

DAFTAR PUSTAKA

- Alanur, S. N., Jamaludin, J., & Amus, S. (2023). Analisis Profil Pelajar Pancasila Dalam Buku Teks Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(1), 179–190. <https://doi.org/10.31571/jpkn.v7i1.5787>
- Alfianti, A., Taufik, M., & Hakim, Z. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 1(2), 1–12. <https://doi.org/10.31000/ijoe.v1i2.2927>
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta.
- Arima, M., Amaliyah, N., Abustang, P., & Alam, S. (2022). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kota Makassar. *Pendas Mahakam : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 105–110. <https://doi.org/10.24903/pm.v6i2.818>
- Badrullah. (2020). Teknik Asosiasi Bebas sebagai Upaya Menghilangkan Gangguan Trauma terhadap Kekerasan bagi Siswa. *Jurnal Sipatokkong BPSDM Sulawesi Selatan*, 1(3), 276–280. <https://ojs.bpsdmsulsel.id/>
- Fadillah, M., Selegi, S. F., & Ayurahmawati, P. (2022). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Sifat-sifat Wujud Benda Kelas V SD. *BADA 'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 336-345.
- Fatimah, L. U., & Alfath, K. (2019). ANALISIS KESUKARAN SOAL, DAYA PEMBEDA DAN FUNGSI DISTRAKTOR. *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*, 37-64.
- Habibullah, M. R., Yulia, N. M., & Fitriyana, W. N. (2024). Pengembangan Vidio Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 321-332.
- Hasanah, U. U., & Setiaji, K. (2019). Pengaruh Literasi Digital, Efikasi Diri, Lingkungan Terhadap Intensi Berwirausaha Mahasiswa Dalam E-Business. *Economic Education Analysis Journal*, 2(1), 1–18. <https://doi.org/10.15294/eeaj.v13i2.17051>
- Haya, A. F., Kurniawati, K., Hardiyanti, N., & Saputri, I. A. (2023). Pentingnya Penerapan Literasi Digital dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Tsaqofah*, 3(5), 850–862. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i5.1491>
- Indarwati, N. (2021). Pelaksanaan Workshop untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Membimbing Kegiatan Ekstrakurikuler Tulis dan Baca Puisi Kepada Siswa Melalui Teknik Asosiasi dan Fantasi. *JIRA*:

- Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(6), 782–791. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i6.160>
- Jannah, M. M., & Rasyid, H. (2023). Kurikulum Merdeka: Persepsi Guru Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 197–210. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3800>
- Jumanto, J., & Adi, Y. K. (2023). Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas Vi Ditinjau Dari Prestasi Akademik. *Jurnal Sinektik*, 5(1), 82–87. <https://doi.org/10.33061/js.v5i1.7533>
- Mashuri, C., Permadi, G. S., & Vitadiar, T. Z. dkk. (2022). *Buku Ajar Literasi Digital*.
- Musrizal, & Azhar. (2024). Inovasi Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Anak Di Era 4.0. *Al-Rabwah: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 40–48.
- Nadia, N., Wardiah, D., & Kuswidyanarko, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Materi IPA. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 2(1), 133–139. <https://doi.org/10.31004/innovative.v2i1.2872>
- Nadeak, C., Siahaan, T. M., & Purba, Y. O. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Pada Materi Himpunan. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 1316–1329.
- Nasrullah, R., Aditya, W., Satya, T. I., Nento, M. N., Hanifah, N., Miftahussururi, & Akbari, Q. S. (2017). Materi Pendukung Literasi Digital. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 43. <http://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wp-content/uploads/2017/10/literasi-DIGITAL.pdf>
- Nisa, N., Arum, N., Hidayat, S. N., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penguatan Pendidikan Karakter melalui Literasi Digital di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 05(02), 2457–2464.
- Nisa, R. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Inshot Dengan Menggunakan Model PBL Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keragaman Di *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01, 248–257. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1447%0Ahttps://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/download/1447/939>
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19.
- Putri, P., Idris, M., & Irawan, D. B. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Capcut pada Pembelajaran IPS Materi Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science ...*, 3, 2468–2480. <http://j->

- innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2300%0Ahttp://j-
innovative.org/index.php/Innovative/article/download/2300/1704
- Putri, S. R., & Ahmadi, F. (2023). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Literasi Digital, Minat Baca dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 7(3), 446–455. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.66997>
- Riyanti, A., & Novitasari, N. (2021). Pendidikan Multikultural Berbasis Kearifan Lokal Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia*, 3(1), 29–35. <https://doi.org/10.23887/jabi.v3i1.37780>
- Sari, W. P., & Montessori, M. (2021). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Modul Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5275–5279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.152>
- Simbolon, M. E., Marini, A., & Nafiah, M. (2022). Jurnal Cakrawala Pendas PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP MINAT BACA SISWA. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 532–542. <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2449>
- Siregar, R. N., Mujib, A., Siregar, H., & Karnasih, I. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pendekatan Matematika Realistik. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 56–62. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i1.338>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Alfabeta, cv.
- Tamami, T. (2024). *Kajian Teori : Peran Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis STEAM Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*. 7,309–316
- Widyahabsari, D., Aka, K. A., & Zaman, W. I. (2023). Media Video Animasi Materi Bangun Ruang. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran*, 587–594.