

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, T. I. B. (2014). *Merancang Model Pembelajaran Inovatif, dan Kontekstual: Pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/KTI)*. Jakarta: Kencana.
- Anggra. 2008. *Tehnik Dasar Games Berbasis Flash*. Yogyakarta : Gava Media
- Arikunto, S. (2009). *Prosedurr Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arindiono, Rudi Yulio. Nugrahadi. 2013. *Perancangan Media Interaktif Matematika untuk siswa kelas 5 SD*. Jurnal Sains Dan Seni Pomits Vol. 2, No.1
- Azizah, A. R. (2019). *Pengembangan LKPD Menulis Puisi Untuk Kelas IV SD*. Tesis. Universitas Muhammadiyah Purwokerto. [Online] diakses dari <http://repository.ump.ac.id/>
- Bernard, Martin. Rohaeti, Eti. 2016. *Meningkatkan Kemampuan Melalui Pembelajaran dengan Game Adobe Flash Cs 4.0 (CTL-GAF)*. Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran. Vol. 3 No. 1
- Buchory MS, dan Setia Wardani. 2017. *The Development Of A Learning Media Based On ICT*. Cakrawala Pendidikan No. 3
- Depdiknas. (2006). *Telaah Kurikulum dan Buku Teks Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Firdaus Daud & Arini Rahmadana. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Kelas Xi IPA 3 SMAN 4 Makassar*. Jurnal Bionature. Vol. 16. No. 1
- Ellis, T. J. & Levy, Y. (2010). Design and Development Research Methods. *Proceeding of Informing Sciences & IT Education Conference (InSITE)*. [Online] diakses dari <https://www.informingscience.org/Publications/1237>
- Hanafi. (2017). *Konsep Penelitian R&D*. Jurnal Kajian Keislaman, 142.
- Hardjawidjana, Harjana.1995. *Penulisan Aksara Jawa*. Yayasan Pustaka Nutama. Yogyakarta
- Hartani, Sri Nursiwi Nugraheni. Trimurtini. 2014. *Peningkatan Pembelajaran Matematika Melalui Contextual Teaching Audiovisual*
- Juwanita, Ari. Kurniana Bektiningsih. 2015. *Peningkatan Pembelajaran Ips Berbantuan Media Video Pembelajaran*. Joyful Learning Journal. Vol.4 No. 2

- Kartikasari, Diah. Florentina Widihastrini. 2013. *Peningkatan Pembelajaran IPA Melalui Pembelajaran Quantum Teaching*. Joyful Learning Journal. Vol. 2 No. 1
- Novak, Elena. 2015. *Using Video Game Play To Improve Education-Majors' Mathematical Performance*. Elsevier. 124-130
- Mustaji, N. A. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model ADDIE Untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. *Jurnal KWANGSAN*, 5.
- Mustofa, R. dkk. (2020). Pengembangan LKPD Menulis Puisi Melalui Strategi *Double Entry Journal* Pada Siswa SMA/SMK. *J-Symbol (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)*. [Online] diakses dari <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/>
- Oktavia, M. (2019). *Pengembangan LKPD Menulis Puisi Berbasis Media Gambar Untuk Siswa Kelas X SMK*. Universitas Lampung. [Online] diakses dari <http://digilib.unila.ac.id/>
- Okny, M. Fardian Gafari. (2010). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis ICT. Universitas Negeri Medan. [Online] diakses dari <https://scholar.google.co.id/>
- Oktavia, M, dkk. (2019). *Pengembangan LKPD Menulis Puisi Berbasis Media Gambar Untuk Siswa Kelas X SMK*. Vol. 7, No. 2. [Online] diakses dari <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/>
- Permendikbud. (2018). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Susanto, Novi Ratna Dewi, Andin Irsadi. 2013. *Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Education Game*. Unnes Science Education Journal. Vol. 2 No. 1
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015) *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.

Tegeh, I. M. & Kirna, I. M. (2009). *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan*. ISSN 1829-5282.

Umami, L. R. (2018). *Pengembangan LKPD Menulis Puisi Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Siswa Kelas VIII*. Tesis. Pps Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Lampung. [Online] diakses dari <http://digilib.unila.ac.id/>

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Uno, Koni. 2014. *Assesment Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara

Wardani, I.G.A.K, dkk. 1996. *Materi Pokok Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta:Universitas Terbuka

Widy Angraini, Y. A. (2016). Pengembangan LKPD Berbasis Learning Cycle 7e Materi Sistem Sirkulasi. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 51.

Widodo, Susilo Tri. Ghani, Mahmud Rafi Al. 2017. *Pengembangan Media berbasis Web sebagai Inovasi Media di SD*. *Journal of Primary Education*. Vol. 1, No. 2

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY