

DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah, N. 2017. *Membangun Penguatan Budaya Literasi Media dan Informasi dalam Dunia Pendidikan. Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, Volume 2, No 1, 65–77. <https://doi.org/10.35316/jpii.v2i1.63>. Diunduh pada 26 September 2025.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Longman Publishing.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. 2023. *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. *Journal of Student Research*, Volume 1, No 1, 282–294.
- Arifin, Samsul., & Yolanda krisnadita. 2017. *Aplikasi Plugin Transfer Domain di PT Beon Intermedia. Jurnal Teknologi Informasi* ISSN 2086-2989 Volume 8, No 1.
- Arifin, Z., & Lestari, S. 2019. *Peran Teknologi dan Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Literasi Siswa. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, Volume 12, No 1, 45-56.
- Arikunto, S. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. (Cetakan kedua) Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arnyana, I. B. P., & Candiasa, I. M. 2024. *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sistem Organ Manusia. PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, Volume 8, No 1, 54-68.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), 2006. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/MI*. Jakarta.
- Bernard, N., & Nuryanto, S. 2024. *Flipbook Media Assisted by Local Wisdom to Improve Learning Outcomes Narrative Text for Fourth Grade Elementary School. Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume 15, No 1. 78-92.
- Candiasa, I Made 2020. *Analisis Data dengan Statistik Univariat dan Bivariat*. Singaraja: Undiksha Press.
- Candiasa, I Made. 2011. *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi Iteman dan Bigsteps*. Singaraja: Undiksha Press.
- Candiasa, I. M., Mertasari, N. M. S., & Aryanta, M. 2021. *Social media as integrated character education media*. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1810, No. 1, p. 012073). IOP Publishing.

- Cholik, C. A. 2017. *Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Pendidikan Di Indonesia*. Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia, Volume 2, No 6. 21-30.
- Clark, RC, & Mayer, RE 2016. *E-learning dan ilmu pembelajaran: Pedoman yang terbukti bagi konsumen dan perancang pembelajaran multimedia* (edisi ke-4). John Wiley & Sons.
- Dewanto, M. Z., & Nurgiyantoro, B. 2022. *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Literasi Digital di Sekolah Dasar*. Jurnal Inovasi Pendidikan, Volume 8, No 1. 75-90.
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially*. Jurnal Jendela Pendidikan, Volume 2, No 1.
- Fatimah, N., Sudarma, I. K., & Tegeh, I. M. 2016. *Pengembangan Multimedia Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Berorientasi Model Example Non Example Pada SMPN 5 Mendoyo*. e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha, Volume 5, No 2.
- Febriyanti, B. D., & Mulyaningtyas, R. 2022. *Media Au-Vi Berbasis PowerPoint dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia*. MARDIBASA: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia, Volume 2, No 1.
- Fitriyani, & Nugroho, A. T. 2022. *Literasi Digital Di Era Pembelajaran Abad 21. Literasi Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi*, Volume 2, No 1, 307–314. <https://doi.org/10.58466/literasi.v2i1.1416> . Diunduh pada 26 September 2025.
- Gagne, R. M., Briggs, L. J., & Wager, W. W. 1992. *Principles of instructional design* (4th ed.). Harcourt Brace Jovanovich College Publishers.
- Gusmawan, 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Literasi Membaca Berbasis Web Untuk Siswa Sekolah Dasar (Studi Kasus Di Pendidikan Anak Al-Amanah)*. Tesis S1, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hamid, A. 2017. *Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Volume 4, No 2, 123-130.
- Handayani, DK, Raharjo, TJ, Purwati, PD, Subali, B., & Widiarti, N. 2024. *Pengembangan Media Blog Bermuatan Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa SD*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Volume 9, No 3, 217-226.
- Harjanto, Ambyah, and Connyta Elvadolla. 2021. *Pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan lokal dengan aplikasi Prezi di sekolah dasar*. Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran Volume 6, No 1.

- Hastanti, Rulia Puji., dkk. 2015. *Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan*. *Jurnal Bianglala Informatika*. ISSN 2338-8145 *Jurnal Bianglala Informatika*. Volume 3 No 2.
- Hidayat, N. 2024. Pengembangan Media Interaktif Berbasis WEB Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*
- Hidayat, N., Sudiana, I. N., & Putrayasa, I. B. (2025). *Pengembangan Bahan Ajar Sastra Anak Bermuatan Kearifan Lokal Situbondo Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, Volume 5. No 2, 978-995.
- Ibnu, Aji Setyawan. 2020. *Kumpas Tuntas Jenis dan Pengertian Literasi*. <http://gurudigital.id/jenis-pengertian-literasi-adalah/> . Diakses 26 September 2025.
- Isodarus, P. B. 2017. Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks. *Jurnal Ilmiah Kebudayaan Sintesis*, Volume 11, No 1, 1–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.24071/sin.v11i1.927> . Diakses Pada 26 September 2025.
- Ivers, K. S., and Barron, A. E. 2002. *Multimedia Project in Education : Designing, Producing, and Assessing: Second Edition*. United States of America: Libraries Unlimited Teacher Ideas Press.
- Jamaah, J., Sudiana, I. N., & Putrayasa, I. B. (2024). *Dampak Pembelajaran Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA) Berbasis Kearifan Lokal terhadap Karakter Siswa di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, Volume 4. No 4, 1833-1843.
- Juniari, I. G. A. O., & Putra, I. M. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Model DDD-E Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD*. *Jurnal Edutech Undiksha*, Volume 9, No 1, 140–148.
- Kesuma, Fatimah. A., & Dian Sri Agustina. 2022. *Membangun Websitte MTS Negeri 01 OKU Timur Menggunakan Php dan Mysql*. *Jurnal Informatika dan Komputer*. ISSN 2089-4384 Vol.13 Nomor1.
- Khasanah, L. A. I. U., Izza Eka Ningrum, and Mochammad Miftachul Huda. 2023. *Pengembangan game edukasi berbasis kearifan lokal berorientasi dalam peningkatan kemampuan membaca permulaan di sekolah dasar*. *Jurnal Basicedu* , Volume 7, No 1.
- Khasanah, L.A.I.U., Ningrum, I.E. and Huda, M.M., 2023. *Pengembangan game edukasi berbasis kearifan lokal berorientasi dalam peningkatan kemampuan membaca permulaan di sekolah dasar*. *Jurnal Basicedu*, Volume 7, No 1, pp.760-770.
- Khoirun, N., & Hermiati, T. 2022. *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Malang*. *Journal Metamorfosa*, Volume 10, No 1.

- Khumaedi, M. (2012). *Reliabilitas instrumen penelitian pendidikan*. Jurnal Pendidikan Teknik Mesin, Volume 12, No 1.
- Koyan, I. W. (2007). *Assesmen dalam Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kristanto, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Penerbit Bintang Surabaya. 129.
- Krüger, J.M.; Bodemer, D. 2022. *Application and Investigation of Multimedia Design Principles in Augmented Reality Learning Environments*. Information 13, 74. <https://doi.org/10.3390/info13020074>. Diunduh pada 26 September 2025.
- Madu, R. J., & Jediut, M. 2022. *Membentuk Literasi Membaca pada Peserta Didik di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, Volume 10, No 2, 123-140.
- Manurung, P. 2020. *Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19*. Al-Fikru: Jurnal Ilmiah, Volume 14, No 1, 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33> . Diunduh pada 26 September 2025.
- Mayer, R. E. 2009. *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Megahantara, G. S. 2017. *Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan Di Abad 21*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Muktiani, N. R., Soegiyanto, Siswantoyo, Rahayu, S., & Hermawan, H. A. 2022. *Augmented Reality Mobile App-Based Multimedia Learning Of Pencak Silat To Enhance The Junior High School Students' Learning Outcomes*. Cakrawala Pendidikan: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Volume 41, No 2, 553-568 <https://doi.org/10.21831/cp.v41i2.49217>. Diunduh pada 26 September 2025.
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. 2021. *Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun*. Intersections, Volume 6, No 1, 23-33.
- Nasher, F., & Aditya, D. 2022. *Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Pada Sistem Pernapasan Manusia Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran*. Media Jurnal Informatika, Volume 14, No 1, 10–19.
- Ndiung, S. 2020. *Pengembangan instrumen tes hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar berorientasi pada berpikir tingkat tinggi*. Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran, Volume 10, No 1.
- 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, Volume 7, No 1, 12-22.

- Oktariani dan Evri Ekadiansyah. 2020. *Peran Literasi dalam Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis. Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi dan Kesehatan (J-P3K)*, Volume 1, No 1. hlm. 24.
- Permatasari, S. V. G., Pujayanto, & Fauzi, A. 2021. *Pengembangan E-Modul Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Genially Pada Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis Model VAK Learning. Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika*, Volume 11, No 2, 96.
<https://doi.org/10.20961/jmpf.v11i2.49235> . Diakses pada 26 September 2025.
- Permatasari, S. V. G., Pujayanto, & Fauzi, A. 2021. *Pengembangan E-Modul Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Genially Pada Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis Model VAK Learning. Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika*, Volume 11, No 2 96.
<https://doi.org/10.20961/jmpf.v11i2.49235> . Diakses pada 26 September 2025.
- Priandana, V., & Asto. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Software Macromedia Flash Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Macammacam Gerbang Dasar Rangkaian Logika di SMK Negeri 2 Bojonegoro. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Volume 4, No 1, 177-181.
- Purnama, S. J., & Pramudiani, P. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu*, Volume 5, No 4, 2440–2448.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1247>. Diakses pada 26 September 2025.
- Putrayasa, I. B. 2021. *Political language variation: stylistic based study. Linguistics and Culture Review*, Volume 5, No 1 , 1-9.
<https://doi.org/10.37028/lingcure.v5n1.45>. Diunduh pada 25 januari 2025
- Putrayasa, Ida Bagus, and I. Nyoman Sudiana. 2021. *Membentuk karakter anak melalui habituasi dongeng pada pembelajaran di sekolah dasar. JIBS: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, Volume 8, No 2. 68-77.
- Rahmatih, Aisa Nikmah., dkk. 2020. *Refleksi Nilai Kearifan Lokal (Local Wisdom) Dalam Pembelajaran Sains Sekolah Dasar: Literature Review. Jurnal Pijar MIPA*. ISSN 2460-1500. Volume15, No.2.
- Ratniati, & Harahap, R. H. 2022. *Pengembangan media pembelajaran fisika dengan permainan ular tangga menggunakan platform genially pada pokok bahasan momentum impuls di SMAN 1 Badar T. P 2021 / 2022. Penelitian Pendidikan MIPA*, Volume 7, No 1, 18–27.
<https://jurnallp2m.umnaw.ac.id/index.php/JP2MIPA/article/view/1337/877>. Diakses pada 26 September 2025.

- Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (Eds.). 2012. *Trends and issues in instructional design and technology* (3rd ed.). Pearson Education.
- Riani, D. D., & Putriani, I. 2021. *The Development of Local Wisdom-Based CAI Media for Mathematics Learning at Elementary School*. *International Journal of Elementary Education*, Volume 5, No 2, 201-215.
- Rusman. 2012. *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer mengembangkan profesionalisme abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Salsabila, F., & Aslam, A. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, Volume 6, No 4, 6088–6096.
- Samsiyah, N., 2023. *Bookcreator Bermuatan Kearifan Lokal sebagai Media Penguatan Literasi Baca Digital*. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, hal.91-101.
- Sanjaya, D. B., Suartama, I. K., Suastika, I. N., & Dewantara, I. 2021. *The Implementation of Balinese Follore-Based Civic Education for Strengthening Character Education*. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, Volume 16, No 1, 303-316.
- Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Saputra, A. M. A., Huriati, N., Lahiya, A., Bahansubu, A., Rofi'i, A., & Taupiq, T. 2023. *Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Hybrid Berbasis Kearifan Lokal Untuk Mengembangkan Potensi Siswa*. *Journal on Education*, Volume 6, No 1, 1102-1110.
- Saputra, R., Diandita, YN, & Zulfiati, HM 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar*. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, Volume 9, No 2, 3327 - 3338.
- Sari, M. Y., Ledang, H. B., Putrayasa, I. B., Anfal, W., Manu, F. N., Afni, N., & Sudiana, I. N. 2024. *Pembinaan dan pengembangan literasi kesastraan di sekolah*. *Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, Volume 8, No 2, 390-409.
- Sartono, E. K. E., Sekarwangi, T., & Herwin, H. 2022. *Interactive Multimedia Based On Cultural Diversity To Improve The Understanding Of Civic Concepts And Learning Motivation*. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*. Volume 14, No 2, 356-368.
<https://doi.org/10.18844/wjet.v14i2.6909> . Diakses pada 224 September 2025.
- Setiawan, A., 2024. *Pengembangan Media Wayang Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar*. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD* , Volume 4, No 2.

- Sidiasih, N., Sudiana, I. N., & Putrayasa, I. B. (2024). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Flashcard Digital pada Siswa Sekolah Dasar*. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, Volume 4. No 1, 279-294.
- Smaldino, SE, Lowther, DL, & Mims, C. 2015. *Teknologi instruksional dan media untuk pembelajaran* (edisi ke-11). Pearson Education.
- Sri Mertasari, Ni Made. 2020. *Pengembangan Instrumen Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali Press.
- Suandewi, PM, Putrayasa, IB, & Gunatama, G. 2019. *Hubungan Budaya Literasi (Baca-Tulis) Dengan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Xisma Negeri 7 Denpasar*. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, Volume 9, No 2.
- Sudjana, N., dan Rivai, A. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sufanti. 2008. *Strategi Pengajaran Bahasa dan sastra Indonesia*. Kadipiro Surakarta: Yuma Pustaka
- Sugiono. 2019. *Metode Penelitian kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Alfabeta: Bandung
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: VC. Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung : IKAPI J Lexy, Moleong. 2016.
- Sujarweni, V. W. 2020. *Pengukuran Tingkat Literasi Digital Masyarakat Pedesaan*. *Jurnal Ilmiah Manajemen dan Bisnis*, Volume 15, No 2, 112-125
- Sukiman, 2008. *Bahan Ajar Mata Kuliah: Pengembangan Sistem Evaluasi PAI*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijagat, hlm. 1.
- Supriyadi, A. 2017. *Integrasi Kearifan Lokal dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Volume 3, No 1, 45-56.
- Supriyono, S., Yulianto, A., & Sumarmi, S. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal dengan Aplikasi Prezi di Sekolah Dasar*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, Volume 5, No 2, 164-173.
- Susanto, H., Rinaldi, A., & Novalia, N. 2015. *Analisis Validitas Reliabilitas Tingkat Kesukaran dan Daya Beda Pada Butir Soal Ujian Akhir Semester Ganjil Mata Pelajaran Matematika Kelas XII IPS di SMA Negeri 12 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2014/2015*. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 6, No 2, 203-218.
- Syahrin, M., & Husna, A. 2022. *Fostering 21st Century Skills Through Collaborative Digital Learning Environments*. *Technology, Knowledge and Learning*, Volume 27, No 1, 85-100.

- Tahmidaten, L., & Krismanto, W. 2020. *Permasalahan Budaya Membaca di Indonesia (Studi Pustaka Tentang Problematika & Solusinya)*. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, Volume 10, No 1, 22–33. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p22-33>. Diunduh pada 24 September 2025.
- Tasya N and Abadi A P 2019 *Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa Sesiomedika* .2 660–2
- Tegeh, I. M. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Utami, N. A., & Sari, N. K. 2018. *Penerapan Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume 9, No 1, 1-10.
- Wahyuni, S. 2015. *Developing Science Learning Instruments Based On Local Wisdom To Improve Students' critical Thinking Skills*.
- Wati, Luh Sri Diana, and I. Wayan Widianana. 2024. *Media pembelajaran literasi berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan HOTS peserta didik*. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan* 4, no. 4.
- Widyastuti, A. (2018). *Pengembangan Media Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Pembelajaran Budaya*. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Volume 3, No 2, 40-51.
- Yuliani H, Yulianti R, Mariati M and Herianto C. 2020. *Hasil Belajar Kognitif Siswa dengan Pendekatan Saintifik Pada Sekolah Menengah Pertama Di Palangka Raya*. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* Volume 1, No 1.
- Yusup. 2018. *Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif*. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, Volume 7, No 1.
- Zaini, 2018. *Program Literasi dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa (studi kasusnSMA ALMiftah Potoan Laok Palengaan Pamekasaan dan SMA Al-Aziz Tlambah Karangpenang Sampang)*. Tesis Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.