: Opportunities and obstacles of digital teacher collaborations. In *Dialogue for Intercultural Understanding: Placing Cultural Literacy at the Heart of Learning*. https://doi.org/10.1007/978-3-030-71778-0_11
- McComas, W. F. (2018). Programme for International Student Assessment (PISA). *The Language of Science Education*, 79–79. https://doi.org/10.1007/978-94-6209-497-0_69
- McDougall, J., & Potter, J. (2019). Digital media learning in the third space. *Media Practice and Education*, 20(1), 1–11. <https://doi.org/10.1080/25741136.2018.1511362>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1). <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Mery, M., Martono, M., Halidjah, S., & Hartoyo, A. (2022). Sinergi Peserta didik dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar pancasila. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7840–7849. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3617>
- Miller, T. (2007). Cultural Citizenship: Cosmopolitanism, consumerism, and television in a neoliberal age. In *Cultural Citizenship: Cosmopolitanism, Consumerism, and Television in a Neoliberal Age*. Temple University Press. <https://doi.org/10.5860/choice.44-6067>
- Mistortoify, G., & Najicha, F. U. (2023). Pendidikan Kewarganegaraan di Era Digital: Membentuk Pemikiran Kritis, Literasi Digital, dan Partisipasi Aktif melalui Media Sosial. *Researchgate.Net*.
- Mitgutsch, Konstantin ;Ma, Minhua;Oikonomou, Andreas; Jain, L. (2011). *Serious Games And Edutainment Applicaions*. Springer London Dordrecht Heidelberg New York. <https://doi.org/10.1007/978-1-4471-2161-9>
- MOKHTARI, F. (2023). Fostering Digital Literacy in Higher Education: Benefits, Challenges and Implications. *International Journal of Linguistics, Literature and Translation*, 6(10). <https://doi.org/10.32996/ijllt.2023.6.10.19>
- Montoya, S. (2018). Defining literacy: UNESCO. *Unesco*, October.

- Moran, G., Muzellec, L., & Johnson, D. (2020). Message content features and social media engagement: evidence from the media industry. *Journal of Product and Brand Management*, 29(5). <https://doi.org/10.1108/JPBM-09-2018-2014>
- Mukhlis, & Padilah, A. H. (2023). Wawasan Nusantara Dan Ketahanan Nasional Dalam Menjaga Konsep Negara Kesatuan Republik Indonesia, Antara Konsepsi Dan Implementasi Di Era Otonomi Daerah. *Prosiding Konferensi Nasional Sosiologi (PKNS)*, 1(2).
- Muniroh, S. M. K. N. I. M. (2020). Pengembangan Literasi Budaya Dan Kewargaan Anak Usia Dini Di Sanggar Allegro Desa Podo Kec. Kedungwuni Kab. Pekalongan. *Jurnal Lentera Anak*, 1(1).
- Murdianto. (2018). Stereotipe , Prasangka dan Resistensinya (Studi Kasus pada Etnis Madura dan Tionghoa di Indonesia). *Qalamuna*, 10(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>
- Musfiquon, H. (2016). *No Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran* Title. Prsestasi Pustaka.
- Mustofa, R., & Syafi'ah, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Materi Pokok Kenampakan Permukaan Bumi pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SDN 1 Banaran Kecamatan Kauman Kabupaten Tulungagung. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(2). <https://doi.org/10.30651/else.v2i2.1723>
- Nabila, A. O., & Wulandari, M. D. (2022). Elemen Berkebhinnekaan Global Pada Buku Tematik Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Tema Indahnya Keragaman di Negeriku. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 788–797. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2607>
- Nahampun, S. H., Gurning, P. P., Nexandika, R., Yusnia Aya Astuti Zalukhu, & Michelle Evelyn Sianturi. (2024). Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 63–68. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2415>
- Nasril, N. N. (2023). Urgensi Mindset Tumbuh (Growth Mindset) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik. *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, 6(2). <https://doi.org/10.54396/saliha.v6i2.694>
- Nasution, T. (2013). Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membangun Karakter Siswa. *Ijtimaiyah Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya*, 53(9).
- Nathaniel, E., Sidhi, Th. A. P., & Citrayasa, V. (2021). Pembangunan Game Edukasi untuk Pengenalan Rambu Lalu Lintas Pada Anak Sekolah Dasar. *Informatika Atma Jogja*, 2(2).
- Nauval, M., Ruslianto, I., & Rahmayuda, S. (2021). Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Budaya Indonesia Menggunakan Unity Engine. *Coding : Jurnal Komputer Dan Aplikasi*, 9(3).
- Nendya, M. B., Susanto, B., Tamtama, G. I. W., & Wijaya, T. J. (2023). Desain Level Berbasis Storyboard Pada Perancangan Game Edukasi Augmented Reality Tap The Trash. *Fountain of Informatics Journal*, 8(1). <https://doi.org/10.21111/fij.v8i1.8836>
- Ningsih, H. S., & Alpusari, M. (2019). Identifikasi Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Literasi Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 122–126. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/psn.v1i1.7787>
- Ningsih, R. A. P., & Wardani, N. S. (2021). Pengembangan Aplikasi Keliling Nusantara sebagai Media Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1141>

- Noortyani, R., & Rahmawati, R. (2024). Fungsi Bahasa dan Sastra melalui Tradisi Manopeng untuk Memperkuat Karakter Kepemimpinan Bangsa. *Sasindo*, 12(1). <https://doi.org/10.26877/sasindo.v12i1.18414>
- Nudiati, D. (2020). Literasi Sebagai Kecakapan Hidup Abad 21 Pada Mahasiswa. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 3(1). <https://doi.org/10.31960/ijolec.v3i1.561>
- Nugraha, A. I. (2018). Faktor – faktor yang mempengaruhi penggunaan MKJP di enam wilayah Indonesia. *Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 7(3).
- Nur Fitria, T. (2023). Understanding Basic Literacy and Information Literacy for Primary Students. *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education*, 1(2). <https://doi.org/10.33830/jciee.v1i2.6181>
- Nur, R. J., Wildan, D., & Komariah, S. (2023). Kekuatan Budaya Lokal: Menjelajahi 3S (Sipakatau, Sipakalebbi, dan Sipakainge') sebagai Simbol Kearifan Lokal. *MIMESIS*, 4(2). <https://doi.org/10.12928/mms.v4i2.8105>
- Nurafifah, W., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi Nilai-Nilai pancasila Dalam Kehidupan Bermasyarakat, Berbangsa, dan Bernegara. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(4). <https://doi.org/10.56393/decive.v1i4.227>
- Nurchahyo, M. (2022). Kajian peran sketsa dalam proses kreatif dan pendidikan desain (Kasus pengalaman belajar desain di era digital). *LINTAS RUANG: Jurnal Pengetahuan Dan Perancangan Desain Interior*, 10(2).
- Nurhantara, Y. R., & Ratnasari Dyah Utami. (2023). Implementasi Profil Pelajar pancasila Dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Berbasis Merdeka Belajar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 736–746. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5142>
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy : Jurnal Paedagogy : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3), 145–150.
- Nurhidayati, E. (2017). Pedagogi Konstruktivisme dalam Praksis Pendidikan Indonesia. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 1(1). <https://doi.org/10.30653/001.201711.2>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1). <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Octavia, A. A., & Winarto, A. (2023). Internaslisasi Profil Pelajar pancasila Dalam Upaya Penguatan Pendidikan Karakter di Lembaga Pendidikan. *Al-Rabwah*, 17(01). <https://doi.org/10.55799/jalr.v17i01.208>
- Octavia, E., & Anwar Rube, M. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis pancasila Untuk Membentuk Mahasiswa Prodi PPKn Menjadi Warga Negara Yang Baik dan Cerdas. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 4(1).
- Okan, Z. (2003). Edutainment: is learning at risk? *British Journal of Educational Technology*, 34(3), 255–264. <https://doi.org/10.1111/1467-8535.00325>
- Oktavianti, I., & Artikel, I. (2018). Media Berbasis Kearifan Lokal. 8(2).
- Oktavianti, Ika & Ratnasari, Y. (2017). Permainan Monopoli Engklek Jelajah Budaya Pati Untuk Pembelajaran Tematik. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia (PBSI) FKIP Universitas Muria Kudus*, 63–71.
- Olusegun, S. (2015). Constructivism Learning Theory: A Paradigm for Teaching and Learning. *IOSR Journal of Research & Method in Education Ver. 1*, 5(6).
- Ota, K. R., & DuPaul, G. J. (2002). Task engagement and mathematics performance in children with attention-deficit hyperactivity disorder: Effects of supplemental computer instruction.

- School Psychology Quarterly*, 17(3), 242–257.
<https://doi.org/10.1521/scpq.17.3.242.20881>
- Ozdamli, F. (2012). Pedagogical framework of m-learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 31, 927–931. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.12.171>
- Padilah, A. N., & Dewi, D. A. (2021). Nilai moral pancasila untuk membangun bangsa di era globalisasi. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan pancasila Dan Kewarganegaraan*, 4(2). <https://doi.org/10.12928/citizenship.v4i2.20536>
- Pambudi, S., Sukardiyono, T., & Surjono, H. D. (2018). The Development of Mobile Gamification Learning Application for Web Programming Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1140(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1140/1/012046>
- Panggayudi, D. S., Suweleh, W., & Ihsan, P. (2017). Media Game Edukasi Berbasis Budaya Untuk Pembelajaran Pengenalan Bilangan Pada Anak Usia Dini. *MUST: Journal of Mathematics Education*, 2(2), 255–266.
- Panoutsopoulos, H., & Sampson, D. (2012). A study on exploiting commercial digital games into school context. *Educational Technology and Society*, 15(1), 15–27.
- Paruntu, G. S., Tangkawang, S., Kaunang, G., & Tulenan, V. (2020). *Game Based Education : Shorinji Kempo*. 15(2), 127–136.
- Patrick, J. J. (1998, November 8). Education For Constructive Engagement Of Citizens In Democratic Civil Society And Constitutional Government. *International Conference on Engagement in Political and Civic Life: "Citizenship in Twenty-First Century Democracies."*
- Patrick, J. J., & Leming, R. S. (2001). *Principle and Practices of Democracy in Education of Social Studies Teachers* (I, Vol. 1). ERIC Clearinghouse for Social Studies/Social Science Education.
- Pedreira, O., Garcia, F., Piattini, M., Cortinas, A., & Cerdeira-Pena, A. (2020). An Architecture for Software Engineering Gamification. *Tsinghua Science and Technology*, 25(6), 776–797. <https://doi.org/10.26599/TST.2020.9010004>
- Pendidikan, P. A. (2022). *Buku Saku Panduan Capaian Hasil AN.v7*. Puspendik.
- Perpem RI No 4 Tahun 2022. (2022). *Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan*.
- Perry, K. H. (2012). What is literacy? -- A critical overview of sociocultural perspectives. *Journal of Language and Literacy Education*.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Perubahan Kedua Atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Kurikulum Merdeka, Pub. L. No. 033, Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kemendikdikristek (2023).
- Pesurnay, A. J. (2018). Local Wisdom in a New Paradigm: Applying System Theory to the Study of Local Culture in Indonesia. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 175(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/175/1/012037>
- Philominraj, A., Jeyabalan, D., & Vidal-Silva, C. (2017). Visual Learning: A Learner Centered Approach to Enhance English Language Teaching. *English Language Teaching*, 10(3), 54. <https://doi.org/10.5539/elt.v10n3p54>
- Piaget, J. (1929). *The Child s Conception of the World*. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>
- Pilgrim, J., & Martinez, E. (2013). Defining Literacy in the 21 st Century: A Guide to Terminology and Skills 21st Century Literacies Information Literacy. *Texas Journal of Literacy Education*, 1(1).

- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of *Game-Based Learning*. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Poch, Y., Sumolang, I., M, S., Kowarin, & Makaluy, S. (2023). Kendala Guru Pak Dalam Mengimplementasi Strategi Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Pendidikan DIDAXEI*, 4.
- Polit, D. F. (2017). Nursing research generating and assessing evidence for nursing practice 9th edition. In *MCN The American Journal of Maternal/Child Nursing*.
- Pradipta, A. B., Ulfa, M., Alexander, L., Sirait, H. M., & Danny, A. J. (2019). Dampak Penggunaan *Game* Online Terhadap Interaksi Sosial (Studi Kasus Mahasiswa UAJY). *MEANS (Media Informasi Analisa Dan Sistem)*. <https://doi.org/10.54367/means.v4i1.497>
- Pramujiono, A. (2015). Pembelajaran Sastra Multikultural : Menumbuhkan Empati dan Menemukan Jatidiri Bangsa Melalui Pemahaman Keanekaragaman Budaya. *Sosiohumanika: Jurnal Pendidikan Sains Sosial Dan Kemanusiaan*, 8(November), 185–194.
- Pranata, A., & Syamsijulianto, T. (2024). Implementasi Evaluasi Pembelajaran Go Buya di MIS Istiqomah Perbatasan Entikong Kalimantan Barat. *Kifah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1). <https://doi.org/DOI: 10.35878/kifah.v3i1.1196>
- Prasetyo, S. M., & Ariesta, F. A. (2023). Mengenal User Interface dan User Experience dalam Dunia Desain dan Teknologi. *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer ...*, 2(10).
- Prasetyo, G. E., & Ginting, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Metode Adobe Flash Dengan Menggunakan Model 4-D Tentang Kearifan Lokal Budaya Melayu Langkat Tahun *Jurnal Sintaksis*, 2(1), 93–102. <http://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/Sintaksis/article/view/91%0Ahttp://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/Sintaksis/article/download/91/100>
- Pratama, L. D., Bahaudin, A., & Lestari, W. (2019). *Game* Edukasi : Apakah membuat belajar lebih menarik ? *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 39–0.
- Pratama, U. N., & Haryanto, H. (2018). Pengembangan *game* edukasi berbasis android tentang domain teknologi pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2). <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i2.12827>
- Pratiwi, A., & Asyarotin, E. N. K. (2019a). Implementasi literasi budaya dan kewargaan sebagai solusi disinformasi pada generasi millennial di Indonesia. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 7(1). <https://doi.org/10.24198/jkip.v7i1.20066>
- Pratiwi, A., & Asyarotin, E. N. K. (2019b). 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>
- Pratiwi, A., & Asyarotin, E. N. K. (2019c). Implementasi literasi budaya dan kewargaan sebagai solusi disinformasi pada generasi millennial di Indonesia. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 7(1). <https://doi.org/10.24198/jkip.v7i1.20066>
- Pribowo, S. F. P. (2018). Pengembangan Instrumen Validasi Media Berbasis Lingkungan Sekitar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1).
- Priyanti, R. (2019). Pembelajaran inovatif abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED*, ISBN : 978.
- Puguh, D. R. (2017). Melestarikan dan Mengembangkan Warisan Budaya: Kebijakan Budaya Semarang Dalam Perspektif Sejarah. *Jurnal Sejarah Citra Lekha*, 2(1). <https://doi.org/10.14710/jscl.v2i1.14606>
- Purba, A., & Saragih, A. (2023). Peran Teknologi dalam Transformasi Pendidikan Bahasa Indonesia di Era Digital. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 3(3). <https://doi.org/10.58939/afosj-las.v3i3.619>

- Purba, P. B., Siregar, R. S., Purba, D. S., Iman, A., Purba, S., Purba, S. R. F., ... & Purba, B. (2021). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Putra, R. S., Wijayati, N., & Mahatmanti, F. W. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 11(2). <https://doi.org/10.15294/jipk.v11i2.10628>
- Putrawangsa, S. (2018). Desain Pembelajaran-Design research sebagai Pendekatan deain Pembelajaran. In *Cv. Reka Karya Amerta* (Issue April).
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implemetasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital *Game Based Learning* Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4 . 0. In *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus*.
- Putri, A., Santoso, G., & Nurhidayat, R. (2022). Seni dan Kreativitas Sebagai Medium Pemersatu Dalam Masyarakat Multikultural. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 01(02).
- Putri, N. A., & Wilman, A. T. (2023). Perbandingan Antara Growth Mindset Dan Fixed Mindset Dampaknya Pada Prestasi Akademik. *MUNTAZAM*, 04.
- Querido, D. V. (2023). Effectiveness of Interactive Classroom Tool: A Quasi-Experiment in Assessing Students' Engagement and Performance in Mathematics 10 using ClassPoint. *Applied Quantitative Analysis*, 3(1). <https://doi.org/10.31098/quant.1601>
- R. Goffi, E., & Momcilovic, A. (2022). Respecting cultural diversity in ethics applied to AI : a new approach for a multicultural governance. *Misión Jurídica*, 15(23). <https://doi.org/10.25058/1794600x.2135>
- Rachman, A. H. (2021). Different perspectives in defining culture. *Indonesian Journal of Social Sciences*, 13(2). <https://doi.org/10.20473/ijss.v13i2.29918>
- Rachman, A., Salim, B. S., Sodik, A., Iswanto, J., Vanchapo, A. R., & Manuhutu, M. A. (2023). Pemodelan User Interface dan User Experience Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Pendidikan Tambusai Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan*, 7(2).
- Rahma, F. A., Harjono, H. S., & Sulisty, U. (2023). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Basicedu*, 7(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4653>
- Rahman. (2022). “Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan”. Al Urwatul Wutsqa. Volume 2 (01). *Fathering: A Journal of Theory, Research, and Practice about Men as Fathers*, 24(1).
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1).
- Rahman, Y. N. V. R., Aprilia, A., & Pertiwi, N. (2021). *Student Literacy through Picture Book Media: Nurturing a Culture in Elementary Schools* (Vol. 2020, Issue 1).
- Rahmat, N. H. (2018). Educational Psychology: A Tool For Language Research. *PEOPLE: International Journal of Social Sciences*, 4(2), 655–668. <https://doi.org/10.20319/pijss.2018.42.655668>
- Rahmatih, A. N., Maulyda, M. A., & Syazali, M. (2020a). Refleksi Nilai Kearifan Lokal (Local Wisdom) dalam Pembelajaran Sains Sekolah Dasar: Literature Review. *Jurnal Pijar Mipa*, 15(2), 151–156. <https://doi.org/10.29303/jpm.v15i2.1663>
- Rahmatih, A. N., Maulyda, M. A., & Syazali, M. (2020b). Refleksi Nilai Kearifan Lokal (Local Wisdom) dalam Pembelajaran Sains Sekolah Dasar: Literature Review. *Jurnal Pijar Mipa*, 15(2), 151–156. <https://doi.org/10.29303/jpm.v15i2.1663>

- Rahmatika, D. F., & Ratnasari, N. (2018). Media Pembelajaran Matematika Bilingual Berbasis Sparkol Videoscribe. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(3). <https://doi.org/10.24042/djm.v1i3.3061>
- Rahmawati, H., Afifah, R., Cholifah, F. N., & Rahman, A. (2021). Signifikansi Kebudayaan dalam Pendidikan : Refleksi Identitas Keberagaman Siswa di Ruang Kelas. *Belantika Pendidikan*, 4(1). <https://doi.org/10.47213/bp.v4i2.94>
- Rahmawati, R., Achdiani, Y., & Handayani, M. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Wix Pada Mata Pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Nabati Di Smkn 2 Cilaku Cianjur. *Edufortech*, 6(2). <https://doi.org/10.17509/edufortech.v6i2.39293>
- Rahmawati, Y., & Trie Kurniawan, D. (2022). The Development of Flipbook Based on the Addie Model in Science Learning for Elementary School Students. In *International Journal of Learning and Instruction (IJLI)* (Vol. 4). www.canva.com
- Ramadhan, M. F., & Adi Prasetijo. (2023). Warisan Budaya dalam Konteks Standar Internasional: Penjagaan Warisan Budaya Untuk Pembangunan Berkelanjutan. *JANUS*, 1(2). <https://doi.org/10.22146/janus.v1i2.9127>
- Ramadhani, R., Mukhammad, Z., Pratama, T. A., & Yaqin, M. A. (2020). Pengembangan Storyboard Game Sekolah. *Jurasik (Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika)*, 5(1). <https://doi.org/10.30645/jurasik.v5i1.163>
- Ramandanu, F. (2019). Gerakan Literasi Sekolah (Gls) Melalui Pemanfaatan Sudut Baca Kelas Sebagai Sarana Alternatif Penumbuhan Minat Baca Siswa. In *Jurnal Mimbar Ilmu* (Vol. 24, Issue 1).
- Rambe, A. I. (2024). Planting Attitude Responsibility and Concern Through Learning Civics in School Base. *International Journal of Students Education*, 2(2), 103–108. <https://doi.org/10.62966/ijose.vi.743>
- Ramdani, N. G., Fauziyyah, N., Fuadah, R., Rudyono, S., Septiyaningrum, Y. A., Salamatussa'adah, N., & Hayani, A. (2023). Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 2(1). [https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2\(1\).20-31](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2(1).20-31)
- Ramdani, Z., Amrullah, S., & Tae, L. F. (2019). Pentingnya Kolaborasi dalam Menciptakan Sistem Pendidikan yang Berkualitas. *Mediapsi*, 5(1), 40–48. <https://doi.org/10.21776/ub.mps.2019.005.01.4>
- Ramli, M. (2012). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. IAIN Antasari Press.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. (T. Rokhmawan, Ed.; I). Lembaga Academic & Research Institute.
- Ren, J., Xu, W., & Liu, Z. (2024). The Impact of Educational Games on Learning Outcomes: Evidence From a Meta-Analysis. *International Journal of Game-Based Learning*, 14(1). <https://doi.org/10.4018/IJGBL.336478>
- Rendrahadi, R., Handojo, A., & Setiawan, A. (2017). Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia pada Mobile Device Berbasis Android. *Jurnal Infra*, 5, 6–10. <http://www.php.net>
- Resti, N., Ridwan, R., Palupy, R. T., & Riandi, R. (2024). Inovasi Media Pembelajaran Menggunakan AR (Augmented Reality) pada Materi Sistem Pencernaan. *BIODIK*, 10(2), 238–248. <https://doi.org/10.22437/biodik.v10i2.34022>
- Riche, Rita C.; Klein, J. D. (2007). *Design and Developptnent Research: Methods, Strategies, and Issues* (A. Messina, Ed.; Vol. 21, Issue 1). Routledge.
- Richey, R. C.; K. J. D. (2009). *Design and Developptnent Research* (J. M. Spector, Ed.). Routledge. https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_12
- Ridwan, R. (2022). Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Industri 4.0. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 4. <https://doi.org/10.30595/pssh.v4i.287>

- Rintaningrum, R. (2009). Literacy: Its Importance and Changes in the Concept and Definition. *Teflin*, 20(2009), 78.
- Rizal, A. S. (2023). Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Era Digital. *Attanwir : Jurnal Keislaman Dan Pendidikan*, 14(1). <https://doi.org/10.53915/jurnalkeislamandanpendidikan.v14i1.329>
- Robinson-Pant, A. (2023). Literacy: A lever for citizenship? *International Review of Education*, 69(1–2). <https://doi.org/10.1007/s11159-023-09998-6>
- Rohim, D. C. (2021). Konsep Asesmen Kompetensi Minimum untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal VARIDIKA*, 33(1). <https://doi.org/10.23917/varidika.v33i1.14993>
- Rudi Susilana & Cepi Riyana. (2012). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Wacana Prima.
- Sabandar, V. P., & Santoso, H. B. (2018). Evaluasi Aplikasi Media Pembelajaran Statistika Dasar Menggunakan Metode Usability Testing. *Teknika*, 7(1). <https://doi.org/10.34148/teknika.v7i1.81>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & H. (2014a). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Rajawali Press.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & H. (2014b). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Rajawali Press.
- Safitri, S., & Ramadan, Z. H. (2022a). Implementasi Literasi Budaya dan Kewargaan di Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 109–116. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.45034>
- Safitri, S., & Ramadan, Z. H. (2022b). Implementasi Literasi Budaya dan Kewargaan di Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 109–116. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.45034>
- Safitri, S., & Ramadan, Z. H. (2022c). Implementasi Literasi Budaya dan Kewargaan di Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 109–116. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.45034>
- Safitri, S., & Ramadan, Z. H. (2022d). Implementasi Literasi Budaya dan Kewargaan di Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 109–116. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.45034>
- Safitri, S., & Ramadan, Z. H. (2022e). Implementasi Literasi Budaya dan Kewargaan di Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 109–116. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.45034>
- Sagala, S. (2017). Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar. In *Alfabeta* (Issue April).
- Sakban, A. (2016). *PENDIDIKAN PANCASILA*. <https://www.researchgate.net/publication/345327312>
- Salawu, R. O., Obe, A., Shamsuddin, B., Obe, A., Bolatitio, S., & Masibo, S. (2023). Theoretical And Conceptual Frameworks In Research: Conceptual Clarification. *Eur. Chem. Bull*, 2023(12).
- Salen, K., & Tekinbaş, K. S. (2008). *The ecology of games: Connecting youth, games, and learning*. MT Press.
- Santika & Ngurah, I. G. (2018). Memperkuat pancasila Melalui Pergub No. 79 Tahun 2018 Dalam Menanggulangi Pengikisan Budaya Di Era Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Inovasi Dalam Penelitian Sains, Teknologi Dan Humaniora-InoBali*, 79, 981–990.
- Santy Mayda Batubara. (2017). Kearifan lokal dalam budaya daerah kalimantan barat (etnis melayu dan dayak). *Jurnal Penelitian IPTEKS*, 91–104.
- Sapriya, Dianasari, & Yayuk Hidayah. (2021). Transformasi Literasi Kewarganegaraan Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Ibtida'*, 2(01), 10–20. <https://doi.org/10.37850/ibtida.v2i01.162>
- Saputra Purnama, C. (2020). Pemikiran Soedjatmoko tentang Pendidikan dan Relevansinya pada Abad Ke-21 di Indonesia. *Jurnal Pendidikan IPS*, 3(3), 185–197. <https://doi.org/10.30998/herodotus.v3i3.8021>

- Sarbah, B. K. (2020). *RunnigHead: Constructivism Learning Approaches*. ResearchGate. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.28138.34241>
- Sari, A. C., Fadillah, A. M., Jonathan, J., & Prabowo, M. R. D. (2019a). Interactive *gamification* learning media application for blind children using android smartphone in Indonesia. *Procedia Computer Science*, 157, 589–595. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.09.018>
- Sari, A. C., Fadillah, A. M., Jonathan, J., & Prabowo, M. R. D. (2019b). Interactive *gamification* learning media application for blind children using android smartphone in Indonesia. *Procedia Computer Science*, 157, 589–595. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.09.018>
- Sari, A. I., Suryani, N., Rochsantiningsih, D., & Suharno, S. (2020). Digital learning, smartphone usage, and digital culture in indonesia education. *Integration of Education*, 24(1). <https://doi.org/10.15507/1991-9468.098.024.202001.020-031>
- Sari, D. A., & Supriyadi, S. (2021). Penguatan literasi budaya dan kewargaan berbasis sekolah di sekolah menengah pertama. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan pancasila Dan Kewarganegaraan*, 4(1), 13. <https://doi.org/10.12928/citizenship.v4i1.19409>
- Sari, D. I., Rejekiningsih, T., & Muchtarom, Moh. (2020). *The Concept of Human Literacy as Civics Education Strategy to Reinforce Students' Character in the Era of Disruption*. 397(Iclique 2019), 1132–1141. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200129.140>
- Sari, P. K., & Mutiara, C. (2022). Cultural Diversity Interactive Multimedia to Improve Cultural Literacy and Citizenship of Elementary School Students. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 3(3). <https://doi.org/10.46843/jiecr.v3i3.109>
- Sari, S. P., & Bermuli, J. E. (2021). Pembentukan Karakter Tanggung Jawab Siswa pada Pembelajaran Daring Melalui Implementasi Pendidikan Karakter. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(1), 110. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3150>
- Sari, T. Y., Kurnia, H., Khasanah, I. L., & Ningtyas, D. N. (2022). Membangun Identitas Lokal Dalam Era Globalisasi Untuk Melestarikan Budaya dan Tradisi Yang Terancam Punah. *Academy of Social Science and Global Citizenship Journal*, 2(2). <https://doi.org/10.47200/aossagcj.v2i2.1842>
- Sarnoto, A. Z., Hidayat, R., Hakim, L., Alhan, K., Sari, W. D., & Ika, I. (2023). Analisis Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran dan Dampaknya terhadap Hasil Belajar. *Journal on Education*, 6(1). <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2915>
- Satria, A., & Niswatin, R. K. (2017). Android Mobile Application Untuk Kamus Pepak Bahasa Jawa. *Generation Journal*, 1(1), 2549–2233. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/gj.v1i1.523>
- Sa'ud, U. S., & Riduwan. (2020). *Inovasi Pendidikan*. Alfabeta.
- Septika, H. D., & Prasetya, K. H. (2020). Local Wisdom Folklore For Literary Learning In Elementary School. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1).
- Septory, J., Sunaryanto, & Johansz, D. (2024). Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Budaya Lokal Maluku Barat Daya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 40263–40270.
- Setiawan, B. (2020). Pengembangan Mata Pelajaran Untuk Memperkuat Literasi Budaya dan Kewargaan. *Masyarakat Indonesia: Majalah Ilmu-Ilmu Sosial Indonesia*, 46(1).
- Setiawati, W., & Lestari, P. (2023). *Literasi Budaya Dan Kewarganegaraan Dalam Penguatan Nilai Nasionalisme Melalui Pembelajaran Ips Di Smp Kebon Dalem Semarang Info Artikel*. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/SOSIOLIUM>
- Setiyaningsih, S., & Wiryanto, W. (2022). Peran Guru Sebagai Aplikator Profil Pelajar pancasila Dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(4). <https://doi.org/10.58258/jime.v8i4.4095>
- Setuju, Ratnawati, D., Wijayanti, A., Widodo, W., & Setiadi, B. R. (2020). ICT-based learning media development. *Journal of Physics: Conference Series*, 1446(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1446/1/012038>

- Setyawan, I. A. (2020). Penguatan literasi di era digital. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020*.
- Shcherbakova, O., & Nikiforchuk, S. (2022). Core Concepts Of Media Literacy: Importance Of Media Education. *Scientific Journal of Polonia University*, 51(2). <https://doi.org/10.23856/5119>
- Sheeba, & Ahmad, Mohd. H. (2018). Teaching reading : Goals and techniques. *Emerging Trends in Education*.
- Shoffa, S. H. I. F. P. J. C. S. ; I. D. S. E. E. B. A. G. Y. C. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi* (Edisi ke I). Penerbit CV. Agrapana Media.
- Siregar, F. (2015). Etika Sebagai Filsafat Ilmu (Pengetahuan) Ethics As A Philosophy Of Science (Knowledge). *De 'rechtsstaat*, 1(1).
- Soeprapto. (2010). Implementasi pancasila Dalam Kehidupan Ber Masyarakat Berbangsa Dan Bernegara. In *Jurnal Ketahanan Nasional* (Vol. 15, Issue 2). <https://doi.org/https://doi.org/10.22146/jkn.22960>
- Stevenson, N. (2012). Cosmopolitan Education and Cultural Citizenship: A Critical European Perspective. *Cultural Sociology*, 6(1), 113–128. <https://doi.org/10.1177/1749975511401281>
- Street, B. V. (2006). Understanding and defining literacy. *Literacy*, 2006/ED/EF.
- Subagio, H., Hastangka, Susilawati, E., Kota, M. K., & dkk. (2024). *Kearifan Lokal pancasila Sejarah dan Budaya Bangsa: Vol. I* (A. Widjayanto, N. Marta, N. I. Khusna, E. Saputro, & F. Kusmaduni, Eds.; Pertama). Akademia Pustaka.
- Sudargini, Y., & Purwanto, A. (2020). Pendidikan Pendekatan Multikultural Untuk Membentuk Karakter dan Identitas Nasional di Era Revolusi Industri 4.0 : A Literature Review. *JOURNAL INDUSTRIAL ENGINEERING & MANAGEMENT RESEARCH (JIEMAR)*, 1(3). <https://doi.org/10.7777/jiemar>
- Sufyadi, S. H. T. Y. A. P. S. M. R. A. A. H. I. (2021). *Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar pancasila*.
- Sugiyanti, A. R., & Najicha, F. U. (2023). Penerapan Nilai-Nilai pancasila Bagi Pelajar di era Globalisasi. *CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan pancasila & Kewarganegaraan*, X(X).
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kauntitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Sukitman, T. (2013). Konsep Pembelajaran Multiple Intelligence. *Likhitaprajna. Jurnal Ilmiah.Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 18(1), 1–12.
- Sukiyasa, K., & Sukoco, S. (2013). Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1). <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1588>
- Sukmadinata, N. S. (2019). *Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktik* (Mukhlis, Ed.; 22nd ed., Vol. 22). Remaja Rosdakarya.
- Suryaningsih, T., Maksum, A., & Marini, A. (2023). Membentuk Profil Pelajar pancasila Dimensi Berkebinekaan Global melalui Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(3). <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i3.79594>
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Kencana.
- Susanto, H. (2016). Membangun Budaya Literasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menghadapi Era Mea. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1, 12–16.
- Susilowati, E., & Masruroh, N. N. (2018). Merawat Kebhinekaan Menjaga Keindonesiaan: Belajar Keberagaman dan Kebersatuan dari Masyarakat Pulau. *Jurnal Sejarah Citra Lekha*, 3(1). <https://doi.org/10.14710/jscl.v3i1.17856>

- Sutopo, A., Arthati, D. F., & Rahmi, U. A. (2014). Kajian Indikator Sustainable Development Goals (SDGs). In *Bps*.
- Suwarni, S. (2022). Peran Budaya Sekolah dalam Menciptakan Lingkungan Belajar yang Kondusif. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 13(2). <https://doi.org/10.47766/itqan.v13i2.197>
- Suyadi, A. (2018). Pancasila Sebagai Paradigma Pembangunan Hukum. *Junql Suya Kencana Satu: Dinamika Masalah Hukum Dan Keadilan*, 9(1).
- Suyuti, S., Ekasari Wahyuningrum, P. M., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Ayu Lia Rusmayani, N. G. (2023). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Journal on Education*, 6(1). <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2908>
- Syah, Rahmat; Darmawan, Daddy; Purnawan, A. (2019). Analisis faktor yang mempengaruhi kemampuan literasi digital. *Jurnal Akrab: Aksara Agar Berdaya*, 10(2), 60–69. <https://doi.org/https://doi.org/10.51495/jurnalakrab.v10i2.290>
- Syahputra, E. (2018). Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya. *Prosiding Seminar Nasional SINASTEKMAPAN*, 1(11).
- Syamsijulianto, T. (2022). *Inovasi Pembinaan Bahasa Dan Literasi: Vol. I* (A. Wijayanto, Ed.; I). Akademia Pustaka. www.akademiapustaka.com
- Syamsijulianto, T. (2023). *literasi budaya* (K. P. Lamadang, Ed.; Pertama, Vol. 1). PT. Adikarya Pratama Globalindo. www.adpraglobalindo.my.id
- Syamsijulianto, T., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, S. T., Ilmu, D., & Melawi, P. (2020). Media Pembelajaran Go Buya untuk Pembelajaran Keragaman Budaya. In *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* (Vol. 4, Issue 1).
- Syamsijulianto, T., Hidayat, A., & Zainudin, M. (2021). Pengenalan Indahnya Keragaman Budaya Negeriku Melalui Media Pembelajaran Go Buya. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(10). <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i10.14148>
- Syamsijulianto, T., Rahman, R., Sari, M. Z., Ratumanan, S. D., & Solehun, S. (2022). Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Tradisi Masyarakat Melayu Perbatasan Pada Siswa Sekolah Dasar. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 39–51. <https://doi.org/10.30997/dt.v9i1.4848>
- Syamsijulianto, T., Santiana, Asdiana, Elyana, Noviyanti, T., Pujasari, R. S., & et al. (2023). Media Inovasi Pembelajaran. In A. Wijayanto (Ed.), *Media Inovasi Pembelajaran* (Pertama). Akademia Pustaka.
- Syukur, Y., & Mangestiwi, A. (2021). *Pembelajaran Literasi Budaya dan Kewargaan (Berbasis Proyek di Masa Pandemi Covid-19)* (K. Laksono & F. Ahsoul, Eds.; 1st ed.). Direktorat Jenderal PAUD Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Tafonao, T., Saputra, S., & Suryaningwidi, R. (2020). Learning Media and Technology: Generation Z and Alpha. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 2(2), 89. <https://doi.org/10.32585/ijimm.v2i2.954>
- Tang, X., Zainal, S. R. B. M., & Li, Q. (2023). Multimedia use and its impact on the effectiveness of educators: a technology acceptance model perspective. *Humanities and Social Sciences Communications*, 10(1). <https://doi.org/10.1057/s41599-023-02458-4>
- Taufik, A. (2019). Analisis Karakteristik Peserta Didik. *El-Ghiroh*, XIV(01).
- Tegeh, I. M., Dantes, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Thi Kim Chi, N. (2018). New Approaches to Literacy: Multiliteracies, Functional and Critical Pedagogy. *VNU Journal of Science: Education Research*, 34(4). <https://doi.org/10.25073/2588-1159/vnuer.4178>

- Tohani, E., & Sugito. (2019). Penguatan Literasi Budaya Bagi Pelaku Seni Budaya Desa Kalirejo, Kecamatan Kokap, Kabupaten Kulon Progo. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 14(1), 39–46. <https://doi.org/10.21009/jiv.1401.4>
- Tran-Duong, Q. H. (2023). The effect of media literacy on effective learning outcomes in online learning. *Education and Information Technologies*, 28(3). <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11313-z>
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2).
- Triyono, T. (2019). Pentingnya Literasi Budaya di Desa Seni Jurang Blimbing. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, 3(1), 77–85. <https://doi.org/10.14710/anuva.3.1.77-85>
- Tunardi. (2018). Memaknai Peran Perpustakaan dan Pustakawan dalam Menumbuhkembangkan Budaya Literasi. *Media Pustakawan*, 25(3).
- Uddin, A. (2020). *Perencanaan pembelajaran* (Amiruddin, Ed.; Pebruari 2, Issue October). LPPI_Press.
- Unwakoly, S. (2022). Berpikir Kritis Dalam Filsafat Ilmu: Kajian Dalam Ontologi, Epistemologi dan Aksiologi. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/jfi.v5i2.42561>
- Urh, M., Vukovic, G., Jereb, E., & Pintar, R. (2015). The Model for Introduction of Gamification into E-learning in Higher Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 197(February), 388–397. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.154>
- Utami, R. P. (2017). Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Dharma Pendidikan*, 12(2).
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>
- Vebrianto, R., & Osman, K. (2011). The effect of multiple media instruction in improving students' science process skill and achievement. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 15. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.03.099>
- Vichaully, Y., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (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>
- Vromans, P., Korzilius, H., Bucker, J., & Jong, E. de. (2023). Intercultural learning in the classroom: Facilitators and challenges of the learning process. *International Journal of Intercultural Relations*, 97, 101907. <https://doi.org/10.1016/j.ijintrel.2023.101907>
- Vygotsky, L. S., Cole, M., John-Steiner, V., Scribner, S., Souberman, E., & Wertsch, J. V. (1979). Mind in Society. The Development of Higher Psychological Processes. In *The American Journal of Psychology* (Vol. 92, Issue 1). <https://doi.org/10.2307/1421493>
- Wahyu, M. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Didactica: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2). <https://doi.org/10.56393/didactica.v2i2.1152>
- Wahyudi, Indra;Bahri, Syamsul;Handayani, P. (2019). Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, V(1), 174–180. <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>
- Wahyuni, N. S. (2022). Pengembangan Media Pop Up Book Pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv MI Nw Bagik Payung. *Al-Mujahidah*, 3(2). <https://doi.org/10.51806/al-mujahidah.v3i2.53>
- Wahyuningsih, T. O., & Susanti. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Video Sebagai Bahan Pengamatan Berbasis Animasi Pada Materi Jurnal Penyesuaian. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 1(1).

- Wang, J., Tigelaar, D. E. H., Luo, J., & Admiraal, W. (2022). Teacher beliefs, classroom process quality, and student engagement in the smart classroom learning environment: A multilevel analysis. *Computers and Education*, 183. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104501>
- Welbers, K., Konijn, E. A., Burgers, C., de Vaate, A. B., Eden, A., & Brugman, B. C. (2019). Gamification as a tool for engaging student learning: A field experiment with a gamified app. *E-Learning and Digital Media*, 16(2). <https://doi.org/10.1177/2042753018818342>
- Welsh, T. S., & Wright, M. S. (2010). Cultural literacy. In *Information Literacy in the Digital Age* (pp. 13–22). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-1-84334-515-2.50002-0>
- Wibowo, A. (2017). Pendidikan Berbasis Budaya: Integrasi Nilai-Nilai Lokal dalam Kurikulum. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(3).
- Widiastuti, A., Alwasi, F. T., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2023). Literasi Budaya Dan Kewargaan Sebagai Upaya Mempertahankan Kebudayaan Di Tengah Kemajemukan Masyarakat Indonesia. *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(1). <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i1.192>
- Widyana, A. I., & Waluyanto, H. D. (2022). Pengembangan Kreativitas Desainer Melalui Aplikasi Grafis Dalam Perancangan Desain Komunikasi Visual. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1.
- 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. <https://doi.org/https://doi.org/10.31294/p.v2i1i2> Paradigma
- Widyastuti, R., & Sari Puspita, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. 22(1). <https://doi.org/10.31294/p.v2i1i2>
- Wijaya, C., 1✉, S., Gede Margunayasa, I., & Werang, B. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Augmented Reality Berbasis Android Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3).
- Wika Alzana, A., Harmawati, Y., & Pd, M. (2021). Pendidikan pancasila sebagai pendidikan multikultural. *Citizenship: Jurnal pancasila Dan Kewarganegaraan*, 9(1). <https://doi.org/10.25273/citizenship.v9i1.2370>
- Winda, R., & Dafit, F. (2021). Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2). <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.38941>
- Wira, A. (2021). Validitas dan Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Journal of Education Informatic Technology and Science (JeITS)*, 3(1).
- Wiryopranoto, S., Herlina, M. S. N., Marihandoko, D., & Tim Museum Kebangkitan Nasional. (2017). *Ki Hajar Dewantara, pemikiran dan perjuangannya* (1st ed.).
- Wittink, H., & Oosterhaven, J. (2018). Patient education and health literacy. *Musculoskeletal Science and Practice*, 38. <https://doi.org/10.1016/j.msksp.2018.06.004>
- Wood, L. C. (2015). *Gamification. September 2014*. <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-5888-2.ch297>
- 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). <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Wyman, O., Wang, C., Zhang, M., Sesunan, A., & Yolanda, L. (2023). Peran Teknologi dalam Transformasi Pendidikan di Indonesia. *Kemdikbud*, 4(2).
- Xu, J., Yang, L., & Guo, M. (2024). Designing and Evaluating an Emotionally Responsive Virtual Patient Simulation. *Simulation in Healthcare*, 19(3). <https://doi.org/10.1097/SIH.0000000000000730>

- Yazon, A. D., Ang-Manaig, K., Buama, C. A. C., & Tesoro, J. F. B. (2019). Digital literacy, digital competence and research productivity of educators. *Universal Journal of Educational Research*, 7(8). <https://doi.org/10.13189/ujer.2019.070812>
- Yong, C. Y., Chew, K. M., Mahmood, N. H., & Ariffin, I. (2014). *Image Processing Tools Package in Medical Imaging in MATLAB*. May.
- Yudiana, K., Putri, N. N. C. A., & Antara, I. G. W. S. (2023). Kesenjangan Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar di Daerah Perkotaan, Pinggiran Kota, dan Pedesaan. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3). <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i3.69790>
- Yulianingsih, W., Dwi Lestari, G., & Rahma, R. A. (2018). *PARENTING EDUCATION DALAM LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN*.
- Yulianti, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pak Alam Berbasis *Game* Edukatif IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5086–5096.
- Yuni, Q. F. (2017). Kreativitas Dalam Pembelajaran Seni Musik Di Sekolah Dasar: Suatu Tinjauan Konseptual. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 4(1). <https://doi.org/10.21043/elementary.v4i1.1980>
- Yunus, H. A. (2016). Telaah Aliran Pendidikan Progresivisme Dan Esensialisme Dalam Perspektif Filsafat Pendidikan. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 2(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v2i1.319>
- Yusuf, R. (2020). Tinjauan Literasi Budaya Dan Kewargaan Siswa Sma Se-Kota Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>
- Zahari, Z. A., Desa, M. A. M., & Bakhir, N. M. (2014). Permainan tradisional dan teknologi : Penelitian dan tinjauan terhadap persepsi kanak-kanak. *Conference Proceeding: 1st International Conference On Creative Media, Design & Technology (Reka2014)*.
- Zaini, A. (2019). Bermain sebagai Metode Pembelajaran bagi Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 3(1). <https://doi.org/10.21043/thufula.v3i1.4656>
- Zhou, C. (2022). Effective Strategies for Improving Primary School Students' English Reading Skills from the Perspective of Core Literacy. *Journal of Contemporary Educational Research*, 6(4). <https://doi.org/10.26689/jcer.v6i4.3752>
- Zulfa, A., & Najicha, F. U. (2022). Urgensi Penguatan Identitas Nasional dalam Menghadapi Society 5.0 di Era Globalisasi. *Jurnal Kalacakra: Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 3(2). <https://doi.org/10.31002/kalacakra.v3i2.6267>
- Zulfa, N. A., & Mujazi, M. (2022). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap konsentrasi belajar siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(3). <https://doi.org/10.29210/30032126000>
- Zulfan, Z., Sa'adah, N., Mustafa, S., Munawir, M., Erdiwansyah, E., Susmanto, S., & Hidayat, T. (2021). Perancangan Storyboard Konten Animasi 3 Dimensi Untuk Edukasi Anak Usia Sekolah Dasar Tentang Mitigasi Penyebaran COVID-19. *Jurnal Serambi Engineering*, 7(1). <https://doi.org/10.32672/jse.v7i1.3710>