

**DAFTAR PUSTAKA**

- Abidin, Y. (2012). *Pembelajaran Bahasa berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama
- Ahmadi, F., Sutaryono, Witanto, SAY., Ratnanigrum, I. (2017). *Pengembangan Media Edukasi: Multimedia Indonesian Culture (Mic) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34 (2).
- Aloraini, S. (2012). *The impact of using multimedia on students' academic achievement in the college of education at king saud university*. *Journal of king saud university languages and translation*. 24, 75-82.
- Alwisol. (2006). *Psikologi Kepribadian*. Malang: Univeristas Muhammadiyah Malang Press.
- Amir, H. (1991). *Nilai-nilai Etis Dalam Wayang*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Amrih, P. (2013). *Wisanggeni Membakar Api (Gelegar Amuk Batin Sang Titisan Dewa)*. Yogyakarta: Diva Press.
- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Ayuni, J. (2019). Dampak Negatif Kurangnya Pendidikan Karakter. Diperoleh 26 oktober 2021 pukul 08.14 WIB dari <https://www.kompasiana.com/richaanjani/5dfc61b5097f364515793742/dampak-negatif-dari-kurangnya-pendidikan-karakter-bagi-seorang-pelajar>.
- Bahari, H. (2013). *Perangsang Karakter Positif Anak*. Jogjakarta: Diva Press.
- Brathwaite, B., & Schreiber, I. (2009). *Challenges for Game Designers: Non-digital Exercises for Video Game Designers*.

- Dalimunthe, R.A. (2015). *Strategi dan implementasi pelaksanaan pendidikan karakter di smp n 9 yogyakarta*. Jurnal pendidikan karakter. Vol 6 No 1.
- Daryanto. (2012). *Media pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Depdiknas (2003). Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Desita Evriani (2018). Mengatasi Minimnya Pendidikan Karakter. Diperoleh 29 Agustus 2021 Pukul 22.14 WIB dari <https://www.sekolahguruindonesia.net/solusi-mengatasi-minimnya-pendidikan-karakter/>.
- Dick, W. & Carey, L. (1996). *The systematic design of instruction (4th ed.)*. New York: Harper Collins College Publishers.
- Fahdini, A.M., Furnamasari Y.F., Dewi, D.A. (2021) *Urgensi pendidikan karakter dalam mengatasi krisis moral dikalangan siswa*. Jurnal Pendidikan Tambusai. Vol 5 No 3.
- Fatimah, D.D.S., Tresnawati, D., & Ma'rup, C.S. (2017). *Perancangan Game Puzzle Untuk Pembelajaran Menggunakan Metodologi Multimedia*. Jurnal Algoritma, 14 (2), 281 - 287. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.14-2.281>
- Flaherty, O.C., Valencia, G.D., Martinez D.A., Borges W., & Summers, L. (2017). *Effectiveness of gaming in creating cultural awareness*. Learning, Culture and Social Interaction, 12, pp. 149-158.
- Graner S. R. (2003). *Gender Inclusive Game Design: Expanding the Market (Advances in Computer Graphics and Game Development Series)*. Cengage Learning.
- Halamish, v., & elbaz, e. (2020). Children's reading comprehension and metacomprehension on screen versus on paper. Computers & education, 145, 103737.
- Hamid, H., & Saebani, B.A. (2013). *Pendidikan Karakter Islam*. Bandung: Pustaka Setia.

- Handayani, S. (2014). *Perkembangan Kesenian Wayang Kulit Dalam Penguatan Kearifan Lokal di Desa Ketangrejo Kecamatan Gondong*. Pendidikan Sejarah IKIP Veteran Semarang, II (1), pp. 73–79.
- Haq, M.Z. (2009). *Tasawuf Semar hingga Bagong, Simbol, Makna, dan Ajaran Makrifat dalam Panakawan*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Haryanto, S. (1992). *Bayang-bayang adhiluhung: filsafat, simbolis dan mistik dalam wayang*. Semarang: Dahara Prize
- Hermanto, Zulela M.S (2020) *Analisis problematika pendidikan karakter di sekolah dasar*. Jurnal Elementaria Edukasia Vol 3. No 2.
- Hidayatullah, F. (2010). *Pendidikan Karakter: Membangun Peradaban Bangsa*. Surakarta: UNS Press&Yuma Pustaka.
- Januszewski, A., & Molenda, M. (2008). *Technology: A Definition With Commentary* New York: Lawrence Erlbaum Associates.
- Junaidi. (2011). *Wayang: Sebagai Media Pendidikan Budi Pekerti bagi Generasi Muda*. Yogyakarta: Arindo Nusa media.
- Kaimuddin. (2014). *Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Kurikulum 2013*. Makassar: Jurnal Dinamika Ilmu. Vol 1. 14. No 1 :1-52.
- Kasidi, M. (2017). *ESTETIKA PEDALANGAN: Ruwatan Murwakala Kajian Estetika dan Etika Budaya Jawa*. Dwi-Quantum.
- Kemendiknas. (2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Kesuma, D., Triatna, C., & Permana, J. (2012). *Pendidikan Karakter: Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kristianti, N., & Purnawati, N., & Suyoto. (2018). *Virtual Education with Puzzle Games for Early Childhood – A Study of Indonesia*. International Journal of Engineering Pedagogy (iJEP). 8. 14. 10.3991/ijep.v8i2.7943
- Lickona, T. (1991). *Educating for Character: How Our School Can Teach Respect and Responsibility*. New York, Toronto, London, Sydney, Aucland: Bantam books.

- Lickona, T. (2012). *Educating for Character: Mendidik untuk Membentuk Karakter*, terj. Juma Wadu Wamaungu dan Editor Uyu Wahyuddin dan Suryani. Jakarta: Bumi Aksara.
- Majid, A., Andayani, D. (2012). *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mardiana, L., Pratiwi, M. R., & Hening, D. (2021). *Analisis Media Edukasi Puzzle Untuk Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. *Expose: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(2), 115-128.
- Mayer, R.E. (2009). *Multimedia Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Megawangi, R. (2004). *Pendidikan karakter: Solusi yang tepat untuk Membangun Bangsa*. Jakarta: Star Energy (Kakap) Ltd.Susuhunan pakubwana IV, serat Wulangreh (1968 -1920).
- Molenda, M. (2003). *In search of the elusive ADDIE model*. *Performance Improvement*. 42. 34-36. 10.1002/pfi.4930420508.
- Mubah. A.S. (2011). *Strategi meningkatkan daya tahan budaya lokal dalam menghadapi arus globalisasi*. Departemen Hubungan Internasional, FISIP, Universitas Airlangga, Surabaya. Volume24, Nomer 4 hal: 302-308
- Mulyasa. (2012). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Nesbit, J., Belfer, K., & Leacock, T. (2009). *Learning Object Review Instrument (LORI) User Manual*.
- Ningsih, T., Zamroni, Z., & Zuchdi, D. (2016). *Implementasi Pendidikan Karakter Di Smp Negeri 8 Dan Smp Negeri 9 Purwokerto*. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 3(2), 225-236. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v3i2.9811>
- Nugroho, W., & Suptrato. (2017). *The Effectiveness of Picture Crossword Puzzle Game in Teaching Vocabulary*. *ELT Forum: Journal of English Language Teaching*, 6(2), 191-200. <https://doi.org/10.15294/elt.v6i2.20701>

- Pandanwangi, W., & Nuryantiningih, F. (2018). *Komik Wayang Anak Pandawa Sebagai Media Pendidikan Karakter di Jaman Kekinian*. Journal of Urban Society's Arts, 5(1), 1-10. doi: <https://doi.org/10.24821/jousa.v5i1.2208>
- Pasha, L. (2011). *Buku Pintar Wayang*. Yogyakarta: Bentang Pustaka
- Philips, R. (1997). *A practical guide for educational applications*. London: Kogan.
- Prayoga, D. S., Fianto, A. Y. A. and Hidayat, W. (2015). *Penciptaan Buku Novel Graphic Punakawan Sebagai Upaya Pengenalan Warisan Budaya Pada Anak-Anak*. Jurnal ArtNouveau, IV(1).
- Putra, A., Soepriyanto, Y., & Husna, A. (2018). *Pengembangan multimedia game edukasi tentang keragaman masakan khas daerah-daerah di indonesia untuk kelas v sd*. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 1(4), 299-306.
- Sabunga, B., Dasim, B., & Sofyan. S. (2016). *Nilai-nilai Karakter dalam Pertunjukan Wayang Golek Purwa*. Jurnal Sosio Religi 14,no.1:1-13. <http://ejournal.upi.edu/index.php/SosioReligi/article/view/5558>.
- Sadiman, A.S., Harjito., Haryono, A., & Raharjo, R. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sakti, B. P. (2017). *Indikator Pengembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar*.
- Salahudin, A., & Alkrienciehie, I. (2013). *Pendidikan Karakter*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Smaldino, S. E., Lowther, D.L., & Russel, J.D. (2011). *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. (Alih Bahasa: Arif Rahman). Jakarta: KENCANA.
- Solichin. (2010). *Wayang: masterpiece seni budaya dunia*. Jakarta: Sinergi Persadatama Foundation.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujamto. (1992). *Wayang dan Budaya Jawa*. Semarang: Dahara Prize.
- Susilamadya, S. (2014). *Mari mengenal wayang*. Yogyakarta: Adiwacana.

- Sutopo, A.H. (2003). *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tondowidjojo, J., & Sudjarwo, H.S. (2013). *Enneagram dalam wayang purwa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Vlachopoulos, D., & Makri, A. (2017). *The effect of games and simulations on higher education: a systematic literature review*. International Journal Education Technology High Education 14, 22. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0062-1>.
- Waluyo & Solichin. (2012). *Mengenal tokoh wayang*. Surakarta: Asih Jaya Pustaka Pelajar.
- Wibowo, A. (2013). *Pendidikan Karakter di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta.
- Zakaria, Z. (2021). *Analisis Kebijakan Penguatan Pendidikan Karakter (Ppk) Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Dasar Di Era Industri 4.0*. Dirasah: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam, 4(1), 1-13. <https://doi.org/10.51476/dirasah4iss1pp1-13>.
- Zirawaga, S., Olusanya, A., & Maduku, T. (2017). *Gaming in Education: Using Games as a Support Tool to Teach History*.
- Zubaedi. (2012). *Desain pendidikan karakter: konsepsi dan aplikasinya dalam lembaga pendidikan*. Jakarta: Kencana.