

## DAFTAR PUSTAKA

- Adwiya, R., & Nasihin, M. (2017). Perancangan Permainan Edukasi Peduli Jajanan Sehat. *CYBERNETICS*, 1(02), 139-143.
- Agustina, Putri. 2011. Psikologi Perkembangan. Surakarta: PGSD UMS.
- Ananta, W. (2016). PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *QUIPPER SCHOOL* DALAM MEMBENTUK KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKn DI SMP N 2 KUDUS (*Doctoral dissertation*, Universitas Negeri Semarang).
- Arief Sadiman. 2002. Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arief S. Sadiman, dkk. 2011. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2015. Media Pembelajaran. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Asyhar, Rayanda. 2013. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. (2011). Media Pembelajaran Manual dan Digital. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Daryanto. (2015). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Finoza, Lamuddin. 2009. Komposisi Bahasa Indonesia Untuk Mahasiswa NonJurusan Bahasa. Jakarta: Diksi Insan Mulia
- Gulo, W.2002. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Gramedia Widiasarana.
- Hadi, S. A. (2003). Multimedia interaktif dan flash. *Yogyakarta: PT Graha Ilmu*.
- Hastuti, Erni Purwaning dan Sunaryo Soenarto. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Mata Pelajaran Teori Musik Kelas X SMK Negeri 2 Kasihan Bantul. *Jurnal JITP*. Diambil pada tanggal 8 November 2020, dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/15292/11780>.
- Hidayat, M. L. (2014). Kajian Manajemen Sistem Belajar *Quipper school* Indonesia sebagai Online Learning Management System. *Academia. edu*. diakses <http://www.acade-mia.edu>. Diakses 10 November 2020.
- Ibrahim, R dan Nana Syaodih. 2002. Perencanaan Pengajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Karmila, N. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quipper school Terhadap Minat Belajar Fisika Siswa SMA Negeri 10*

*Bulukumba* (Doctoral dissertation, Univeritas Islam Negeri AlauddinMakassar).

Kosasih, E., & Endang, K. (2014). Jenis-jenis teks. *Bandung: Yrama Widya*.

Mariskha. 2015. Memahami Surat Formal. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Munadi, Y. (2013). Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru. Ciputat

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2010. Media Pengajaran. Bandung: SinarBaru Algensindo.

Nurzaqi, A., & Rahayu, S. (2015). Materi Pembelajaran Tematik Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Physical Education and Sports*, 4(1).

Putri, I. P., & Sea, A. M. (2014). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran fisika. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 1(2), 145-155.

Semi, M. A. 2008. Terampil Menulis Surat. Bandung: Titian Ilmu.

Sofyan, A. 2013. Pengembangan & Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013.

Sugiyono. 2006. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Suprpto. 2014. Penuntun Praktis Surat Menyurat Dinas Resmi Bahasa Indonesia. Bandung: CV Mandar Maju.

Tarigan, Henry Guntur. 2008. Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.

Tarigan. 2003. Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.

Trisnaningsih, S., Suyanto, S., & Rahayu, T. (2016). Pengembangan Learning Management System *Quipper school* pada Pembelajaran Materi Sistem Pertahanan Tubuh untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 3 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 5(6), 28-36.

Triyana, Slamet. 2014. Korespondensi Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi. Kebumen: Mediatera.

Watanabe, Masayuki. (2014). *Quipper school* Indonesia. Tersedia di: <http://indonesia.quirperschool.com>. Diakses 10 November 2020.

Wahyudi, U. M. W., Wibawanto, H., & Hardyanto, W. (2017). Pengembangan Media Edukatif Berbasis Augmented Reality untuk Desain Interior dan Eksterior. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 39-48.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY