

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. 2017. *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. 2017. *Statistika Inferensial Untuk Pendidikan (Disertai Aplikasi SPSS)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Adelina Ryan Candra Dewi, S. A. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Dengan Teknologi Multimedia Untuk Peningkatan Penguasaan Konsep Dan Pengembangan Karakter Siswa Sma Kelas Xi. Tersedia pada. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej/article/view/9961>
- Afifah Zafirah, F. A. (2018). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Terhadap Peserta Didik Melalui Permainan Congkak Sebagai Media Pembelajaran. Tersedia pada. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/21678>
- Baroroh, K. (2011). Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing. Tersedia pada. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jep/article/view/793>
- David Arifuddin, I. I. (2020). Pengembangan Konten E-learning Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Seni Budaya. Tersedia pada. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/28942>
- Dewa Gede Agus Putra Prabawa, M. P. (2020). Pengembangan Multimedia Tematik Berpendekatan Sainifik untuk Siswa Sekolah Dasa. Tersedia pada. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/28970>
- Farid Ahmadi, S. Y. (2017). Pengembangan Media Edukasi “Multimedia Indonesian Culture” (Mic) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. Tersedia pada. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPP/article/view/12368>
- Hazira Fakhurrozi Amir, A. H. (2020). Development of Mobile Learning for Simulation and Digital Communications. Tersedia pada. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/28537>
- I Gusti Ayu Agung Sri Sasmita Dewi, I. G. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berorientasi Pendidikan Karakter Mata Pelajaran Bahasa Bali. Tersedia pada. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/21745>
- Ismi Rahayu, S. (2020). *The Development Of E-Modules Project Based Learning for Students of Computer and Basic Networks at Vocational School*. Tersedia pada. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/29230>
- Khamidov Jalil Abdurasulovich, K. M. (2020). *Opportunities And Results To Increase The Effectiveness Of Multimedia Teaching In Higher Education*. Tersedia pada. <http://www.jcreview.com/index.php?mno=5915>

- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning prinsip-prinsip dan aplikasi*. (Terjemahan Teguh Wahyu Utomo). New York: Cambridge University Press. (Buku asli diterbitkan tahun 2001).
- Mustadi, E. W. (2016). Pengembangan Multimedia Lectora Pembelajaran Tematikintegratif Untuk Peningkatan Nilai Karakter Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. Tersedia pada. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/10729> .
- Nursyam, Aisyah. 2019. “Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi”. *Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*, Volume 18
- Ni Putu Dinayusadewi, G. N. (2020). *Development Of Augmented Reality Application As A Mathematics Learning Media In Elementary School Geometry Materials*. Retrieved from Tersedia pada. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/25372>
- Nita, I. D. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. <http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick/article/view/1540/1560> .
- Putu Darma Wisada, I. K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter.Tersedia pada. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/21735>
- Rahma, F. I. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Integratif Berbasis Karakter Dengan Multimedia Interaktif Kelas Iv Di Sdi Wahid Hasyim Bangil . <http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/pwahana/article/view/3221> .
- Siti Sholekah, N. W. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendidikan Karakter Materi Sistem Reproduksi. Diakses Pada Laman <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujbe/article/view/4535>
- Sudarma, I K, dkk. 2015. *Desain Pesan Kajian Analitis Desai Visual Teks danImage*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Surjono,Harman D. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Syahbrudin, J. (2018). Multimedia Interaktif Berbasis Karakter Sebagai Upaya Peningkatan Nilai-Nilai Karakter Dan Kemampuanber Pikir Tingkat Tinggi.Tersedia pada <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/cess/>
- Wahjudi, S. Y. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa.Tersedia pada. <https://jurnal.mahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/9418>
- Winaya, I. M. (2020). Pengembangan Nilai-Nilai Karakter Anak Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19 Dengan Berbantu Lembar Kerja Siswa Berbasis Proyek. Tersedia pada. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPP/article/view/28612>

- Wiryanti, W. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Biologi Berbasis Lingkungan Dengan Setting Modified Inquiry Untuk Meningkatkan Karakter Dan Pemahaman Konsep Siswa Sma. Tersedia pada. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JI_PP/article/view/11956
- Yohandri, A. (2018). *Development of Interactive Multimedia Learning Materials for Improving Critical Thinking Skills*. Tersedia pada. <https://www.researchgate.net/publication/327546978>

