

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, Muhamad, dkk. (2013). "Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah". ISBN 978-602-7525-64-1. Cetakan Pertama (hlm. 148).
- Agung, A.A.G. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- Agung, A.A.G. 2017. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Singaraja: DIPA Undiksha.
- Aini, W.N. (2013). "Instructional Media In Teaching English To Young Learners: A Case Study In Elementary Schools In Kuningan". *Journal English and Education*, Volume 1, Nomor 1 (hlm. 196-205).
- Aldoobie, Nada. (2015). "ADDIE Model". *American International Journal of Contemporary Research*, Volume 5, Nomor 6 (hlm. 68-72).
- Ariyanti dan Zidni, I.M. (2015). "Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelas 2 Di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung". *Jurnal IKA*, Volume 11, Nomor 1 (hlm. 12-26).
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Refrensi Jakarta.
- Fitrianingtyas, Anggraini. (2017). "Peningkatan Hasil belajar IPA Melalui Model Discovery Learning Siswa Kelas IV SDN Gedanganak 02". *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, Volume 1, Nomor 6 (hlm. 709-719).
- Gafur, Abdul. 2012. *Desain Pembelajaran Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Hidayati, Abna, dkk. (2014). "The Development Of Character Education Curriculum For Elementary Student In West Sumatera". *International Journal of Education and Research*, Volume 2, Nomor 6 (hlm. 189-198).
- Hijriati. (2017). "Peranan dan Manfaat APE untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini". *Dosen PAUD FKIP Unsyiah Banda Aceh*, Volume III, Nomor 2 (hlm. 59-69).
- Jamuna dan Pankajam. (2017). "Utilization Of Instructional Media In Teaching Science". *International Journal of Research Granthaalayah*, Volume 5, Nomor 3 (hlm. 51-56).
- Jaya, N.P dan Edi Suyanto. (2016). "Pemakaian Bahasa Pada Surat Pengumuman Formal di Lingkungan Universitas Lampung". *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)*, (hlm. 1-12).
- Koyan. 2012. *Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press.

- Kustandi, Cecep dan B.S. 2016. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Mahadewi, L.P.P dan A.I.W.I.Y. Sukmana. 2015. *Text Based Programming; Konsep Dasar & Aplikasi Pengembangan Produk Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Mardati, Asih dan M.N, Wangid. (2015). "Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar Dengan Teknik *Make A Match* Untuk Kelas 1 SD". *Jurnal Prima Edukasia*, Volume 3, Nomor 2 (hlm. 120-132).
- Martini, dkk. (2018). "Pengembangan Wayang Tokoh Dongeng Berbasis Pendidikan Karakter pada Pelajaran Bahasa Bali Kelas III Sekolah Dasar". *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, Volume 6, Nomor 1 (hlm 77-88).
- Meiliani, Yeni dan Nurhadiah. (2017). "Pengaruh Metode Permainan Media Kartu Kuartet Terhadap Hasil Belajar Siswa Sub Materi Vertebrata". *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, Volume 1, Nomor 2 (hlm. 49-54).
- Melvin, Tria dan Surdin. (2017). "Hubungan Antara Disiplin Belajar Di Sekolah Dengan Hasil Belajar Geografi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 10 Kendari". *Jurnal Penelitian Pendidikan Geografi*, Volume 1, Nomor 1 (hlm. 1-12).
- Muhson, Ali. (2010). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi". *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Volume VIII, Nomor 2 (hlm. 1-10).
- Novianti, Rahmah. (2013). "Pengaruh Permainan Kartu Bergambar Dan Kecerdasan Linguistik Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan". *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Volume 7, Edisi 2.
- Pertama, dkk. (2015). "Pengembangan Aplikasi *Mobile* Pengenalan Aksara Bali Ke Dalam Huruf Latin Dengan *Augmented Reality*". *Jurnal Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi*, ISSN: 2089-9815 (hlm. 237-243).
- Pradipta, I.B.Y.S., dan I.G.M. Darmawiguna. (2015). "Pengembangan Aplikasi Game Basa Bali Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Bali Berbasis Android". *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, Volume 4, Nomor 5.
- Prasetya, Y.K., dan Siti Khabibah. (2016). "Pengembangan Media Permainan Kartu *Kwartet* Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Pokok Segitiga Dan Segiempat". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Volume 1, Nomor 5 (hlm. 95-101).

- Rahayu, dkk. (2017). "Implementation of Character Education Through Culture 5S (Senyum, Sapa, Salam, Sopan, dan Santun) at State Junior High School 2 Ngawi (SMPN 2 Ngawi) East Java Indonesia". *International Research-Based Education Journal*, Volume 1, Nomor 2 (hlm. 130-135).
- Rolina, Nelva. 2012. *Alat Permainan Edukatif Untuk PAUD*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Rusman. 2016. *Mode-Model Pembelajaran Pengembangan Profesionalitas Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sahlan, dan Angga Teguh Prasetyo. 2012. *Desain Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter*. Jakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sartini, dkk. (2013) "Pengembangan *Text To Digital Image Converter* Untuk Dokumen Bahasa Bali". *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, Volume 2, Nomor 1 (hlm. 64-84).
- Setiawati, N. A. (2017). Pendidikan Karakter Sebagai Pilar Pembentukan Karakter Bangsa, Volume 1 Nomor 1 (hlm 350).
- Silalahi, Albinus. 2018. "Development Research (Penelitian Pengembangan) Dan Research & Development (Penelitian & Pengembangan) Dalam Bidang Pendidikan/Pembelajaran". Tersedia pada https://www.researchgate.net/publication/325681753_Development_Research_Penelitian_Pengembangan_dan_Research_Development_Penelitian_Pengembangan_dalam_Bidang_Pendidikanpembelajaran_disampaikan_pada_Seminar_Workshop_Penelitian_Disertasi_Program_Doktora (diakses tanggal 14 Oktober 2019)
- Sriwitari, N.Y dan Widnyana, I.G.N. 2014. *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudarma, I.K., & dkk. 2015. *Desain Pesan Kajian Analisis Desain Visual Teks dan Image*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sujana, Wayan. (2017) "Pembelajaran *Sor Singgih* Bahasa Bali Dalam Keterampilan Berbicara Di Kelas VII SMP Negeri 1 Tabanan Tahun Pelajaran 2016/2017". *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, Volume 1, Nomor 1 (hlm. 48-56).
- Suwija, I Nyoman. (2012) "Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Bali". *Jurnal Pendidikan Karakter*, Tahun II, Nomor 1 (hlm. 67-80).
- Syamsuardi. (2012) "Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone". *Jurnal Publikasi Pendidikan*, Volume II, Nomor 1 (hlm. 59-66).

Tannir, Abir dan Al-Hroub, Anies. (2013). “Effects Of Character Education On The Self-Esteem Of Intellectually Able And Less Able Elementary Students In Kuwait”. *International Journal of Special Education*, Volume 28, Nomor 1 (hlm. 47-57).

Tegeh, I.M., dan I.M. Kirna (2010). “Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model”. *Jurnal IKA*, Volume 11, Nomor 1 (hlm. 12-26).

Tegeh, I.M., dkk. 2015. “Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model ADDIE”. Tersedia Pada <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:yuBE7-FUnNgJ:eproceeding.undiksha.ac.id/index.php/senari/article/download/507/352/+&cd=6&hl=id&ct=clnk&gl=id> (diakses 29 April 2019).

Zubaedi. 2011. *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta: KENCANA PRENADA MEDIA GROUP.

