

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, I. (2020). Covid-19: threat and fear in indonesia. *Psychological Trauma: Theory, Research, Practice, and Policy*, 12(5), 488–490. <https://doi.org/10.1037/tra0000878>
- Adil, Imam., Harun M., & Januar Al Amien. (2018). Perancangan dan pembuatan visual novel sejarah kh. ahmad dahlan sebagai media pembelajaran berbasis android. *Rabit: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*. 3(2). 66-79. <https://doi.org/10.36341/rabit.v3i2.444>
- Agustini, K., Santyadiputra, G. S., & Sugihartini, N. (2019). Visualizing the stages of the educational research methodology into animation infographics for vocational students. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. 9(3), 318-328.
- Akhiruddin, dkk. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Gowa: CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Amalo, E. A., Agusalim I. D., & Murdaningtyas C. D. (2017). Developing *visual novel* game with speech-recognition interactivity to enhance student's mastery on english expressions. *Jurnal Sosial Humaniora*, 10(2), 129–136.
- Archambault, J. (2008). *The Effect of Developing Kinematics Concepts Graphically Prior to Introducing Algebraic Problem Solving Techniquet*. Action Research required for the Master of Natural Science with Concentration in Physic. Arizona State University.
- Arinda, F. (2017). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ilmu pengetahuan sosial smp. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 302–306. <https://doi.org/10.17977/um031v2i22016p302>
- Arthawan, I. P. A. Y., P. Wayan Arta S., & Desi S. W. (2020). Pengembangan konten pembelajaran dengan model blended learning pada mata pelajaran informatika. *KARMAPATI: Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*. 9(3), 172–184.
- Baenanda, Listhari. (2018). *Peran Konten Interaktif dalam Dunia Pendidikan*. Diakses melalui: <https://binus.ac.id/knowledge/2018/05/peran-konten-interaktif-dalam-dunia-pendidikan/>, 30 Desember 2020.
- Basyar, Muhammad Khairul. (2019). Membentuk karakter kepemimpinan dan kemandirian pada peserta didik boarding school dengan strategi musyrif. *ALIGNMENT: Journal of Administration and Educational Managemen*, 3(2), 120–136. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/alignment.v3i2.1375>.
- Bonafix, Dominicus Nunnun. (2005). *Animasi 3D Profesional dengan Maya*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

- Bonk, Curtis J., & Charles R. G. (2006). *The Handbook Of Blended Learning: Global Perspective, Local Design*. San Francisco: Pfeiffer.
- Branch, Robert Maribe. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science + Business Media.
- Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singarja: Undiksha Press.
- Camingue, J., Melcer E. F., & Carstensdottir E. (2020). A (Visual) Novel route to learning: a taxonomy of teaching strategies in visual novels. *International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG '20) At: Bugibba, Malta*, 1–13. <https://doi.org/10.1145/3402942.3403004>
- Cavallaro, Dani. (2009). *Anime and The Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play At The Crossroads of Animation and Computer Game*. North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publisher.
- Chandra, Oriza, dkk. (2019). Pengembangan multimedia interaktif mata diklat memperbaiki motor listrik guna peningkatan hasil belajar. *Prespektif Pendidikan dan Kependidikan*. 10(2). 7-15.
- Ciesla, Robert. (2019). *Game Development With Ren'Py: Introduction to Visual Novel Games Using Ren'Py, TyranoBuilder, and Twine*. Finland: Apress.
- Darma, I. K., I. G. M. Karma., I. M. A. Santiana. (2020). Blended learning, inovasi strategi pembelajaran matematika di era revolusi industri 4.0 bagi pendidikan tinggi. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*. 3. 527-539.
- Dwiyogo, Wasid D. (2020). *Pembelajaran Di Masa Covid-19 Work From Home*. Malang: Wineka Media.
- Fatah, H. A., Asep J.& Nono Heryana. (2020). Game edukasi pembelajaran ipa berbasis visual novel studi kasus: sdn cibalongsari iv karawang. *Journal of Information System*. 5(2). 176-191. Doi: 10.33633/joins.v5i2.3812.
- Febrianti, dkk. (2020). *New Normal Era – Edisi II*. Yogyakarta: Zahir Publishing.
- Ferismayanti. (2020). *Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran Online Akibat Pandemi Covid-19*. Diakses melalui <https://lpmplampung.kemdikbud.go.id/detailpost/meningkatkan-motivasi-belajar-peserta-didik-pada-pembelajaran-online-akibat-pandemi-covid-19>, pada 12 Desember 2020.
- Gateri, Ni Wayan. (2019). Pendidikan karakter hindu. *Jurnal Bawi Ayah*. 10(1), 12-24.
- Gusty, Sri. dkk. (2020). *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19*. Yayasan Kita Menulis.
- Grace, Lindsay. (2005). *Game Type and Game Genre*.

- Handoko, & Waskito. (2018). *Blended Learning: Konsep dan Penerapannya*. Sumatera Barat: Lembaga Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (LPTIK) Universitas Andalas.
- Haq, M. D., M Ramli, & Andi M. AT. (2020). Pengembangan karakter kepemimpinan peserta didik melalui rekonstruksi focus group discussion bermuatan ajaran asthabrata. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. 5(6), 725–729.
- Hart, Tyler & Adam Shaw. (2017). *Creating Interactive Content*. Diakses melalui: <https://ctl.wiley.com/creating-interactive-content/>. pada 20 Maret 2020
- Innes, Martha Claveland dan Wilton, Dan. 2018. *Guide to Blended Learning*. Canada: Commonwealth of Learning.
- Irani, Ni Kadek Chandra Putri. (2019). Peran ajaran nitisastra dalam pembentukan pendidikan karakter generasi muda bangsa. *GUNA WIDYA : Jurnal Pendidikan Hindu*. 6(2). 1-5.
- Kartini, I. I., Rohaeti, E. E., & Fatimah, S. (2020). Gambaran motivasi belajar peserta didik saat pandemi covid 19 (studi kasus pada peserta didik kelas vii smp n 1 arjasari yang sedang belajar dari rumah karena pandemi covid 19). *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 3(4), 140–150.
- Konten (Def 1) (n.d). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. Diakses melalui <https://kbbi.web.id/konten>, 29 Desember 2020.
- Lebowitz, Josiah, Chris Klug. (2011). *Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories*. Oxford: Focal Press.
- Lestari, Novia. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha.
- Mahayoni, Ni Made Sri. (2020). Penggunaan aplikasi zoom meeting pada pembelajaran agama hindu di masa pandemi. *Jurnal Widya Sastra Pendidikan Agama Hindu*. 3(1). 47-53.
- Maskar, Sugama. & Endah Wulantina. (2019). Presepsi peserta terhadap metode blended learning dengan google classroom. *INOMATIKA: Jurnal Inovasi Matematika*. 1(2). 110-121.
- Nafi'a, Muhammad Z. I. I Nyoman Sudana D. dan Yerry Seopriyanto. (2020). Pengembangan multimedia interaktif materi perkembangan kemajuan teknologi pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. *JKTIP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. 3(3). 272-281. 10.17977/um038v3i32020p272.
- Nana. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha.
- Nurkancana, & Sunartana. (1992). *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional.

- Oygaradslia, K., Weitze, C. L., & Shin, J. (2020). The educational potential of visual novel games: principles for design. *Replaying Japan*, 2, 123–134.
- Permenkes Nomor 9 Tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Sekretariat Negara, Jakarta.
- Pratiwi, N. L. P. A., Desi Seri Wahyuni, & Nyoman Sugihartini. (2020). Efektivitas media e-learning dengan model blended learning pada mata pelajaran administrasi sistem. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 9(2), 275–285.
- Pohan, Albert Efendi. (2020). *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. Jawa Tengah: CV Sarnu Untung.
- Putra, K. W. B., I Made Agus W., & Gede Aditra P. (2017). Pengembangan e-modul berbasis model pembelajaran discovery learning pada mata pelajaran “sistem komputer” untuk siswa kelas x multimedia smk negeri 3 singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 14(1). 40-49.
- Pratama, D., Wardani W. G. W., & Akbar T. (2018). The visual elements strength in visual novel game development as the main appeal. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 33(3), 326. <https://doi.org/10.31091/mudra.v33i3.455>.
- Rayanto, Yudi H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Republik Indonesia. 2020. *Peraturan Pemerintah Nomor 21 Tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar dalam Rangka Percepatan Penanganan Corona Virus Disease 2019 (COVID-19)*. Sekretariat Negara, Jakarta.
- \_\_\_\_\_. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran Negara RI., Jakarta.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2010 tentang Pengelolaan Pendidikan Agama Pada Sekolah*. Sekretariat Negara, Jakarta.
- Rofiq, A., Luh Putu Putrini M., & D. P. Parmiti. (2019). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran ips terpadu. *Jurnal of Education Technology*. 3(3). 126-133.
- Santoso, Subhan A., & M. Chotibuddin. *Pembelajaran Blended Learning Masa Pandemi*. Jawa Timur: CV. Penerbit Qiara Media.
- Saputri, Y. D., Sariyatun, & Tri Y. (2020). Implementasi pembelajaran sejarah berbasis kearifan lokal kepemimpinan asta brata untuk meningkatkan karakter peserta didik (studi kasus di kelas x mia 7 sman 3 surakarta). *Jurnal Candi*, 20(1), 58–70.
- Saskara, I. P. A. (2019). Pengaruh augmented reality senjata dewata nawa sanga sebagai media pembelajaran interaktif terhadap pembelajaran agama hindu di sd negeri 2 pererenan. *Widya Duta*. 14(2), 20–28.

- Seradi, S. L. N. (2020). Pendidikan kepemimpinan dalam kekawin nitisastra bagi remaja hindu. *Guna Widya : Jurnal Pendidikan Hindu*, 7(2), 160–165.
- Setiati, S., & Azwar, M. K. (2020). *COVID-19 and Indonesia*. *Acta Med Indones – J Intern Med*. 52(1). 84-89.
- Simanihuruk, Lidia, dkk. (2019). *E-Learning: Implementasi, Strategi dan Inovasinya*. Yayasan Kita Menulis.
- Suradarma, I. B. (2019). Pendidikan agama hindu sebagai landasan pendidikan moral dan etika. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 3(1), 16-36. <https://doi.org/10.38043/jids.v3i1.1731>
- Sudarsana, I. K., dkk. (2020). *COVID-19: Perspektif Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.
- Sugita, Ida Made. (2017). *Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti*. Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sunny, Milla Permata. (2018). Pentingnya penerapan etika kepemimpinan hindu di bali berlandaskan asta brata dengan berbasis tri hita karena. *Widya Wertta*. 1(2). 84-93. <https://doi.org/10.32795/vw.v1i2.192>.
- Surjono, Dwi Herman. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta : UNY Press.
- Strikerworks. (2016). *TyranoBuilder Visual Novel Studio*. Diakses pada <http://tyranobuilder.com/>, 27 Desember 2020.
- Suryadi, Rudi A., & Aguslani Mushlih. (2019). *Desain Perencanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suweta, I Made. 2019. Kepemimpinan hindu (dalam nitisastra dan susastra hindu ramayana). *Pariksa*. 3(1).
- Syafrida, S. (2020). Bersama Melawan Virus Covid 19 di Indonesia. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(6). 495-508. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i6.15325>
- Syah, R. H. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(5). <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>.
- Tegeh, I. M., & I. M. Kirna. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.

- Tirtana, Arief (2020) Perancangan Game *Visual novel "Coconut Kids"* Sebagai Sarana Edukasi Pelestarian Alam Dengan Metode Finite State Machine. Undergraduate thesis, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
- Tsaniyah, Siti F. Hena Dian A. & Hestiningtyas Y. P. (2019). Pengaruh model blended learning menggunakan schoology terhadap prestasi belajar ditinjau dari kemandirian belajar peserta didik. *RAINSTEK: Jurnal Teapan Sains & Teknologi*. 1(1). 71-77.
- Uswah. (2020). 6 Tips Untuk Membuat Konten Belajar Yang Baik. Diakses melalui: <https://binus.ac.id/knowledge/2020/12/6-tips-untuk-membuat-konten-belajar-yang-baik/>. pada 20 Maret 2020
- Verawardina, U., & Jama J. (2018). Philosophy tvet di era derupsi revolusi industri 4.0 di indonesia. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 1(3), 104-111.
- Wijoyo, Hadion, dkk. (2020). *Blended Learning Suatu Panduan*. Sumatra Barat : CV Insan Cendikia Mandiri.
- Yunita, Rista. Henry Praherdiono., & Eka Pramono Adi. (2019). Pengembangan multimedia interaktif materi fotosintesis untuk peserta didik kelas VIII sekolah menengah pertama. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. 2(4). 284-289.

