



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Arnaudo, M. (2018). *Storytelling in the modern board game: Narrative trends from the late 1960s to today*. Jefferson, NC: McFarland & Company.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Chilvers, I. (2013). *The Illustrated story of art*. London: Dorling Kindersley.
- Engelstein, G. (2021). *Game Production: Prototyping and Producing Your Board Game*. Newyork: CRC Press.
- Fikri, H., Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.
- Gelman, D. L. (2014). *Design for Kids: Digital Products for Playing and Learning*. Brooklyn, NY: Rosenfeld Media.
- Hendarsih, N. (2018). *Meyakini Menghargai*. Jakarta Selatan: Penerbit Exposé.
- Ingsih, K., Ratnawati, J., Nuryanto, I., Astuti, S. D. (2018). *Pendidikan Karakter Alat Peraga Edukatif Media Interaktif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Irwanto. (2006). *Focused Group Discussion (FGD): Sebuah Pengantar Praktis*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor.Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- (2014). *Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti Kelas IV*. Balitbang: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti Kelas V*. Balitbang: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti Kelas VII*. Balitbang: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Landa, R. (2011). *Graphic Design Solution*. USA: CENGAGE.

- Male, A. (2017). *Illustration: A theoretical and contextual perspective*. London: Bloomsbury Visual Arts.
- Meadows, M. S. (2004). *Pause & effect: The art of interactive narrative*. Indianapolis, IN: New Riders.
- Nucci, L., Narvaes, D., Krettenauer, T. (2014). *Handbook of Moral and Character Education*. Newyork: Routledge.
- Raven, J. (2020). *The Oxford Illustrated History of the Book*. Oxford, United Kingdom: Oxford University Press.
- Salam, S. (2017). *Seni Ilustrasi: Esensi, Sang Ilustrator, Lintasan, Penilaian*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Salz, P. A., & Moranz, J. (2013). *The Everything Guide to Mobile Apps: a Practical Guide to Affordable Mobile App Development for Your Business*. Avon, Mass: Adams Media.
- Satibi, O. H. (2020). *Pendidikan Karakter Anak: Sesuai Pembelajaran Abad ke-21*. Jakarta: Edura-UNJ.
- Schell, J. (2020). *The Art of Game Design: a Book of Lenses*. Newyork: CRC Press.
- Selinker, M. (2011). *The Kobold Guide to Board Game Design*. Kirkland, Washington: Open Design LLC.
- Soetjiningsih, C. H. (2018). *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai dengan Kanak-Kanak Akhir*. Jakarta: Prenada Media.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tanumihardja, E., Sapardi., Heryno. (2016). *Buku Ajar Mata Kuliah Wajib Umum Pendidikan Agama Buddha*. Jakarta: Kementerian Riset dan Teknologi.

Jurnal

Susanto. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Problems Based Learning pada Materi Pancasila Buddhis dan Pancadhamma Pendidikan Agama Buddha Kelas VII SMP di Kabupaten Pesawaran. *Jurnal Pendidikan Buddha dan Isu Sosial Kontemporer*, 1(1), 50-67.
<https://bodhidharma.e-journal.id/JS/article/download/7/6/>

Website

Badan Pusat Statistik. (2010). *Penduduk Menurut Wilayah dan Agama yang Dianut Indonesia*. Diunduh dari
<https://sp2010.bps.go.id/index.php/site/tabel?tid=321&wid=0>

Kemendikbud. (2016). *KBBI Daring*. Diunduh dari
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/Beranda>

