

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, A. P. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Booklet Kerajaan Islam di Indoneisa sebagai Penunjang Pembelajaran Sejarah* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).
- Asi, N., & Fauzi, I. (2023). Pengembangan eBook Bergambar Cerita Rakyat Berbahasa Inggris untuk Mendukung Pembelajaran Teks Naratif Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(1), 61-81.
- Asnawi, A., Sukenti, D., Alber, A., Wahyuni, S., Etfita, F., & Zulhafizh, Z. (2023). Materi Ajar Membaca berbasis *Booklet* bagi Mahasisswa di Riau: Kebutuhan Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Sastra Indonesia*, 12(1), 15-21.
- Astuti, N., Kaspul, K., & Riefani, M. K. (2022). Validitas *Bahan ajar* Elektronik “Pembelahan Sel” Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 6(1), 94–102.
- Ezeh, C. (2020). Multimodal spaces for digital translanguaging: Using storyjumper to engage bi/multilinguals in interactive storytelling. *Teaching english with technology*, 20(2), 118-130.
- Güvey Aktay, E. (2020). Writing a Folktale as an Activity of Written Expression: Digital Folktales with *Storyjumper*. *Educational Policy Analysis and Strategic Research*, 15(3), 159-185.
- Herdianto, H. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E Book Dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Guna Melatih Kemampuan Berpikir*

Kronologis Peserta Didik (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).

Hidayat, N. F., & Shalihah, S. (2023, November). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA SISWA: PENELITIAN DI SMPIT WIDYA CENDEKIA TAKTAKAN. In *Proceeding of Annual International Conference on Islamic Education and Language (AICIEL)* (pp. 1033-1037).

LP2M Universitas Medan Area. (2022, Maret 4). Mengenal Metode Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model 4D. Diakses dari <https://lp2m.uma.ac.id/2022/03/04/mengenal-metode-pengembangan-perangkat-pembelajaran-model-4d/>

Magdalena, I., Khofifah, A., & Auliyah, F. (2024). BAHAN AJAR. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 2(6), 21-30.

Maharani, A. W., & Yefterson, R. B. (2021). Pengembangan Bahan Ajar *Booklet* Interaktif Dalam Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Kronologi*, 3(1), 390-399.

Makdis, N. (2020). Penggunaan *Booklet* pada era digital. *Al Maktabah*, 19(1).

Maulida, L., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2023). Model Four-D Sebagai Implementasi Untuk Pengembangan Bahan Ajar Elektronik *Bahan ajar* Mata Kuliah K3. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 433-440.

- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*.
- Novi, V. (Tahun tidak tersedia). Penelitian & Pengembangan. Diakses pada 23 Maret 2024, . Diakses pada 26 Maret 2024, dari <https://www.gramedia.com/literasi/penelitian-pengembangan/>
- Nurfatimah, S. A., Hasna, S., & Herlambang, Y. T. (2023). Upaya Membangun Kesadaran Etika Berteknologi Melalui Pendidikan Karakter Bagi Generasi Muda. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(4), 13261-13275.
- Perpustakaan Universitas Swasta Indonesia Malang. (2021, Januari 6). Apa Itu eBook? Pengertian, Fungsi, Tujuan, dan Kelebihannya. Diakses pada 26 Maret 2024, dari <https://perpustakaan.unism.ac.id/2021/01/06/apa-itu-ebook-pengertian-fungsi-tujuan-dan-kelebihannya/>
- Prabowo, A., & Heriyanto, H. (2013). Analisis pemanfaatan buku elektronik (e-book) oleh pemustaka di perpustakaan SMA Negeri 1 Semarang. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 2(2), 152-161.
- Prastiwi, R., Buchori, A., & Purnamasari, I. (2023). Pengembangan *Bahan ajar* IPA Seri AKM Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas V SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 1055-1064.
- Puspitasari, I., Wahdini, A. G., & Dewi, R. N. (2020). DIGITAL STORYBOOK: DEVELOPING STUDENTS'SKILLS IN VIRTUAL LEARNING ENVIRONMENTS.

- Putri, E. S., Budiana, S., & Gani, R. A. (2023). Pengembangan bahan ajar menggunakan canva pada subtema keberagaman budaya bangsaku. *Jurnal Elementary: Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(1), 104-108.
- Rahman, Arif., dkk., Kuantitatif, P. P. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. *Alfabeta, Bandung*.
- Raihansyah, A. A. (2023). *Pengembangan Ebook Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Kognitif Pemrograman Siswa SMK Pada Mata Pelajaran Pemrograman WEB* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Rustamana, A., Mutiara, A., Aprilia, N., Aini, A. Q., & Yuda, H. (2023). PERAN BAHAN AJAR DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 1(7), 81-90.
- Safitri, M., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar" KELAS BANGTAR" untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 989-1002.
- Yudita, S. P., & Ady Rosa, J. (2013). Perancangan Promosi Wisata Budaya Kabupaten Tanah Datar dalam Media "Booklet". *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(2).

- Sakti, H. G., & Kartiani, B. S. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Board Game Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan dibidang Administrasi Pendidikan*, 11(1), 116-121.
- Septia, R., & Sesmiarni, Z. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Neurosains Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 3(10), 447-454.
- Setiawan, Veri and Sudrajat, Ajat (2023) *Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Berbasis Komik Digital Dalam Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik SMK*. S2 thesis, Fakultas Ilmu Sosial, Hukum dan Ilmu Politik.
- Siloto, E. N. T. (2023). Pengembangan *Bahan ajar* Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka Pada Materi Bentuk Aljabar Di Kelas Vii Smp Negeri 13 Medan.
- Suriani, N., & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24-36.
- Waraulia, A. M. (2020). *Bahan Ajar: Teori dan Prosedur Penyusunan*.
- Yao, R., Zhang, G., Wang, Y., & Bie, R. (2022). Design of teaching material evaluation incentive mechanism based on Game Theory. *Procedia Computer Science*, 202, 47-54.
- ZULFA, M. (2023). *Pengembangan Media Bimbingan Dan Konseling Berbasis Android Untuk Mencegah Dampak Negatif Game Online Pada Peserta*

Didik Di SMP Negeri 15 Bandar Lampung (Doctoral dissertation, UIN
RADEN INTAN LAMPUNG).



THE
Character Building
UNIVERSITY