

BIBLIOGRAPHIE

- Amri, S. d. (2010). *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Chomsin, W. S. (2012). *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Communication, D. d. (2018). *Cadre Européen Commun de Références pour les Langues (CECRL)*. Europe: Conseil de l'Europe.
- Djamaluddin, W. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center.
- Fernando, e. c. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Gunawan, A. (2021). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Haryani, d. Q. (2021). Pemahaman Guru Paud Tentang ALat Permainan Edukatif (APE) Di TK PERTIWI. *Educhild (Pendidikan & Sosial)*, 7.
- Iskandarwassid, S. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Karo-karo, d. R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurbal Axiom*, 7.
- Kustandi, d. S. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mulyasa. (2006). *Kurikulum yang disempurnakan: Pengembangan Standart Kompetensi dan Kompetensi Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Prastowo, A. (2013). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif: Menciptakan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press.
- Qadafi. (2021). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Mataram: Sanabil.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Bandung: Kencana.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

Suryani, N. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.

Suslana, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

Yasbiati, d. G. (2018). *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar)*. Ksatria siliwangi.



SITOGRAFIE

- Forda, d. A. (2016). *Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Aksara Lampung "Ajo Dan Aty - Belajar Aksara Lampung" berbasis Android dengan sistem Multi-Ending menggunakan Engine Ren'Py*. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*. [consulté le 12 décembre 2022] Disponible sur : <https://jtiik.ub.ac.id/index.php/jtiik/article/view/211/pdf>
- Ina Magdalena, A. W. (2020). *Pengelolaan Pembelajaran Daring yang Efektif Selama Pandemi di SDN 1 Tanah Tinggi*. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 182 [consulté le 12 décembre 2022] Disponible sur : <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/download/1027/718/>
- Indriani, e. c. (2021). *Karakteristik Media Pembelajaran dalam Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Pendidikan*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. [consulté le 20 décembre 2022] Disponible sur : <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2802>
- Mahnun, n. (2012). *Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. *Jurnal Pemikiran Islam*, 37. [consulté 20 décembre 2022] Disponible sur : <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/view/310>
- Ningrum, d. B. (2019). *Pengembangan Media Game Visual Novel untuk Mengenalkan Dongeng Jepang Momotarou*. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 3. [consulté 22 décembre 2022] Disponible sur : <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/kejepangan-unesa/article/view/28533/26111>
- Nurrita. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Media pembelajaran*, 7-8. [consulté 22 décembre 2022] Disponible sur : https://www.researchgate.net/publication/342618409_PENGEMBANGAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_MENINGKATKAN_HASIL_BELAJAR_SISWA
- Rosanti, d. P. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Visual Novel pada Materi Penyelenggaraan Rapat Teleconferenci SMK IPIEMS Surabaya*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4. [consulté 22 décembre 2022] Disponible sur : <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/6792>
- Santoso, M. (2019). *Rancangan Bangun Game Edukatif Duta Indonesia (Dadu dan Peta) Indonesia*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 20. [consulté 1 janvier 2023] Disponible sur :

<https://ejournal.unisbablitar.ac.id/index.php/konstruktivisme/article/view/663>

Saputra, e. c. (2020). *Rancang Bangun Cerita Rakyat Ande-Ande Lumut Berbasis Game Visual Novel Menggunakan Ren'Py*. *Jurnal Ilmu Komputer & Aplikasi* [consulté 1 janvier 2023] Disponible sur : <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jkoma/article/view/15165>

Satrio, d. G. (2017). *Pengembangan Visual Novel Game Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama*. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4. [consulté 3 janvier 2023] Disponible sur : <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/10140>

Sukma, d. K. (2021). *Pengembangan Si VINO (Physics Visual Novel) untuk Melatih Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMA*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5. [consulté 3 janvier 2023] Disponible sur : <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/jipf/article/view/3313>

