

DAFTAR PUSTAKA

- Abedini, S., & Broujeni, R. B. (2016). *Teacher creativity in university students' views : A content analysis. International Journal of Pharmaceutical Research & Applied Sciences*, 5(21), 379–386.
- Abidin, Zainul. (2016). *Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. Jurnal Edcomtech*. Volume 1, Nomor 1. (hlm 9-20).
- Agung, A. A. G. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish
- Aisyah, S., & Astuti, R. (2021). Analisis Mengenai Telaah Kurikulum K-13 pada Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6).
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.177>
- Akhyaruddin, A., & Yusra, H. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Sintaksis Bahasa Indonesia Berbasis Saintifik pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Jambi. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2).
<https://doi.org/10.29300/disastra.v3i2.4093>
- Aminuddin. 2009. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru. Bangkalan, Penyair. 2017. *Kumpulan Puisi Keluarga Besar Peyair Bangkalan*. Bangkalan: Komunitas Masyarakat Lumpur
- Arsyad, A. (2007). *Pengertian Media. Media Pembelajaran*.
- Arsyad, A. (2011). *Handout 1 KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN. Sosiologi.Fis.Unp.Ac.Id.*
- B.P. Sitepu. (2014). *Pengembangan Sumber Belajar*. In *Jakarta, Rajawali Pers.*; (Cet. 1). Jakarta, Rajawali Pers.;2014.
- Borg, W. ., & Gall, M. . (1983). *Educational Research an Introduction fourth edition. Longman Inc, 1(1)*.
- Cahyadi, R. A. H. 2019. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model”. *Islamic Education Journal*. Vol. 3. No. 1 (hlm. 36-37).
- Collard, P., & Looney, J. (2014). *Nurturing creativity in education. European Journal of Education*, 49(3), 348–364. doi.org/10.1111/ejed.12090
- Darimi, I. (2017). *TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI SEBAGAI MEDIA. Pendidikan Teknologi Informasi, 1*.

- Depdiknas. 2004. Materi Pelatihan Terintegrasi Bahasa Indonesia. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2006. Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2008. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta: Depdiknas
- Dian Widiastuti, N. M., & Sandra Devindriati Kusuma, P. (2021). Kajian Permainan Tradisional Bali Untuk Membantu Pembentukan Karakter Dan Keterampilan Sosial Anak. *Segara Widya : Jurnal Penelitian Seni*, 9(2).
<https://doi.org/10.31091/sw.v9i2.1740>
- Febrianti, K. V., Bakri, F., & Nasbey, H. (2017). Pengembangan Modul Digital Fisika Berbasis Discovery. *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika*, 2(2).
- Hamdani. 2010. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia.
- Herawati, N. S. & A. Muhtadi. 2018. "Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA". *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. Vol. 5, No. 2.
- Herawati, N. S. & A. Muhtadi. 2018. "Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA". *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. Vol. 5, No. 2.
https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q diakses 21 Maret 2021
- Ilhami, R. S. & D. Rimantho. 2017. "Penilaian Kinerja Karyawan dengan Metode AHP dan Rating Scale". *Jurnal Optimasi Sistem Industri*. Vol. 16, No. 2 (hlm. 150-157).
- Imawan, O. R., & Ismail, R. (2020). Meningkatkan Kompetensi Guru Matematika dalam Mengembangkan Media Pembelajaran 4.0 Melalui Pelatihan Aplikasi Geogebra. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 4(6).
- Jalinus, N., Verawardina, U., & Krismadinata. (2020). Buku Model Flipped Blended Learning. *Sarnu Untung*, 1.
- Jalinus, N., Waskito, W., & Sudirman, S. (2018). Kontribusi Bakar Mekanik dan Persepsi Tentang Kinerja Guru Terhadap Prestasi Belajar Produktif Siswa Kompetensi Keahlian teknik Pemesinan SMK Negeri 2 Sawahlunto. *Jurnal Pendidikan Teknologi kejuruan*, 1 (1).

<https://doi.org/10.24036/jptk.v1i1.423>

- Jayendra, P. S. (2019). Permainan Tradisional Bali Juru Pencar Sebagai Media Pembelajaran Dan Pembentukan Karakter. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 65. <https://doi.org/10.25078/aw.v3i1.906>
- Kemendiknas. 2010. Kebijakan Pendidikan Karakter Bangsa. Jakarta: Kemendiknas.
- Kuncahyono. 2018. "Pengembangan E-Modul (Modul Digital) dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*. Vol. 2, No. 2 (hlm.219-231).
- Kurniawati. 2020. "Pengimplementasian E-Modul Etnokonstruktivisme terhadap motivasi belajar peserta didik". *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*. (hlm17).
- Lallo. (2017). Pengertian Belajar dan Hakikat Belajar. In *Lembaga Penjamin Mutu Pendidikan Mutu Provinsi Sulawesi Tengah*.
- Mantiri. J. 2019. "Peran Pendidikan Dalam Menciptakan Sumber Daya Manusia Berkualitas di Provinsi Sulawesi Utara". *Jur Civic Education*. Vol. 3, No.1 (hlm. 20-26).
- Marbun, S. M. 2018. Psikologi Pendidikan. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- McGregor, D. (2007). Thinking; Developing Learning. A Guide to Thinking Skills in Education. McGrawHill: Open University Press
- Muri, Y. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan. In *Kencana*.
- Najuah., dkk. 2020. Modul Elektronik: Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya. Sumatera Utara: Yayasan Kita Menulis.
- Najuah., dkk. 2020. Modul Elektronik: Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya. Sumatera Utara: Yayasan Kita Menulis.
- Nurida, B. F. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Interaktif E-Modul Berbasis Flash untuk Kelas V Sekolah Dasar. Skripsi (tidak diterbitkan) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Malang.

- Pambudhi, T & Retnowati, T. H. 2017. Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Integratif Berkarakter Nasionalisme Kelas IV SD Daerah Banyumas. *Jurnal Pendidikan Karakter*.
- Putu, O., Jayendra, S., Tinggi, S., Bali, P., & Denpasar, I. (2018). Permainan Tradisional Bali Juru Pencar Sebagai Media Pembelajaran dan Pembentukan Karakter. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3, 1–77. <http://ejournal.ihdn.ac.id/index.php/AW>
- Rayanto, Y. H. & Sugianti. 2020. Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Rachman, T. (2018). Pengembangan Sumber Belajar. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 9(2).
- Restianti. 2010. Peningkatan Mutu Pendidik dalam Mengajarkan Puisi. Bandung: Citra Praya.
- Solihatin, E. (2018). Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Dialog Kreatif. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 11(2). <https://doi.org/10.21009/jimd.v11i2.6258>
- Sugiyono. (2018). Prof. Dr. Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta. *Prof. Dr. Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta.*
- Sugiyono, P. D. (2016). metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. *Alfabeta, Cv.*
- Suryana, D., Sari, N. E., Winarti, Lina, Mayar, F., & Satria, S. (2021). English Learning Interactive Media for Early Childhood Through the Total Physical Response Method. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 15(1). <https://doi.org/10.21009/jpud.151.04>
- Tarmizi. (2014). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Permainan Tradisional Dakon Pada Pembelajaran Matematika Di SD. *Jurusan Pendidikan dasar*, 634. <https://hsgm.saglik.gov.tr/depo/birimler/saglikli-beslenme-hareketli-hayat-db/Yayinlar/kitaplar/diger-kitaplar/TBSA-Beslenme-Yayini.pdf>
- Taufik Hidayat, Deni Darmawan, L. S. (2019). Pengembangan Media "Sempoa

Digital Berbasis M-Learning" Pada Pelajaran Matematika Dalam Pokok Bahasan Aritmatika. *Edutcehnologia*, 3 (1).

Tegeh, I. M. & I. N. Jampel. 2017. Metode Penelitian Pengembangan. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Wijayanto. 2014. "Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Book Maker dengan Model Project Based Learning untuk Mengembangkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika". Pendidikan Matematika, hlm. 625-628.

Yondriadi, Y., Jalinus, N., & Syah, N. (2018). Pengembangan Perangkat pembelajaran Berbasis Model PJBL Pada Mata Diklat Teknik Digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, 1 (3).

<https://doi.org/10.24036/jptk.v1i3.2323>

