

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Animaker Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Literasi Multibudaya Dalam Pembelajaran IPAS

Ade Yunisa Fitriani¹⁾

Universitas Pendidikan Indonesia^{1,2)}

adeyunisa328@gmail.com²⁾

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang pesat dalam era revolusi industri 4.0 mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Meskipun anak-anak zaman sekarang lebih tertarik pada media digital, kenyataannya banyak sekolah yang masih menggunakan media pembelajaran konvensional yang kurang menarik. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, seperti animaker, berpotensi meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep literasi multibudaya dalam pembelajaran IPAS. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan animaker. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan animaker sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap literasi multibudaya dengan signifikan. Kesimpulannya, pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Kata Kunci

Media pembelajaran; Animaker; Literasi multibudaya

The rapid technological development in the 4.0 industrial revolution era has impacted various aspects of life, including education. While children today are more attracted to digital media, many schools still rely on conventional learning media that may lack engagement. The use of technology-based interactive learning media, such as animaker, holds potential to enhance students' understanding of multicultural literacy concepts in Social Science Education. This study employed an experimental method with a pre-test and post-test design to measure the improvement in students' understanding after using animaker. The results indicated that using animaker as an interactive learning tool significantly improved students' understanding of multicultural literacy. In conclusion, utilizing technology-based interactive learning media can be a solution to increase student engagement and motivation in more enjoyable learning experiences.

Keywords

Learning media; Animaker; Multicultural literacy

PENDAHULUAN

Era revolusi industri 4.0 membawa perkembangan teknologi yang pesat, mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Anak-anak zaman ini cenderung lebih menyukai hal-hal baru yang interaktif dan memiliki kemampuan adaptasi tinggi terhadap teknologi. Mereka terbiasa dengan kemajuan digital yang menawarkan cara belajar dinamis dan menarik. Namun, kenyataannya banyak yang masih menggunakan media pembelajaran konvensional, seperti buku teks dan papan tulis, yang terkadang kurang menarik bagi siswa. Hal ini mengakibatkan rendahnya motivasi siswa dalam memahami materi yang lebih kompleks, seperti literasi multibudaya dan pengenalan warisan budaya Indonesia (Jafnihirda, 2023).

Media konvensional dalam pembelajaran sering kali tidak cukup interaktif untuk menarik minat siswa yang lebih akrab dengan dunia digital. Oleh karena itu, dibutuhkan solusi yang dapat menjawab tantangan tersebut, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, seperti Animaker. Animaker, sebagai platform pembuatan animasi yang mudah digunakan, dapat menciptakan pembelajaran yang lebih visual, interaktif, dan menyenangkan. Dengan menggunakan Animaker, siswa dapat belajar tentang literasi multibudaya secara lebih efektif melalui visualisasi menarik yang membantu pemahaman konsep-konsep budaya secara kontekstual dan mendalam. Penggunaan Animaker juga memfasilitasi pembuatan media pembelajaran yang berkualitas profesional dan mudah dinikmati oleh siswa karena dapat bercerita dengan gambar sehingga lebih mudah dicerna (Listiarini, 2014). Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Animaker dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap literasi multibudaya dalam pembelajaran IPAS serta memberikan kontribusi signifikan terhadap penerapan media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Animaker terhadap pemahaman siswa tentang literasi multibudaya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). Desain penelitian yang digunakan adalah *True Experimental Design* dengan model *Two-Group Pretest-Posttest*. Desain ini dipilih untuk mengevaluasi apakah penggunaan media interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman siswa mengenai literasi multibudaya.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 di SDN Muncung II Kecamatan Kronjo Kabupaten Tangerang. Sampel penelitian terdiri dari dua kelompok: **kelompok eksperimen** yang terdiri dari 25 siswa di kelas 5A, yang diberi

perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif Animaker, dan **kelompok kontrol** yang juga terdiri dari 25 siswa di kelas 5B, yang menggunakan media pembelajaran konvensional (ceramah) tanpa menggunakan Animaker. Pemilihan sekolah dan kelas didasarkan pada ketersediaan fasilitas yang memadai untuk penelitian eksperimen.

Tabel 1. Pengukuran Kuisioner

No.	Pengukuran Pernyataan
1.	Sangat setuju (SS)
2.	Setuju (S)
3.	Ragu-ragu (RR)
4.	Tidak setuju (TS)
5.	Sangat tidak setuju (STS)

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode, yaitu tes, angket, dokumentasi, dan observasi. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah **tes formatif** berupa soal pilihan ganda yang terdiri dari 20 butir soal untuk mengukur pemahaman siswa tentang literasi multibudaya sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran (*pretest dan posttest*). Angket digunakan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap media pembelajaran animaker, sementara observasi dilakukan untuk melihat keterlibatan siswa selama pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk mendukung data yang diperoleh selama penelitian.

Tabel 2. Kuisioner Untuk Kelas Eksperimen

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1.	Penggunaan Animaker membantu saya memahami konsep-konsep literasi multibudaya dalam pembelajaran IPAS.					
2.	Media pembelajaran Animaker membuat materi literasi multibudaya lebih menarik dan mudah dipahami.					
3.	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar IPAS ketika menggunakan media Animaker.					
4.	Pembelajaran dengan Animaker memudahkan saya untuk mengaitkan konsep IPAS dengan budaya yang berbeda.					
5.	Animaker membantu saya mengingat materi literasi multibudaya lebih baik dibandingkan metode pembelajaran tradisional.					
6.	Saya merasa penggunaan Animaker dalam pembelajaran IPAS meningkatkan					

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
	pemahaman saya tentang pentingnya multikulturalisme.					
7.	Media Animaker memberikan penjelasan yang lebih jelas dan terstruktur mengenai materi literasi multibudaya.					
8.	Saya merasa lebih percaya diri untuk membahas topik multibudaya setelah mengikuti pembelajaran dengan Animaker.					
9.	Penggunaan Animaker membuat saya lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas tentang literasi multibudaya.					
10.	Pembelajaran menggunakan Animaker membantu saya memahami bagaimana budaya mempengaruhi cara pandang kita terhadap materi IPAS.					

Tabel 3. Kuisioner Untuk Kelas Kontrol

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1.	Aku merasa mendengarkan penjelasan guru itu cukup mudah dimengerti.					
2.	Aku merasa pelajaran menjadi lebih seru kalau ada media seperti Animaker.					
3.	Penjelasan guru cukup jelas meskipun tidak ada media tambahan.					
4.	Aku lebih mudah memahami pelajaran IPAS kalau hanya mendengarkan penjelasan guru.					
5.	Animaker bisa membantu pelajaran IPAS menjadi lebih menarik dan mudah dimengerti.					
6.	Aku merasa bisa belajar dengan baik meskipun hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa Animaker.					
7.	Aku merasa belajar dengan Animaker akan membuatku lebih semangat.					
8.	Aku cukup memahami pelajaran tentang budaya meskipun tidak ada media tambahan seperti Animaker.					
9.	Animaker penting untuk membantu siswa					

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
10.	memahami perbedaan budaya dengan cara yang lebih menarik. Aku merasa metode ceramah saja tidak cukup untuk membuat pelajaran lebih menyenangkan.					

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah **analisis statistik deskriptif** untuk menggambarkan data yang diperoleh, serta **uji t** untuk menguji perbedaan rata-rata skor *pretest* dan *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Analisis ini digunakan untuk mengetahui apakah penggunaan media interaktif animaker memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap literasi multibudaya.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Animaker terhadap pemahaman siswa tentang literasi multibudaya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan animaker dan kelompok kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional.

1. Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

- a. Pada kelompok eksperimen, terdapat peningkatan signifikan pada nilai *posttest* dibandingkan dengan *pretest*. Hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 30 pada data sebelum perlakuan (*pretest*) pada kelas eksperimen terdapat jumlah sampel valid 25, skor rerata (nilai tengah) yaitu: mean (rata-rata) = 52.20, median (nilai tengah) = 45.00, simpangan baku = 2.082, nilai minimum = 25 dan nilai maksimum = 90. Sedangkan hasil perhitungan pada data setelah perlakuan (*Posttest*) pada kelas eksperimen didapat jumlah sampel valid 25, skor rerata (nilai tengah) yaitu: mean (rata-rata) = 49.80, median (nilai Tengah) = 50.00, simpangan baku = 2.252, nilai minimum = 10, dan nilai maksimum = 90.
- b. Sebaliknya, pada kelompok kontrol, meskipun ada peningkatan nilai, perubahan tersebut tidak se signifikan kelompok eksperimen. Hasil perhitungan sebelum (*pretest*) dengan menggunakan SPSS 30 pada kelas kontrol terdapat jumlah sampel valid 25, skor rerata (nilai tengah) yaitu: mean (rata-rata) = 38.60, median (nilai tengah) = 35.00, simpangan baku = 1.965, nilai minimum = 10 dan nilai maksimum = 85. Sedangkan hasil perhitungan pada data setelah perlakuan (*posttest*) pada kelas eksperimen didapat jumlah sampel

valid 25, skor rerata (nilai tengah) yaitu: mean (rata-rata) = 41.40, median (nilai Tengah) = 40.00, simpangan baku = 2.028, nilai minimum = 10, dan nilai maksimum = 85.

Seperti tabel dibawah ini:

Tabel 4. Hasil Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas Eksperimen Sebelum (*Pretest*) dan Sesudah Perlakuan (*Posttest*)

N	Valid	Pretest	Posttest
		Missing	
		25	25
		0	0
Mean		52.20	49.80
Median		45.00	50.00
Std. Deviation		2.082	2.252
Range		65	80
Minimum		25	10
Maximum		90	90

Tabel 5. Hasil Hasil Pemahaman Siswa Kelas Kontrol Pada (*Pretest*) dan (*Posttest*)

N	Valid	Pretest	Posttest
		Missing	
		25	25
		0	0
Mean		38.60	41.40
Median		35.00	40.00
Std. Deviation		1.965	2.028
Range		75	75
Minimum		10	10
Maximum		85	85

2. Uji Statistik

Uji t menunjukkan bahwa perbedaan rata-rata antara *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen. Hasil perhitungan dari uji hipotesis dengan paired samples t-test untuk mengukur sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan hasil dari sebelum diberi perlakuan 0,237 dan sesudah diberi perlakuan 0,473, maka hasilnya signifikan.

Paired Samples Test										
		Paired Differences					Significance			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	Sebelum - Sesudah	2.40000	16.46461	3.29292	-4.39626	9.19626	.729	24	.237	.473

Gambar 1. Hasil Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas Eksperimen Sebelum (*Pretest*) dan Sesudah Diberi Perlakuan (*Posttest*) Menggunakan Uji Hipotesis

Uji hipotesis dengan paired samples t-test digunakan untuk membandingkan rata-rata dua sampel yang berpasangan atau berhubungan, misalnya untuk mengukur subjek yang sama sebelum dan sesudah perlakuan. Selanjutnya digunakan uji independent samples t-test, uji ini dilakukan untuk mengukur rata-rata *pretest* dan *posttest* dari kedua kelas, seperti berikut:

Independent Samples Test											
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
						One-Sided p	Two-Sided p			Lower	Upper
Pretest	Equal variances assumed	.471	.496	-2.375	48	.011	.022	-13.60000	5.72713	-25.11516	-2.08484
	Equal variances not assumed			-2.375	47.843	.011	.022	-13.60000	5.72713	-25.11614	-2.08386
Posttest	Equal variances assumed	.077	.783	-1.386	48	.086	.172	-8.40000	6.06218	-20.58883	3.78883
	Equal variances not assumed			-1.386	47.484	.086	.172	-8.40000	6.06218	-20.59225	3.79225

Gambar 2. Hasil Rata-Rata dari *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Dengan Independent Samples T-Test

Hasil perhitungan dari uji hipotesis dengan independent samples t-test untuk mengetahui kedua sampel bisa dikatakan signifikan karena $p\text{-value} < 0.05$. Uji *independent samples t-test* digunakan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok data yang tidak terkait atau independent.

3. Keterlibatan dan Persepsi Siswa

Berdasarkan hasil angket dan observasi, siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi selama pembelajaran. Mereka lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan Animaker. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan media animasi, yang membuat pemahaman mereka terhadap literasi multibudaya menjadi lebih jelas dan menarik.

Tabel 6. Hasil Responden Siswa Kelas Eksperimen dari Penggunaan Media Interaktif Animaker

No	Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1.	Ilyas (L)	5	5	4	5	1	4	5	5	5	1
2.	Fajar (L)	5	3	4	5	2	4	3	5	4	5
3.	Saiyah (P)	5	3	4	3	4	4	5	4	5	3
4.	Mirna (P)	5	3	5	1	5	3	1	3	5	4
5.	Auliyah (P)	5	3	4	5	4	4	5	3	5	3
6.	Aila (P)	5	3	5	3	4	4	5	4	5	3
7.	Jaenab (P)	5	3	5	1	3	5	1	5	5	3
8.	Salsa (P)	5	3	3	1	3	5	1	5	5	3
9.	Rosyid (L)	5	5	4	4	5	3	2	5	5	3
10.	Nela (P)	5	4	3	2	3	4	5	3	5	5
11.	Iqbal (L)	5	5	4	4	2	5	5	5	5	3
12.	Kawasi (L)	5	5	4	5	3	5	4	4	4	5
13.	Bileh (P)	5	4	5	3	5	5	4	5	4	5
14.	Najwah (P)	3	4	5	3	2	2	3	2	2	2
15.	Andin (P)	5	4	3	5	4	3	4	5	5	3
16.	Muklis (L)	5	5	4	5	4	5	4	5	3	4
17.	Amanda (P)	5	4	4	3	3	5	4	3	4	5
18.	Istianah (P)	5	4	5	5	3	4	5	5	4	5
19.	Difa (P)	5	4	4	3	4	4	4	5	4	5
20.	Nofal (L)	5	5	4	4	2	5	4	4	4	5
21.	Zidan (L)	5	5	4	5	3	5	4	4	5	2
22.	Mubarok (L)	5	5	4	5	3	4	5	4	5	5
23.	Nizam (L)	5	5	4	5	3	4	5	4	4	5
24.	Rizki (L)	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
25.	Nisa (P)	5	3	5	3	5	5	5	5	5	5

Kuisisioner kelas eksperimen ini telah dihitung menggunakan *SPSS 30* dengan hasil perhitungan validitas yang menunjukkan bahwa nilai signifikan dari kuisisioner yang telah di sebarakan yaitu di bawah 0,05 itu valid yang berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa saja yang seharusnya diukur, serta hasil perhitungan reliabilitas yang menggunakan *SPSS 30* menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alfa* dari kuisisioner yang telah di sebarakan yaitu diatas 0,6 yaitu 0.889 yang berarti reliabel atau konsisten respondennya untuk menjawab kuisisioner.

Tabel 7. Hasil Responden Siswa Kelas Eksperimen dari Penggunaan Media Interaktif Animaker

No	Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1.	Iip	5	2	4	2	3	5	3	2	5	4
2.	Marvin	4	2	5	5	3	2	1	4	4	5
3.	Habibi	4	2	5	3	1	5	3	2	1	5
4.	Rohmah	5	4	4	5	3	2	5	3	4	5
5.	Suci	5	3	2	5	4	4	4	5	4	5
6.	Afrah	5	3	4	5	3	4	3	4	3	2
7.	Awaliyah	5	3	4	5	3	4	3	4	4	2
8.	Atu	5	4	4	4	5	5	5	4	4	3
9.	Neli	5	4	4	4	5	5	5	4	4	3
10.	Muslimah	5	3	4	5	2	3	3	1	4	3
11.	Dania	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
12.	Hilma	5	3	4	5	3	5	4	4	4	2
13.	Najwah	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4
14.	Ibnu	5	4	4	3	5	4	2	5	5	5
15.	Auliyah	5	3	5	5	3	5	5	4	4	1
16.	Rizki	5	4	4	3	5	4	4	2	5	5
17.	Rizki B	5	4	4	3	5	4	2	2	5	5
18.	Saniah	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4
19.	Jariyah	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4
20.	Arman	5	4	4	3	2	1	5	4	2	4
21.	Rizqi	5	3	4	3	5	4	2	2	5	3
22.	Dafa	5	4	4	3	5	4	4	3	5	5
23.	Kaman	5	4	2	3	1	5	1	5	1	2
24.	Aan	5	4	4	4	5	4	4	3	5	5
25.	Hayati	4	4	4	3	4	1	5	3	4	5

Kuisisioner kelas kontrol ini telah dihitung menggunakan *SPSS 30* dengan hasil perhitungan validitas yang menunjukkan bahwa nilai signifikan dari kuisisioner yang telah di sebarakan yaitu di bawah 0,05 itu valid yang berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa saja yang seharusnya diukur, serta hasil perhitungan reliabilitas yang menggunakan *SPSS 30* menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alfa* dari kuisisioner yang telah di sebarakan yaitu diatas 0,6 yaitu 0.771 yang berarti reliabel atau konsisten respondennya untuk menjawab kuisisioner.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Animaker dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap literasi multibudaya dalam pembelajaran IPAS secara signifikan. Temuan ini mendukung hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya yang bersifat interaktif, dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa (Listiarini, 2014). Hal ini terjadi karena Animaker menyediakan visualisasi yang jelas dan menarik, yang membantu siswa memahami konsep-konsep budaya dengan cara yang kontekstual dan mendalam.

Peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen juga menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif seperti Animaker lebih efektif dalam menarik perhatian siswa dibandingkan dengan media konvensional. Keberhasilan ini mungkin disebabkan oleh kemudahan penggunaan Animaker, yang memungkinkan siswa untuk melihat dan berinteraksi dengan materi pembelajaran dalam format yang lebih dinamis. Siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi karena mereka dapat berpartisipasi aktif dalam proses belajar melalui elemen-elemen visual yang disediakan oleh Animaker, seperti karakter, ikon, teks, dan audio.

Kelompok kontrol yang hanya menggunakan media konvensional (ceramah) menunjukkan peningkatan yang lebih rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa media yang tidak interaktif cenderung membuat siswa kurang terlibat dan kurang termotivasi dalam memahami materi yang kompleks, seperti literasi multibudaya.

Penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam penerapan media interaktif untuk meningkatkan pemahaman literasi multibudaya. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyarankan penggunaan teknologi dalam pendidikan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang lebih abstrak (Jafnihirda, 2023).

Secara keseluruhan, penelitian ini mengkonfirmasi bahwa media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, seperti Animaker, dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap literasi multibudaya dalam pembelajaran IPAS, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar.

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran interaktif Animaker terbukti meningkatkan pemahaman siswa terhadap literasi multibudaya dalam pembelajaran IPAS. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi, dan membantu mereka memahami konsep-konsep budaya dengan cara yang lebih kontekstual dan mendalam. Dibandingkan dengan media

pembelajaran konvensional, animaker mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara signifikan. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan pembelajaran berbasis teknologi dan menunjukkan pentingnya penggunaan media interaktif dalam pendidikan. Pengembangan lebih lanjut dapat mengeksplorasi berbagai media pembelajaran berbasis teknologi lainnya, serta menguji pengaruhnya dalam konteks pembelajaran yang lebih luas, membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di masa depan.

REFERENSI

- Aenullael Mukarromah, M. A. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1-8.
- Agist Hasanah, C. R. (2023). Pengintegrasian kurikulum merdeka dalam pembelajaran: Upaya Memaksimalkan Pemahaman Siswa Tentang Budaya Lokal. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 1-12.
- Asti Widiastuti¹, F. T. (2024). Literasi Budaya Dan Kewargaan Sebagai Upaya Mempertahankan Kebudayaan Di Tengah Kemajemukan Masyarakat Indonesia. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1-8.
- Desi Wibawati, A. P. (2021). Upaya Indonesia Dalam Mempromosikan Wisata Kuliner Sebagai Warisan Budaya Dunia. *Journal of Tourism and Creativity*, 1-9.
- Diana Nur Septiyawati Putri, F. I. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif terhadap hasil Belajar Siswa Sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 1-12.
- Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Diklat Review*, 1-12.
- Koentjaraningrat. (2004). *buku kebudayaan melintas dan pembangunan kebudayaan*.
- Kristianto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Penerbit Bintang Sutabaya.
- Lika Jafnihirda, S. A. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *Journal Of Social Science Research*, 1-13.
- Listiarini, B. M. (2014). Perancangan Komik Berlatar Belakang Kerajaan Majapahit untuk Menggugah Minat Remaja Terhadap Warisan Budaya Indonesia. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1-13.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1-9.
- Prihma Sinta, A. G. (2015). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Ips Di Smp Negeri Di Kota Yogyakarta. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 1-7.
- Putri, R. A. (2023). Penggunaan Aplikasi Animaker Dalam Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1-11.

- Ramdan, A. (2017). Literasi Budaya Dan Kewargaan Sebagai Enkulturasikan Multikulturalisme. *Jurnal AKRAB*, 1-5.
- Salwa Cantika Khorunnisa, D. A. (2023). Strategi Terbaik Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Siswa Menggunakan Metode Pembelajaran Scramble. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 1-10.
- Sulistiyanto, B. (2018). Warisan Budaya Sebagai Barang Publik. *Kalpataru, Majalah Arkeologi*, 1-14.
- Udi Budi Harsiwi, L. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *JURNALBASICEDU*, 1-10.
- Wibawa, S. (2019). Literasi Kebudayaan Melalui Media Sosial. *Prosiding Konferensi Nasional "Sastra, Bahasa Dan Budaya"*, 1-22.