

DAFTAR RUJUKAN

- Adnyana, B. (2016). Subak Sebagai Media Pembelajaran Biologi Berbasis Kearifan Lokal. *Prosiding Seminar Nasional MIPA*, 142–147.
- Affandy, S. (2017). Penanaman Nilai-Nilai Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Perilaku Keberagaman Peserta Didik. *Atthulab: Islamic Religion Teaching and Learning Journal*, 2(2), 193–207. <https://doi.org/10.15575/ath.v2i2.3391>
- Agung, A. A. G. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Ahsani, E. L. F., & Azizah, N. R. (2021). Implementasi Literasi Budaya dan Kewargaan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa Madrasah Ibtidayah di Tengah Pandemi. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(1), 7–16. <http://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v11i01.10317>
- Akbar, A. (2017). Membudayakan Literasi dengan Program 6M di Sekolah Dasar. *JPSD: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 42–52.
- Aliftika, O., Purwanto, & Utari, S. (2019). Profil Keterampilan Abad 21 Siswa SMA Pada Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Materi Gerak Lurus. *Wapfi: Wahana Pendidikan Fisika*, 4(2), 141–147. <https://doi.org/10.17509/wapfi.v4i2.20178>
- Alit, S., & Santhiarsa, N. (2020). Literasi Budaya Bali: Kajian Ilmu Filsafat tentang Keadilan dalam Sistem Subak. *Jurnal Nomosleca*, 6(1), 47–52. <https://doi.org/10.26905/nomosleca.v6i1.3960>
- Alwi, S. (2017). Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Itqan: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 8(2), 145–167. <https://ejournal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/view/107>
- Ambara, P., & Permadi, O. (2021). Fungsi Subak Uma Lambing dalam Upaya Pencegahan Alih Fungsi Lahan Pertanian di Desa Adat Sibangkaja. *Jumaha: Jurnal Mahasiswa Hukum Saraswati*, 1(2), 403–414. <https://ejournal.unmas.ac.id/index.php/jhm/article/view/3468>
- Amir, A. (2016). Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Eksakta*, 2(1), 34–40.
- Angko, N., & Mustaji. (2013). Pengembangan Bahan Ajar dengan Model ADDIE Untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1), 1–15. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n1.p1--15>
- Anis, N., Apriliya, S., & Mustajin, A. (2020). Perencanaan Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional sebagai Afirmasi Literasi Budaya di SD. *Indonesian*

Journal of Primary Education, 4(1), 47–55.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/ijpe/article/view/25398/12107>

Anning, B. (2010). Embedding an Indigenous Graduate Attribute in to University of Western Sydney's Courses. *The Australian Journal of Indigenous Education*, 39, 40–52. <https://doi.org/10.1375/S1326011100001125>

Antara, S., Suma, K., & Parmiti, D. P. (2022). E-Scrapbook: Konstruksi Media Pembelajaran Digital Bermuatan Soal-Soal Higher Order Thinking Skills. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 11–20. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.47559>

Ariani, S. E., Syamswisna, & Titin. (2019). Kelayakan Media Poster Lipat Sub Materi Pemanfaatan Keanekaragaman Hayati di Indonesia. *Journal of Biologi Learning*, 1(2), 78–87. <https://doi.org/10.32585/.v1i2.392>

Arnada, E. Z., & Putra, R. W. (2018). Implementasi Multimedia Interaktif Pada PAUD Nurul Hikmah Sebagai Media Pembelajaran. *Idealis: Indonesian Journal Information System*, 1(5), 393–400. <https://jom.fti.budiluhur.ac.id/index.php/IDEALIS/article/view/1033/259>

Arsyad, M. N., & Fatmawati. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 8(2), 188–189. <http://doi.org/10.25273/ajsp.v8i2.2702>

Astini, N. K. S. (2019). Pentingnya Literasi Teknologi Informasi dan Komunikasi Bagi Guru Sekolah Dasar Untuk Menyiapkan Generasi Milenial. *Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya Ke-1*, 1(1), 113–120. <https://stahnmpukuturan.ac.id/jurnal/index.php/dharmaacarya/article/view/194>

Azizah, A. A. M. (2021). Analisis Pembelajaran IPS di SD/MI dalam Kurikulum 2013. *Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 5(1), 1–14.

Bakhi, S. (2019). Animasi Interaktif Pembelajaran Huruf dan Angka Menggunakan Model ADDIE. *Intensif: Jurnal Imluah Penelitian Dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 3(2), 130–144. <https://doi.org/10.29407/intensif.v3i2.12666>

Berice, A. (2010). Embedding an Indigenous Graduate Attribute in to University of Western Sydney's Courses. *The Australian Journal of Indigenous Education*, 39, 40–52. <https://doi.org/10.1375/S1326011100001125>

Blaschke, L. M., & Hase, S. (2016). Heutagogy: A Holistic Framework for Creating Twenty First Century Self Determined Learners. *The Future of Ubiquitous Learning*, 25–40. https://doi.org/10.1007/978-3-662-47724-3_2

- Buchori, A. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Kemampuan Matematika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 105–114. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i1.20094>
- Dantes, R. (2017). *Desain Eksperimen dan Analisis Data*. Depok: PT. Raja Grafindo.
- Desyandri. (2018). Nilai-Nilai Kearifan Lokal Untuk Menumbuhkembangkan Literasi Budaya di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 27(1), 1–9. <http://doi.org/10.17977/um009v27i12018p001>
- Devianty, R. (2019). Manfaat Literasi Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Jurnal Ijtimaiah*, 3(1). <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1086842>
- Dewi, N. P. S. R., Wibawa, I. Ma. C., & Devi, N. L. P. L. (2017). Kemampuan Berpikir Kritis dan Keterampilan Proses dalam Pembelajaran Siklus Belajar 7E Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(1), 125–133. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v6i1.9476>
- Dhaniawaty, R., Suci, L., & Hardiyana, B. (2021). Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Mengenai Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa SMP Kelas VII. *Jati: Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 11(2), 183–194. <https://doi.org/10.34010/jati.v11i2.5574>
- Diem, A. F. (2012). Wisdom of The Localty (Sebuah Kajian: Kearifan Lokal dalam Arsitektur Tradisional Palembang). *Jurnal Berkala Teknik*, 2(4), 299–305. <https://jurnal.um-palembang.ac.id/berkalateknik/article/view/345>
- Elena, S. (2019). After Cultural Literacy: New Models of Intercultural Competency for Life and Work in a VUCA World. *Educational Review Journal*, 73(2), 1–22. <https://doi.org/10.1080/00131911.2019.1566211>
- Elpira, N., & Ghufron, A. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1), 94–104. <https://doi.org/10.21831/tp.v2i1.5207>
- Fahrozy, N., Iskandar, S., Abidin, Y., & Sari, M. (2022). Upaya Pembelajaran Abad 19-20 Pembelajaran Abad 21 di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 3093–3101. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2098>
- Faizatun, S., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajara Wordwall Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>
- Fauzi, M. S. (2021). Implementasi Paradigma Heutagogi dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Perguruan Tinggi: Sebuah Sistematis Review. *Journal of Islamic*

Education, 1(1), 1–15. <https://doi.org/10.14421/hjie.2021.11-01>

- Febry, O., Santi, D. E., & Muhid, A. (2022). Pendekatan Pembelajaran Heutagogy Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa: Systematic Literature Review. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 206–220. <https://doi.org/10.31849/lectura.v13i2.10532>
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpenbedakatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 1–16. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>
- Geria, I. M., Surjono, H., Widiatmika, & Kurniawan, R. (2019). Subak Sebagai Benteng Konservasi Peradaban Bali. *Amerta: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Arkeologi*, 37(1), 39–54. <https://doi.org/10.24832/amt.v37i1.39-54>
- Hadiansyah, F., Djumala, R., Gani, S., Hikmat, A., Nento, M. N., Hanifah, N., Miftahussururi, & Akbari, Q. S. (2017). *Materi Pendukung Literasi Budaya dan Kewargaan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hanik, E. U. (2020). Self Directed Learning Berbasis Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covi-19 di Madrasah Ibtidaiyah. *Elementry Islamic Teacher Journal*, 8(1), 183–208. <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/elementary>
- Hanikah, Faiz, A., Nurhabibah, P., & Arizka, M. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352–7359. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3503>
- Harjono, H. S. (2018). Literasi Digital: Prospek dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 8(1), 1–7. <https://doi.org/10.22437/pena.v8i1.6706>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Helaluddin. (2018). Desain Literasi Budaya Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *Estetik: Jurnal Bahasa Indonesia*, 1(2), 101–116. <http://dx.doi.org/10.29240/estetik.v1i2.582>
- Hendi, A., Caswita, C., & Haenilah, E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Stratgei Metakognitif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 823–834. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.310>
- Hermawati, Y., & Apriliyani, Y. A. (2020). Literasi Budaya: Memahami Lokalitas Perempuan Bali Dari Kumpulan Cerpen Sagra. *LOA: Jurnal Ketatabahasaan dan Kesusastraan*, 15(2), 93–203. <https://doi.org/10.26499/loa.v15i2.2339>

- Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Refleksi Hasil PISA (The Programme for International Student Assessment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(1), 30–41. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v4i01.2018>
- Hotimah, H., Ermiana, I., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis. *Jurnal Progras Pendidikan*, 2(1), 7–12. <https://doi.org/10.29303/prospek.v2i1.57>
- Hotimah, Ulyawati, & Raihan, S. (2020). Pendekatan Hautagogi dalam Pembelajaran di Era Society 5.0. *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 152–159. <https://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/JIP/article/view/602>
- Irawan, E., & Surya, T. (2017). Implikasi Multimedia Interaktif Berbasis Flash Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika. *Beta: Jurnal Tadris Dan Matematika*, 10(1), 33–50. <https://doi.org/10.20414/betajtm.v10i1.17>
- Iswatiningsih, D. (2019). Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal di Sekolah. *Jurnal Satwika*, 3(2), 155–164. <https://doi.org/10.22219/satwika.v3i2.10244>
- Jamila, Ahdar, & Natsir, E. (2021). Problematika Guru dan Siswa dalam Proses Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 di UPTD SMP Negeri 1 Parepare. *Al Ma'arif: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 3(2), 101–110. <https://doi.org/10.35905/almaarief.v3i2.2346>
- Jundu, R., Nendi, F., Kurnila, V., Mulu, H., Purnama, G., & Ardian, F. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran IPA Berbasis Kontekstual di Manggarai Untuk Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Lensa: Jurnal Pendidikan IPA*, 10(2), 63–73. <https://doi.org/10.24929/lensa.v10i2.112>
- Juniari, I., & Putra, M. (2021). Upaya Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 140–148. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.33091>
- Karina, I., Mudjiran, & Rusdianal. (2019). Development of Guidance and Counseling Module on Self-Regulation of Students in Social Relations. *Journal of Counseling and Educational Technology*, 2(1), 6–11. <https://doi.org/10.32698/0341>
- Kartika, P. F., Windia, W., & Astiti, N. W. S. (2015). Penerapan Tri Hita Karana Untuk Keberlanjutan Sistem Subak yang Menjadi Warisan Budaya Dunia: Kasus Subak Wangaya Betan, Kecamatan Penebel, Kabupaten Tabanan. *Jurnal Manajemen Agribisnis*, 3(1), 22–33.
- Khairul, M. (2020). Pengembangan Pembelajaran PAI Model ADDIE di SMP Insan Cendekia Mandiri Boarding School Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Islam*,

11(1), 44–57. <https://doi.org/10.22236/jpi.v11i1.5033>

- Kurnia, L. (2020). Implementasi Literasi Budaya Kuda Kosong dalam Meningkatkan Minat Membaca Pada Mahasiswa Universitas Putra Indonesia. *Jurnal Soshum Insentif*, 3(1), 44–50. <https://doi.org/10.36787/jsi.v3i1.215>
- Kurniady, D. A., Komariah, A., & Karnati, N. (2019). A Heutagogy Approach in Pensioner Entrepreneurship Training. *Journal of Southwest Jiaotong University*, 54(3), 1–10. <https://doi.org/10.35741/issn.0258-2724.54.3.30>
- Lestari, H. D., & Parmiti, D. P. (2020). Pengembangan E-Modul IPA Bermuatan Tes Online Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Education Technology*, 4(1), 73–79. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24095>
- Lestari, N. K. T., Kristiantari, R., & Ganing, N. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Lagu Terhadap Hasil Belajar IPS. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 1(4), 290–297. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12960>
- Mahardika, D. G., & Ramadhan, F. N. (2021). Pembelajaran IPS Sebagai Penguat Nasionalisme dalam Menghadapi Tantangan di Era Globalisasi. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 6(2), 78–91. <https://doi.org/10.17977/um022v6i22021p78>
- Maine, F., Cook, V., & Lahdesmaki, T. (2019). Reconceptualizing Cultural Literacy As a Dialog Practice. *London Review of Education Journal*, 17(3), 383–392. <https://doi.org/10.18546/LRE.17.3.12>
- Mantaka, I. N., Sendratari, L. P., & Margi, K. (2017). Pengintegrasian Kearifan Lokal Subak Abian Catu Desa Sambirenteng Buleleng Bali Sebagai Sumber Belajar IPS di SMP. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 1(2), 85–95. <https://doi.org/10.23887/pips.v1i2.2828>
- Manurung, P. (2020). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Mardhiyah, R., Aldriani, S., Chitta, F., & Zulfikar, M. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 Sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40. <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>
- Maya, H. S., & Prabowo, A. B. (2022). Keefektifan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Eksplorasi Karir Siswa. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 12(1), 12–21. <http://doi.org/10.25273/counsellia.v12i1.10527>
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi*

Pendidikan, 1(2), 95–105. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p95--105>

Muhid, A. (2021). *Heutagogi: Memerdekan Mahasiswa Belajar di Era Revolusi Digital*. Malang: Intelegensia Media.

Mulyawati, Y., Sumardi, & Elvira, S. (2019). Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(1), 1–14. <http://doi.org/10.33751/pedagog.v3i1.980>

Muniroh, S. M., Khasanah, N., & Irsyad, M. (2020). Pengembangan Literasi Budaya dan Kewargaan Anak Usia Dini di Sanggar Allegro Desa Podo Kec. Kedungwuni Kab. Pekalongan. *Jurnal Lentera Anak*, 1(1), 81–91. <https://ejournal.unisnu.ac.id/jla/article/view/1571>

Naroshida, S. R., Norshahira, O., & Lukman, Z. M. (2021). Content Validity of Drug Addiction Recovery Test Instruments Using Content Validity Ratio (CVR) Method. *Journal of Drug Delivery and Therapeutics*, 11(4), 24–29. <https://doi.org/10.22270/jddt.v11i4.4949>

Ningtyas, T. W., Setyosari, P., & Praherdiana, H. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Mata Pelajaran IPS Bab Siklus Air dan Peristiwa Alam Sebagai Penguatan Kognitif Siswa. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2), 115–120. <http://doi.org/10.17977/um038v2i22019p115>

Nisa, A., & Sylvia, I. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Sosiologi SMA Berbasis Lectora Inspire. *Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 132–148. <https://doi.org/10.24036/sikola.v3i2.170>

Niswatin, & Mahdelana. (2016). Nilai Kearifan Lokal Subak Sebagai Modal Sosial Tranmigran Etnis Bali. *Jurnal Akuntansi Multiparadigma*, 7(2), 171–187. <https://doi.org/10.18202/jamal.2016.08.7015>

Njatrijani, R. (2018). Kearifan Lokal dalam Perspektif Budaya Kota Semarang. *Jurnal Gema Keadilan*, 5(1), 16–31. <https://doi.org/10.14710/gk.2018.3580>

Nopriyanti, & Sudira, P. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan dan Wiring Kelistrikan di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(2), 222–235. <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i2.6416>

Nugraha, G. N. S., Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Berorientasi Kearifan Lokal Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 1 Paket Agung. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(1), 12–22. <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i1.19972>

Nuraini, L. (2022). Integrasi Nilai Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Matematika SD/MI Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 1–188. <https://doi.org/10.21043/jmtk.v1i2.4143>

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil

Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah, Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52>

Oktaputriviant, N. R., Wijayanti, P. H., & Nasih, A. M. (2022). Heutagogy: Self Efficacy, Self Determination, dan Self Regulated dalam Pembelajaran Online. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 7(4), 996–1011. <http://dx.doi.org/10.28926/briliant.v7i4.1025>

Pawana, M. G., Suharsono, N., & Kirna, I. M. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Proyek dengan Model ADDIE Pada Materi Pemrograman Web Siswa Kelas X Semester Genap di SMK Negeri 3 Singaraja. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1). <https://doi.org/10.23887/jtpi.v6i1.1293>

Praharsiana, W., & Puteri, A. (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>

Putra, M. R., Valen, A., & Egok, A. S. (2020). Pengembangan Media Monopoly Game Pada Pembelajaran Sains Berbasis Kearifan Lokal Siswa Sekolah Dasar. *Basicedu: Journal Reseach and Learning in Elementary Education*, 4(4), 1246–1256. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.529>

Putri, A. A., & Ardi. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 1–7. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.33931>

Raharja, I. K. A. W., Zamzami, F., & Fransiska, I. G. F. (2018). Smart Irigasi Berbasis Arduino Sebagai Kontrol Air Subak Untuk Mempertahankan Ketahanan Pangan. *Jurnal Spektrum*, 5(2), 94–102.

Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>

Resmini, W., & Sakban, A. (2018). Mediasi dalam Penyelesaian Sengketa Pada Masyarakat Hukum Adat. *Civicus: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 6(1), 8–13. <https://doi.org/10.31764/civicus.v6i1.625>

Rispan, & Sudajat, A. (2019). Integrasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal Kalosara dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Sebagai Penguatan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(2), 148–169. <https://doi.org/10.21009/JPS.082.04>

Rizki, A., Prahutama, A., & Dharmono. (2020). Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 11(1), 72–80. <http://doi.org/10.20527/quantum.v11i1.8204>

Rusdi, M. (2018). Penelitian Desai dan Pengembangan Kependidikan. *Workshop*

Pengembangan Media Dan Sumber Belajar Berbasis R and D.

- Safitri, S., & Ramadan, Z. H. (2022). Implementasi Literasi Budaya dan Kewargaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 21(1), 109–116.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Santhalia, P. W., & Sampebatu, E. C. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Fisika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Siswa Pada Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 6(2), 165–175. <https://doi.org/10.21831/jipi.v6i2.31985>
- Santyasa, I. W. (2018). Student Centered Learning: Alternatif Pembelajaran Inovatif Abad 21 Untuk Menyiapkan Guru Profesional. *Prosiding Seminar Nasional Quantum*, 19–32. <http://seminar.uad.ac.id/index.php/quantum/article/view/347>
- Satriani, Adnan, Jafar, I., & Asriadi. (2022). Hubungan Kemandirian Belajar dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas Tinggi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(3), 318–323.
- Sedana, G., Arjana, B. M., & Sudiarta, I. N. (2018). Potensi Subak dalam Pengembangan Ekowisata: Kasus Subak Sembung di Kelurahan Peguyangan, Kecamatan Denpasar Utara, Kota Denpasar. *Jurnal Dwijenagro*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.46650/dwijenagro.8.1.638.1-10>
- Setiawan, I., & Mulyati, S. (2020). Pembelajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 121–133. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.2.121-133>
- Shliakhovchuk, E. (2019). After Cultural Literacy: New Models of Intercultural Competency for Life and Work in a VUCA World. *Educational Review Journal*, 73(2), 229–250. <https://doi.org/10.1080/00131911.2019.1566211>
- Shoumi, A. Z. (2019). Peran Multimedia dalam Pendidikan Pada Aplikasi Ruang Guru. *Prosiding Seminar Nasional Cendekiawan*, 2231–2236. <https://doi.org/10.25105/semnas.v0i0.5809>
- Siska, Y., Yufiarti, & Japar, M. (2021). Nilai Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Journal of Elementary School Education*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.52657/jouese.v1i1.1324>
- Sriyanti, N. N. M., & Siartha, I. P. (2019). Pengembangan Sumber Belajar IPS Berbasis Kearifan Lokal Sistem Subak dalam Membangun Nilai Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 3(2), 111–117. <https://doi.org/10.23887/pips.v3i2.3334>

- Stoten, D. W. (2020). Pratical Heutagogy: Promoting Personalized Learning in Management Education. *Adult Learning: Sage Journals*, 20(10), 1–14. <https://doi.org/10.1177/104515952090564>
- Subiyakto, B., Susanto, H., & Mutiani. (2017). The Relevance of Multicultural Approach Through Social Studies Education. *First International Conference on Social Sciences Education*, 147, 58–61. <http://doi.org/10.2991/icsse-17.2018.15>
- Suciartini, N. N. A. (2017). Urgansi Pendidikan Toleransi dalam Wajah Pembelajaran Sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 3(1), 12–22. <https://doi.org/10.25078/jpm.v3i1.88>
- Sudijono, A. (2011). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Depok: Rajawali Pers.
- Sunhaji. (2014). Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 2(2), 30–46. <https://doi.org/10.24090/jk.v2i2.551>
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan* (Pertama). Universitas Negeri Yogyakarta Press.
- Suwardani, N. P. (2015). Pewarisan Nilai-Nilai Kearifan Lokal Untuk Memproteksi Masyarakat Bali dari Dampak Negatif Globalisasi. *Jurnal Kajian Bali*, 5(2), 247–264. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/kajianbali/article/view/16775>
- Syafira, A., Jamaludin, U., & Taufik, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Jenis Usaha Ekonomi dan Pengaruh Kegiatan Ekonomi di Sekolah Dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(2), 185–198. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v6i2.6218>
- Syahrial, Arial, Agus, D., & Okta, S. (2019). E-Modul Etnokonstruktivisme: Implementasi Pada Kelas V Sekolah Dasar Ditinjau Dari Persepsi, Minat, dan Motivasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(1), 165–177. <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i2.11030>
- Syahrudin, & Mutiani. (2020). *Strategi Pembelajaran IPS: Konsep dan Aplikasi*. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.
- Udiyana, I. G., Arnyana, I. B. P., & Astawan, I. G. (2022). Balinese Local Wisdom Oriented Digital Teaching Materials to Improve Cultural Literacy of Grade V Elementaru School Students. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(2), 236–243. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i2.52411>
- Utami, M. T., Koeswati, H. D., & Giarti, S. (2019). Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Maju: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(1), 80–91. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/mtk/article/view/309>

- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 5(2), 1–11. <https://www.jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqra/article/view/461>
- Widianto, E., Anisnai'l, A., Sasami, A., Fitri, E., Kusuma, F., & Aura, S. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213–224. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>
- Yetra, T. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Model Discovery Learning di Kelas IV SD Negeri 030 Palembang. *Jurnal Buah Hati*, 6(2), 175–189. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v6i2.590>
- Zaki, A., & Yusri, D. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN di SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>

