

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A.A. Gede. (2020). *Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: FIP Undiksha
- Alamsyah, N. (2016). Pengaruh Konsep Diri terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMAN 102 Jakarta. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2), 155–164. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1022>
- Alfan, A., & Jatiningsih, O. (2014). Pembentukan Karakter Mahasiswa melalui Unit Kegiatan Mahasiswa Teater Institut di Universitas Negeri Surabaya. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 1(2), 305–323.
- Aliputri, D. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 70–77. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2351>
- Arifin, A. M., Pujiastuti, H., & Sudiana, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran STEM dengan augmented reality untuk meningkatkan kemampuan spasial matematis siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(1), 59–73. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v7i1.32135>
- Arrumsari, A. N. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Pop-Up Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kelas Iii Sekolah Dasar. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 7, 334–346.
- Asiyah, P. (2017). *Program studi pendidikan guru sekolah dasar fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas muhammadiyah magelang 2017*. 109.
- Asmonah, S. (2019). Meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan model direct instruction berbantuan media kartu kata bergambar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 29–37. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.26682>
- Bandi, A. M. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan JASmani Indonesia*, 8(1), 1–9. https://scholar.google.com/scholar?cites=4695785154429841909&as_sdt=2005&scioldt=0,5&hl=en
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Casafranca Loayza, Y. (2018). *Penerapan Model Paikem Dalam Meningkatkan*

Hasil Belajar Sosiologi Di Kelas X Sman 6 Pontianak. 1–26.

- Dwi Lestari, H., & Putu Parmiti, D. P. P. (2020). Pengembangan E-Modul Ipa Bermuatan Tes Online Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Education Technology*, 4(1), 73. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24095>
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Fitrianingtyas, A., & Radia, A. H. (2017). Peningkatan hasil belajar IPA melalui model discovery learning siswa kelas iv SDN Gedanganak 02. *Mitra Pendidikan*, 1(6), 708–720. <https://e-jurnalmitrapendidikan.com/index.php/e-jmp/article/view/141/65>
- Haq, A. A. J. (2012). *Penerapan model cooperative learning tipe picture and picture menggunakan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa menghargai keragaman suku bangsa dan budaya. 19–60.*
- Haryati, S. (2017). PENDIDIKAN KARAKTER DALAM KURIKULUM 2013 Oleh: Sri Haryati (FKIP-UTM). *Pendidikan Karakter Dalam Kurikulum 2013*, 19(2), 259–268.
- Haryanto. (2020). *Evaluasi Pembelajaran (Konsep dan Manajemen)*. Yogyakarta: UNY Press
- Hendratmoko, Taufik, dkk. (2017). "Tujuan Pembelajaran Berlandaskan Konsep Pendidikan Jiwa Merdeka Ki Hajar Dewantara". *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran, Volume 3, Nomor 2 (hlm.152-157)* Tersedia pada <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/2382>
- Hidayat, N. S. (2016). Perancangan Buku Panduan Wisata Kabupaten Purwakarta Design Tourism Guide Book Purwakarta. *E-Proceeding of Art and Design: Vol. 3 (3), 3(3), 546–551.*
- I Nyoman Suka Ardiyasa. (2020). Upaya Penjaminan Mutu Pengajaran Bahasa Bali Dalam Dunia Pendidikan. *PINTU: Pusat Penjaminan Mutu*, 1(2), 162–169.
- Jeklin, A. (2016). *Pendidikan Karakter Prespektif Ibnu Khaldun: Suatu Kebutuhan Generasi Milenial di Era Industri 4.0. 12(July), 1–23.*
- Juwairiah. (2013). Alat Peraga Dan Media Pembelajaran Kimia. *Visipena Journal*, 4(1), 1–13. <https://doi.org/10.46244/visipena.v4i1.85>
- Koyan, I Wayan. (2012). *Statistik Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE

Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis KemampuanM Pemecahan Masalah Berbantuan 3D Pageflip. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525. <http://www.fkip-unswagati.ac.id/ejournal/index.php/snpm/article/view/844>

Mardati, A., & Wangid, M. N. (2015). Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar Dengan Teknik Make a Match Untuk Kelas I Sd. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(2), 120. <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i2.6532>

Mardiana, H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Feature Vidio Dalam Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri Pagerwojo. *Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 16(2), 89–99. <https://jurnal.stkipgritlungagung.ac.id/index.php/inspirasi/article/download/1424/660>

Melvin, T., & Surdin. (2017). Hubungan Antara Disiplin Belajar di Sekolah dengan Hasil Belajar Geografi pada Siswa Kelas X SMA Negeri 10 Kendari. *Jurnal Penelitian Pendidikan Geografi*, 1(1), 1–14.

Mondli, M. R. S. A. (2019). Pengembangan Buku Panduan Permainan Tradisional Dengan Materi Matematika Untuk Pembelajaran Tematik Tema 2 Di Kelas 1 Sekolah Dasar. *Society*, 2(1), 1–6. http://www.scopus.com/inward/record.url?eid=2-s2.0-84865607390&partnerID=tZOtx3y1%0Ahttp://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=2LIMMD9FVXkC&oi=fnd&pg=PR5&dq=Principles+of+Digital+Image+Processing+fundamental+techniques&ots=HjrHeuS_

Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>

Mulyadi Slamet, & Dora, B. (2021). Buku Panduan Akademik Stmik Muhammadiyah Jakarta Berbasis Android. *Visualika*, 7(1), 102–112.

Munjiatun. (2018). Penguatan Pendidikan Karakter Munjiatun. *Kependidikan*, 6(2), 334–349.

Munthe, A. P., & Sitinjak, J. V. (2019). Manfaat Serta Kendala Menerapkan Flashcard Pada Pelajaran Membaca Permulaan. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 11(3), 210. <https://doi.org/10.33541/jdp.v11i3.892>

Mustoip, S. (2018). *Implementasi Pendidikan Karakter Sofyan Mustoip Muhammad Japar Zulela Ms 2018*.

Ni Luh Made Setiawati, Nyoman Dantes, I. M. C., & Penelitian. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Flash Card. *Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(1), 1–10.

Nida, D. M. A. A., Parmiti, D. P., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020).

- Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 16. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.25393>
- Nurmalasari, L., Akhbar, T., & Syafilin, L. (2020). Pengembangan Media Kartu Hewan Dan Tumbuhan (Tuhetu) Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sd Negeri. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 03(2), 207–213.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Onde, M. L. ode, Aswat, H., B, F., & Sari, E. R. (2020). Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter (Ppk) Era 4.0 Pada Pembelajaran Berbasis Tematik Integratif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 268–279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.321>
- Palacio, R. D., Negret, P. J., Velásquez-Tibatá, J., & Jacobson, A. P. (1967). 濟無 No Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1–28.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Parmiti, D. Putu. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar*. Singaraja: Undiksha
- Pertiwi, I. N., & Dwi, A. (2019). Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 261–270.
- Pratiwi, K. S., & Oktarina, P. S. (2018). Pentingnya Pelestarian Bahasa Bali Pada Pendidikan Formal. *Kalangwan Jurnal Pendidikan Agama, Bahasa Dan Sastra*, 8(2). <https://doi.org/10.25078/klgw.v8i2.970>
- Purwanti, D. (2017). Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Dan Implementasinya. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 1(2), 14–20. <https://doi.org/10.20961/jdc.v1i2.17622>
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>
- Riastini, P. N., Sriwijnyani, N. M., Suryadarma, I., & Wangid, M. N. (2020). Innovation in Elementary Schools: Engaging Augmented Reality and

Balinese Folklore for Science Learning Aids. *Universal Journal of Educational Research*, 8(12), 6552–6560. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081220>

Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.

S. Chandrasekhar, F. R. S., & Laily Noor Ikhsanto, jurusan teknik mesin. (2020). Penggunaan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Inpres Tumpu Jaya I. *Liquid Crystals*, 21(1), 1–17.

Safitri, R. W., Primiani, C. N., & Hartini, H. (2018). Pengembangan media flashcard tematik berbasis permainan tradisional untuk kelas IV sub tema lingkungan tempat tinggalku. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.1332>

Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 87–102.

Shakespeare, W. (2017). Pengembangan Media Kartu Bergambar pada Pembelajaran IPA untuk Mengidentifikasi Makhluk Hidup. *The New Oxford Shakespeare: Critical Reference Edition, Vol. 2, 07*, 3264–3268. <https://doi.org/10.1093/oseo/instance.00208803>

Sudrajat, A. (2011). Mengapa Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1), 47–58. <https://doi.org/10.21831/jpk.v1i1.1316>

Sulistyaningtyas, R. E., & Fauziah, P. Y. (2019). Pengembangan buku panduan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 6(1), 50–58. <https://doi.org/10.21831/jppm.v6i1.23477>

Susiani, K. (2021). *Sor singgih, pembelajaran Bahasa Bali, Budaya Bali*. 1(2), 168–174.

Suweta, I. M. (2019). Bahasa Bali Sebagai Sentral Kebudayaan Bali. *Maha Widya Bhuwana: Jurnal ...*, 7–16. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/bhuwana/article/viewFile/164/157>

Suweta, I. M. (2021). Dinamika Bahasa Bali Dalam Perkembangan Kebudayaan Bali. *Maha Widya Bhuwana: Jurnal ...*, 4(1). <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/bhuwana/article/view/1474>

Suwija, I. (2012). Nilai –Nilai Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Bali. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1, 120901.

Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. (2018). Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi.

Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2), 115.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.114>

Syaifullah, M., & Izzah, N. (2019). Kajian Teoritis Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 3(1), 127.
<https://doi.org/10.29240/jba.v3i1.764>

Tanu, I. K. (2018). Pengajaran Bahasa Daerah Di Sekolah Kaitannya Dengan Kurikulum 2013. *Kalangwan Jurnal Pendidikan Agama, Bahasa Dan Sastra*, 8(2). <https://doi.org/10.25078/klgw.v8i2.971>

Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>

Umayah, S., Haryani, S., Sumarni, W., & Semarang, U. N. (2013). Pengembangan Kartu Bergambar Tiga Dimensi Sebagai Media Diskusi Kelompok Pada Pembelajaran Ipa Terpadu Tema Kehidupan. *USEJ - Unnes Science Education Journal*, 2(2), 282–287.

Utami, A. D, I., Wardo, W., & Sariyatun, S. (2018). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Sejarah Berbasis Kitab Kuntara Raja Niti. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 1(1), 63-74.
<https://doi.org/10.17977/um033v1i12018063>

Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9.
<https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>

Widayanti, M. D., & Abidin, M. Z. (2020). Pengembangan Buku Panduan Pembelajaran Metode Proyek Untuk Guru TK. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(2), 164.
<https://doi.org/10.21043/thufula.v8i2.7222>

Widiasih, N. P. H., Wirya, I. N., & ... (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Circ Berbantuan Media Scrabble Terhadap Hasil Belajar Bahasa Bali Siswa Kelas Iv Sd Gugus Ii Kecamatan Buleleng. *Mimbar Pgsd*
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/888%0Ahttps://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/download/888/759>

Widiatmoko, D. A., Widyaningsih, N., & Arwansyah, Y. B. (2020). Media Pembelajaran Menulis Teks Berita. *Tabasa: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(1), 72.

William, & Hita. (2019). Mengukur Tingkat Pemahaman Pelatihan PowerPoint. *JSM STMIK Mikroskil*, 20(1), 71–80.

Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. (2021). *Cercular Model of RD & D*.

- Winaya, I. K. A., Darmawiguna, I. G. M., & Sindu, I. G. P. (2017). *Pengembangan E-Modul Berbasis Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Kelas X Di SMK Negeri 3 Singaraja*. 13(2), 198–211.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>
- Woei, I. C. (2016). *Pengembangan Media Flash Card Fun Thinkers Tematik Sebagai Pendukung Pembelajaran Saintifik Pada Siswa Kelas II SD N Karangtempel*. June.
- Yara, Y.S. & Taufik, M. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6349_6356.
- Zainuri, A. (2015). Pengembangan Model Manajemen Berbasis Karakter (Studi Pengembangan Model Manajemen Berbasis Karakter di MTs NU Banat). *Jurnal Quality*, 3(2), 310–328. <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/Quality/article/view/1909>
- Zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Zulvia, Fahrudin, Rachmayani, I., & Astawa, I. M. S. (2021). Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B Di Ra Roszaini Husna. *Indonesian Journal If Elementary and Childhood Education*, 2(3), 294–296.

