

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulghani, T., & Sati, B. P. (2020). Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran. *Media Jurnal Informatika*, 11(1), 43. <https://doi.org/10.35194/mji.v11i1.770>
- Ahmadi, A. K. (2018). Pengembangan *Adobe Animate* CC Sebagai Media Pembelajaran Geografi Untuk Meningkatkan Media Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan. *Skripsi*, 1–217.
- Amalia, A. R., & Zuhdi, U. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “ Bekal Saya ” BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI KENAMPAKAN ALAM DAN KEBERAGAMAN SOSIAL BUDAYA KELAS V SEKOLAH DASAR Ulhaq Zuhdi*. 09, 3103–3113.
- Anugrahana, A. (2020). Pembelajaran elektronik daring atau dalam ja. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 282–289.
- Armansyah, F., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2019). Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 224–229. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p224>
- Baharuddin. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Smk Terhadap Efektif Dan Efisiensi Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 4(1), 24–33. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v4i1.8749>
- Diah, I., & Nita, S. (2018). Pembuatan Video Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer*

and Information Technology, 1(2), 68–75. Retrieved from <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick>

Ekayani, N. L. P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, (March), 1–16. Retrieved from [https://www.researchgate.net/profile/Putu-](https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651_PENTINGNYA_PENGGUNAAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_MENINGKATKAN_PRESTASI_BELAJAR_SISWA/links/58ca607eaca272a5508880a2/PENTINGNYA-PENGGUNAAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-UNTUK-MENINGKATKAN-PRESTASI-)

Ekayani/publication/315105651_PENTINGNYA_PENGGUNAAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_MENINGKATKAN_PRESTASI_BELAJAR_SISWA/links/58ca607eaca272a5508880a2/PENTINGNYA-PENGGUNAAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-UNTUK-MENINGKATKAN-PRESTASI-

Fauziah, S., Tambunan, T. D., & Patrick, A. T. (2017). Daerah Untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Website Web Based Application for Learning Singing and Memorizing Traditional Song in Elementary School. *E-Proceeding of Applied Scienc*, 3(3), 1654–1665.

Hutabri, E., & Putri, A. D. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian Dan Industri Terapan*, 8(2), 57–64. <https://doi.org/10.31629/sustainable.v8i2.1575>

Lutfi Novitasari, A. (2019). Aplikasi Pengenalan Senjata Tradisional Indonesia Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 3(2), 23–29. <https://doi.org/10.36040/jati.v3i2.850>

M.Fadjar, D. S. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Budaya Lokal Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Di Kelas IV Sekolah*

Dasar. 1, 1–9.

Manurung, P. (2020). *MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID 19. Vol. 14(1), 1–12.*

Martono, K. T. (2020). *Augmented Reality sebagai Metafora Baru dalam Teknologi Interaksi Manusia dan Komputer. 1(2), 60–64.*
<https://doi.org/10.31219/osf.io/79fy2>

Mawardi. (2018). Merancang model dan media pembelajaran. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 8(1), 26–40.* Retrieved from <http://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/1412>

Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Augmented Reality. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, 21(1), 59–72.* <https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i6>

Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika, 2(2), 121.*
<https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>

Nadziroh. (2018). Pentingnya Pembelajaran Multikultural pada Pendidikan Sekolah Dasar. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An, 1(1), 63–68.* Retrieved from <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE/article/download/4479/2123>

Nahak, H. M. . (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara, 5(1), 65–76.* <https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76>

Ni Komang Sutiari, I Ketut Gede Darma Putra, I. M. S. R. (2018). Aplikasi Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal*

Mahasiswa Teknik Informatika, 6(2), 108–118.

- Ningsih, Y. E., & Rohman, A. (2018). Pendidikan Multikultural: Penguatan Identitas Nasional Di Era Revolusi Industri 4.0. *UNWAHA Jombang*, 1(September), 44–50. Retrieved from <http://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/snami/article/view/261>
- Novita, R., & Harahap, S. Z. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Di Smk. *Jurnal Informatika*, 8(1), 36–44. <https://doi.org/10.36987/informatika.v8i1.1532>
- Novitasari, F., Djahir, Y., & Fatimah, S. (2017). *PENGARUH MEDIA ADOBE ILLUSTRATOR TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA SRIJAYA NEGARA. 1*, 59–66.
- Nursaktila, N. (2020). *Nilai-Nilai Estetika Dalam Pakaian Adat Pengantin Melayu (Studi Di Desa Muara Madras, Kecamatan Jangkat, Kabupaten Merangin)*. Retrieved from <http://repository.uinjambi.ac.id/3184/>
- Prahmawati, N., & Dedi Supriadi. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS 5 DI SDN PAJELERAN 1 CIBINONG. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS 5 DI SDN PAJELERAN 1 CIBINONG*, 1(1), 105–112.
- Priyatna, A. (2020). *Perancangan Media Pembelajaran Sejarah Jendral Sudirman Berbasis Multimedia Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle*. 57–62.
- Putri, R. M., Risdianto, E., & Rohadi, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Adobe Captivate Pada Materi

- Gerak Harmonik Sederhana. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(2), 113–120.
<https://doi.org/10.33369/jkf.2.2.113-120>
- Rachmadyanti, P. (2017). Rachmadyanti, P. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar Melalui Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 201-214. *Jpsd*, 3(2), 201–214.
- Rahayu, S. S. (2021). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN *ADOBE ANIMATE* MELALUI WHATSAPP DAN MEDIA PEMBELAJARAN *VIDEOSCRIBE* MELALUI ZOOM TERHADAP HASIL BELAJAR KONSEP SISTEM TATA SURYA PADA SISWA KELAS VII SMP IT ALIA TAHUN. *Skripsi*. Retrieved from <https://emea.mitsubishielectric.com/ar/products-solutions/factory-automation/index.html>
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>
- Ramdhani, E., Hikmawati, V. Y., & Sugandi, M. K. (2019). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPRATIF TIPE EXAMPLE NON EXAMPLE BERBANTUAN ADOBE ILLUSTRATOR TERHADAP PENGUASAAN KONSEP SISWA PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN*. 363–368.
- Sagala, G., Mesran, M., Sutiksno, D. U., Yuhandri, & Suginam. (2017). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pakaian Adat Asli Indonesia Berbasis Multimedia Dan Web Menerapkan Metode Computer Assisted Instruction (Cai). *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 4(4), 12–15.

- Sari, M. P., & Hidayatulloh, A. R. (2020). Pengenalan Kebudayaan Indonesia melalui Fotografi pada Akun Instagram “KWODOKIJO.” *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(2), 111–120. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i2.27460>
- Sari, N. K. D. P. (2020). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MUATAN MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA PADA PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS IV SD NEGERI 3 SESETAN KECAMATAN DENPASAR SELATAN*. 4(1), 1–13.
- Srii, P. (2021). Dorong Lembaga Pendidikan Tinggi Kembangkan Inovasi Saat Pandemi. Retrieved from <https://www.kominfo.go.id/>
- Subhan, & Kurniadi, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *JR: JURNAL RESPONSIVE Teknik Informatika*, 2(1). <https://doi.org/10.36352/jr.v2i1.129>
- Syahbrudin, J. (2018). Multimedia Interaktif Berbasis Karakter sebagai upaya Peningkatan Nilai-Nilai Karakter dan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi. *Computer Engineering, Science and System Journal*, 3(1), 7. <https://doi.org/10.24114/cess.v3i1.8322>
- Tahel, F., & Ginting, E. (2019). Perancangan aplikasi media pembelajaran pengenalan pahlawan nasional untuk meningkatkan rasa nasionalis berbasis android. *Teknomatika*, 09(02), 113–120. Retrieved from <http://ojs.palcomtech.com/index.php/teknomatika/article/view/467>
- Tatilu, T. I. I., Sompie, S., Najoan, X. B. N., Elektro, T., Teknik, F., & Ratulangi, U. S. (2018). Aplikasi Pembelajaran Lagu Nasional dan Daerah untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(3), 1–8.

- Widiyastuti, N., Slameto, S., & Radia, E. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Adobe Flash Materi Bumi Dan Alam Semesta. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32(1), 77–84. <https://doi.org/10.21009/pip.321.9>
- Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 Smp. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 101–112. <https://doi.org/10.22342/jpm.13.1.6294.101-112>
- Wijaya, W., & Hadi, S. (2021). *Efektivitas Media Pembelajaran Adobe Illustrator Berbasis Tutorial Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya*. 2(1), 1–10.
- Winata, K. A., Sahudi, & Hasanah, A. (2020). Landasan Teori Pendidikan Karakter Disekolah (Tinjauan Ontologi, Epistimologi Dan Aksiologi. *Jurnal Al Amar*, 1(3), 50–56.
- Wirasasmita, R. H., & Putra, Y. K. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dan Macromedia Flash. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 1(2), 35. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v1i2.944>
- Wulandari, E., & Aryanto, H. (2021). Perancangan Desain Karakter Senjata Tradisional Untuk Game Visual Novel Berbasis Powerpoint. *Barik*, 2(2), 166–179. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/41647%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id>
- Yuningsih, N., Nursupriah, I., & Manfaat, B. (2021). Eksplorasi Etnomatematika

pada Rancang Bangun Rumah Adat Lengkong. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 3(1), 1–13. <https://doi.org/10.21009/jrpmj.v3i1.19517>

Zainuddin Atsani, L. G. M. (2020). Transformasi media pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 (Transformation of learning media during Covid-19 pandemic). *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82–93. Retrieved from <http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/alhikmah/article/view/390>

5