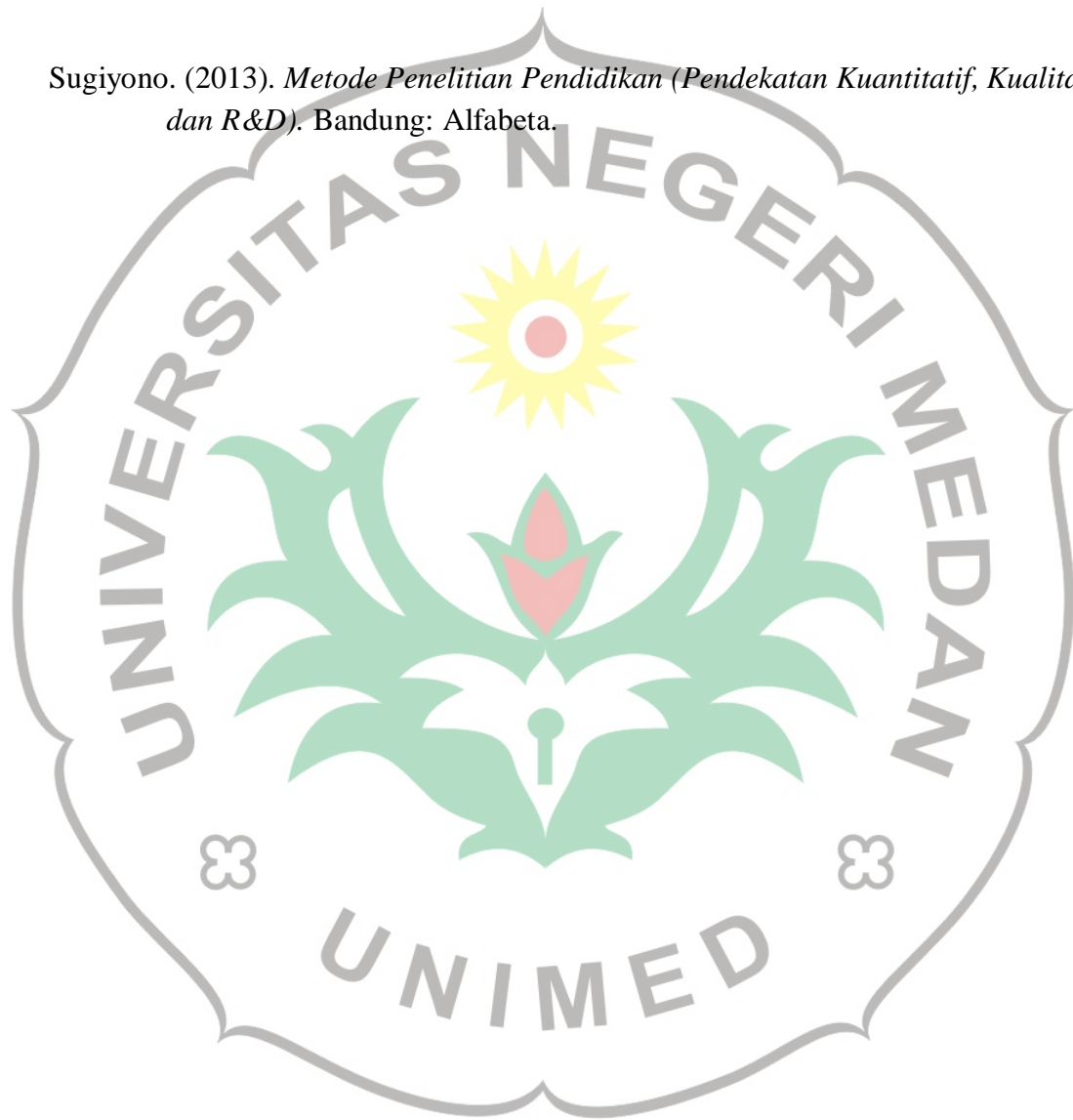


## DAFTAR PUSTAKA

- Ariesto Hadi Sutopo. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Anas Sudijono. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asep Jihad dan Abdul Haris. (2008). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Ichwan, K. (2015). *Membuat media Pembelajaran dengan Macromedia Flash Professional 8 CS6*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi GP Group.
- Prasetyo, Sigit. (2007). *Pengembangan Pembelajaran Dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Yang Berkualitas*. Semarang: UNNES.
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief S., R. Raharjo, Anung Haryono, dan Rahardjito. 2008. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A. S. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka.
- Sriadhi. (2014). *Penilaian Multimedia Learning Konferensi Nasional Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Ke-Tik*.
- Sriadhi. (2018). *Analisis Karakteristik Media Pembelajaran dan Motivasi Berdasarkan Gaya Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan*. *Jurnal Education*.
- Sriadhi. (2018). *Multimedia Exploratory Tutorial Learning (ETL) Untuk Pembelajaran Pembangkit Energi Listrik*. Konferensi Nasional Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (Ke-Tik).
- Sukiman. (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY