

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zainul. 2016. "Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran." *Edcomtech* 1(1): 9–20.
- AD, Y. (2018). Konsep Perkembangan Kognitif Perspektif Al-Ghazali Dan Jean Piaget. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 5(2), 97. <https://doi.org/10.24042/kons.v5i2.3501>
- Ahsani, E. luthfi, F., & Azizah, N. R. (2021). Implementasi Literasi Budaya Dan Kewargaan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa Madrasah Ibtidaiyah Di Tengah Pandemi. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(01), 7. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v11i01.10317>
- Alannasir, W. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Ips Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuruki. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 2(2), 81. <https://doi.org/10.26858/est.v2i2.2561>
- Anning, B. (2010). Embedding an Indigenous Graduate Attribute into University of Western Sydney's Courses. *Australian Journal of Indigenous Education*, 39(02), 40–52. <https://doi.org/10.1375/S1326011100001125>
- Annisa, N., Saragih, A. H., & Mursid, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 5(2), 53–60. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v5i2.12599>
- Anwar, Z., dkk. (2020). Development of Interactive Video Based Powerpoint Media In Mathematics Learning. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 6(2), 167–177. <https://doi.org/10.26858/est.v6i2.13179>
- Areni, I. S., dkk. (2019). Pengenalan Pembelajaran Interaktif Berbasis Game di SDN 14 Bonto-Bonto Kabupaten Pangkep. *Panrita Abdi-Jurnal*, 3(2), 177–183. <https://doi.org/0000-0002-6248-3656>
- Aprinta, G. (2013). Fungsi Media Online Sebagai Media Literasi Budaya Bagi Generasi Muda. *Jurnal The Messenger*, 5(1), 16. <https://doi.org/10.26623/themessenger.v5i1.218>
- Baharun, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE. *Cendekia: Journal of Education and Society*, 14(2), 231. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v14i2.610>
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)

- Damayanti, A. P., & Qohar, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint pada Materi Kerucut. *Jurnal Matematika Kreatif Inovaif*, 10(2), 119–124. <http://dx.doi.org/10.15294/kreano.v10i2.16814>
- Desyandri. (2018). Nilai-Nilai Kearifan Lokal untuk Menumbuhkembangkan Literasi Budaya di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 27(1), 1–9. <https://doi.org/10.17977/um009v27i12018p001>
- Ernita, D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Kelas V SD N Kasihan, 1–7. <http://repository.upy.ac.id/id/eprint/1547>
- Falahudin, Iwan. 2017. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaishwara* 1(4): 402–16.
- Fatimah, W., Alam, S., & Mandak, S. (2021). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD Inpres Borong Jambu II. *Celebes Education Review*, 2(2), 70–80. <https://doi.org/10.37541/cer.v2i2.538>
- Fauyan, M. (2019). Developing Interactive Multimedia Through Ispring on Indonesian Language Learning with The Insights of Islamic Values in Madrasah Ibtidaiyah. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 6(2), 177. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v6i2.4173>
- Hadi, Sofyan. 2017. Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran dan Pendidikan Dasar* : 96–102.
- Hakim, A. R., Windayana, H. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(2). <https://doi.org/10.17509/eh.v4i2.2827>
- Helaluddin. (2018). Desain Literasi Budaya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *Jurnal Bahasa Indonesia*, 1(2). <https://doi.org/10.1164/rccm.200607-984PP>
- Ilhami, R. S., & Rimantho, D. (2017). Penilaian Kinerja Karyawan dengan Metode AHP dan Rating Scale. *Jurnal Optimasi Sistem Industri*, 16(2), 150. <https://doi.org/10.25077/josi.v16.n2.p150-157.2017>
- Islami, S., dkk. (2020). Validitas Jobsheet Instalasi Perumahan Berbasis Proyek Berbantuan E-Learning di Pendidikan Vokasi. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 3(2), 174–178. <https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/INTECOM/article/view/1814/1041>
- Jannah, M., dkk. (2017). Hubungan Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar Dengan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X Lab School Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah*, 2(2), 78–91.

<http://www.jim.unsyiah.ac.id/geografi/article/view/5194/2167>

- Latifah, S., dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 11(2), 9-16. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v11i1.3851>
- Lilik, L., & Mertayasa, I. K. 2019. Esensi Tri Hita Karana Perspektif Pendidikan Agama Hindu. Bawi Ayah: *Jurnal Pendidikan Agama Dan Budaya Hindu*, 10(2), 60-80. <https://doi.org/10.33363/ba.v10i2.373>
- Lina Rihatul Hima, & Samidjo. (2019). Pengembangan MILEA (Media Pembelajaran Interaktif Matematika Menggunakan Software Lectora Inspire) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 134–139. <https://doi.org/10.21009/pbe.3-1.16>
- Kartika, S., Husni, H., & Millah, S. (2019). Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 113. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.360>
- Khamidah, N., dkk. (2019). Discovery Learning : Penerapan dalam pembelajaran IPA berbantuan bahan ajar digital interaktif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 3(1), 87. <https://doi.org/10.31331/jipva.v3i1.770>
- Mahnun, Nunu. 2012. Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1): 27–35.
- Maimun, M., dkk., (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>
- Materi Teorema Pythagoras. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(4), 5–7. <https://doi.org/10.46799/%25J.Vol1.Iss4.44>
- Mei M C, 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Multimedia Lectora Inspire Dengan Model Jigsaw Pada Mupel IPS Kelas IV SDN Pakintelan 03 Gunungpati Semarang". Skripsi. Semarang: UNNES.
- Megantari, K. A., dkk. (2021). Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital. *Jurnal Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 140. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/34251/18291>
- Miarsyah, M., dkk. (2019). Effectiveness lekers mulia (student worksheet based on multimedia) and the level of knowledge on the attitude of environmental responsibility. *Journal of Physics: Conference Series*, 1317(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1317/1/012187>

- Minardi, J., Akbar, A. S. (2020). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Power Point untuk Peningkatan Kompetensi Guru SD. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(1), 96. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i1.2747>
- Miswati, dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Macro Berbasis Problem Based Learning Materi Besaran dan Pengukuran Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas X. *Silampari Jurnal Pendidikan Ilmu Fisika*, 2(2), 77–91. <https://doi.org/10.31540/sjpif.v2i2.984>
- Mudinillah, A. (2019). Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Pelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Penelitian Ipteks*, 4(2), 248–258. <https://doi.org/10.32528/ipteks.v4i2.2462>
- Muhamad, A., & Pustikaningsih, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire pada Materi Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK 1 Tepel Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(1), 97–111. <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i1.26515>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 1–10. <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Murti, W. W., & Sunarti, T. (2021). Pengembangan Instrumen Tes Literasi Sains Berbasis Kearifan Lokal Di Trenggalek. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 7(1), 33. <https://doi.org/10.31764/orbita.v7i1.4386>
- Novita, L., dkk. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan*, 3(2), 64–72. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>
- Nurseto, T. (2011). .Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1), 19–35. <http://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Nursidik, H, dkk (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Software Lectora Inspire. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 237-244. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2583>
- Oktaviani, W., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Basicedu*, 2(2), 5–10. [http://repository.radenintan.ac.id/11763/1/Skripsi 2.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/11763/1/Skripsi%202.pdf).
- Pramuditya, dkk. (2018). Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Logika Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2(2), 165. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v2i2.919>
- Pratiwi, A., & Asyarotin, E. N. K. (2019). 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>

Prayitno, & Mardianto, M. F. F. (2020). Peningkatan Hasil Evaluasi pembelajaran Daring saat pandemi Covid-19 Berdasarkan Media Powerpoint Interaktif. *Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 5(2), 171–181. <https://doi.org/DOI:> <http://doi.org/10.30651/must.v5i2.6119>

Putri Utami, I. W., & Muzakki, A. (2020). Analisis Pendampingan Literasi Budaya Dan Kewarganegaraan Di Era New Normal. *Wahana*, 72(2), 126–130. <https://doi.org/10.36456/wahana.v72i2.2851>

Rai, I. B., & Suarningsih, N. M. 2019. Konsepsi Asta Brata dalam Kepemimpinan berlandaskan Tri Hita Karana. *Widya Accarya*, 10(2)

Retnani, A. O., dkk. (2019). Pengaruh Media Berbasis *Lectora Inspire* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN Kampungdalem 1 Tulungagung. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 2591-2600.

Ratnawati, N. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Metode Pembelajaran Actual Learning. *Wahana Didaktika : Jurnal Ilmu Kependidikan*, 17(2), 175–186. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v17i2.2613>

Rizki, F., Gunawan, I., & Amirudin. (2020). The Develoment Of Problrm Solving-Based Intractive Learning Media Using Lectora Inspire. *Journal of Science and Mathematics Education*, 3(1), 79–86. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v3i1.5059>

Saepudin, E., Damayani, N. A., & Rusmana, A. (2018). Model literasi budaya masyarakat Tatar Karang di Kecamatan Cipatujah Kabupaten Tasikmalaya. *Berkala Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 14(1), 1. <https://doi.org/10.22146/bip.33315>

Sari, R. K., Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD Rika. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122–130. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>

Setiawan, H., dkk. (2017). Pengembangan Instrumen Asesmen Autentik Kompetensi Pada Ranah Keterampilan Untuk Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(7), 874–882. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i7.9602>

Shalikhah, N. D. (2016). Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran. *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, 11(1), 101–115. <https://doi.org/10.316031/cakrawala.v11i1.105>

- Shalikhah, N. D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16. <https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>
- Shliakhovchuk, E. (2021). After cultural literacy: new models of intercultural competency for life and work in a VUCA world. *Educational Review*, 73(2), 229–250. <https://doi.org/10.1080/00131911.2019.1566211>
- Sholehah, F. (2021). Pengembangan E- LKPD Berbasis Kontekstual Menggunakan Liveworksheets pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP Ahmad Dahlan Kota Jambi. <http://repository.uinjambi.ac.id/8567>
- Sudiana, I. M., & Sudirgayasa, I. G. (2015). Integrasi kearifan lokal bali dalam buku ajar sekolah dasar. *Jurnal Kajian Bali*, 5(1), 181-200.
- Sulistiyawati, W., dkk. (2021). Peranan game edukasi kahoot dalam menunjang pembelajaran matematika. *Wahana Matamatika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15(1), 56–57. <https://doi.org/10.23887/wms.v15i1.29851>
- Sumarto. (2019). Budaya, Pemahaman dan Penerapannya “Aspek Sistem Religi, Bahasa, Pengetahuan, Sosial, Kesenian dan Teknologi.” *Jurnal Literasiologi*, 1(2), 144–159. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v1i2.49>
- Susanti, S., & Permana, R. S. M. (2016). Pembelajaran Literasi Budaya Sunda Pada Peserta Didik SD Bestari Utami Kabupaten Garut Jawa Barat. *Jurnal Aplikasi Ipteks Untuk Masyarakat*, 5(1), 34–37. <https://doi.org/10.24198/dharmakarya.v6i2.14872>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tegeh, I Made, I Nyoman Jampel, dan Ketut Pudjawan. 2014. Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wahyuni, dkk. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Pada Materi Larutan Elektrolit Dan Nonelektrolit Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa SMA. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 2(1), 21–28. <https://doi.org/10.24815/jipi.v2i1.10743>
- Widiana, I Wayan, I Ketut Gading, I Made Tegeh & Putu Aditya Antara. 2020. Kelayakan Penyusunan Instrumen Penelitian Pendidikan. Singaraja: Rajawali Printing.
- Widnyana, I. G., Sujana, I. W., & Putra, I. K. A. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Kecamatan Denpasar Timur Tahun Pelajaran 2016 / 2017. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2), 1–10. <https://dx.doi.org/10.23887/jjpsd.v5i2.11995>

- William, & Hita. (2019). Mengukur Tingkat Pemahaman Pelatihan PowerPoint. *JSM STMIK Mikroskil*, 20(1), 71–80. <https://www.mikroskil.ac.id/ejurnal/index.php/jsm/article/view/650/314>
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>
- Yusuf, R., dkk. (2020). Tinjauan Literasi Budaya dan Kewargaan Siswa SMA Se-Kota Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 91–99. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>
- Zuhriya, Aminatuz. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Lectora Inspire Untuk Melatih Kemandirian Belajar Matematika Siswa. <https://digilib.uinsby.ac.id/id/eprint/38646>

