

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiwijaya, M., Iman, S.K., Christyono, Y. (2015). Perancangan Game Edukasi Platform Belajar Matematika Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Teknik Elektro*, 4(1): 128-133.
- Agus, Nuniek Avianti. (2007). *Mudah Belajar Matematik 2 Untuk Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah*. Jakarta: Pusat Perbukuan.
- Amiroh. (2020). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Jombang: Pustaka Ananda SRVA.
- Amperiyanto, Tri. (2014). *Tips Ampuh Android*. Jakarta: Kompas Gramedia.
- Angkowo, R. & Kosasih, A. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grasindo.
- Arikunto, Suharsimi, & Safruddin A.J, Cepi. (2018). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2): 193-204.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Education Journal*. 3(1): 35-43.
- Darnawati, Jamiludin, La Batia, Irawaty, & Salim. (2019). Pemberdayaan Guru Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1): 8-16.
- Djamarah, S.B. & Zain.A. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Evilina, Deni. (2010). *Membuat Jaring-Jaring Bangun Ruang*. Semarang: ALPRIN.
- Ginting, E.Y., Holiwarni, B., & Erviyenni. (2021). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik Berbasis Model Pembelajaran Core Pada Materi Kesetimbangan Ion dan PH Larutan Penyanga. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Riau*, 6(2): 95-102.
- Hamid, M.A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hanafy, M.S. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran, Lentera Pendidikan. *Jurnal Pendidikan*.17(1): 66-79.

- Haviz, M. (2013). Research and Development; Penelitian di Bidang Kependidikan yang Inovatif, Produktif dan Bermakna. *Ta'dib*, 16(1): 28-43.
- Irsyad, Hanif. (2015). *Aplikasi Android dalam 5 Menit*. Jakarta: Kompas Jakarta.
- Istiqlal M., dan Wutsqa D.U. (2013). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika SMA Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Matematika Logika Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1):44-54.
- Kurnia Sari, R. & Harjono N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(1): 122-130.
- Muliawan, J.U. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Nieveen, N. (1999). *Prototyping to Reach Product Quality dalam Plomp, T; Nieveen, N., Gustafson, K., Branch, R. M., & van den Akker, J (eds). Design approaches and tools in education and training*. London: Kluwer Academic Publisher.
- Oktiana, Gian Dwi. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*. Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.
- Pratama, R.A. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan. *Dimensi*, 7(1): 19-35.
- Purnama, S. I., & Asto B., I G. P. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X TEI 1 di SMK Negeri 2 Probolinggo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3 (2): 275-279.
- Rahmadani. (2019). Metode Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL). *Lantanida Journal*, 7 (1): 75-86.
- Rianto. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, 6(1): 84-92.
- Rohmah, F.N. & Bukhori, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 2(2): 169-182.
- Rusman. (2000). *Manajemen Kurikulum*. Bandung: SPS UPI.

- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Salamah. (2009). Penelitian Teknologi Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(2): 157-165.
- Sapitri, D. & Bentri A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X. *Inovtech*, 2(1): 1-8.
- Sari, N.L.I. (2012). *Asyiknya Belajar Bangun Ruang Sisi Datar*. Jakarta: PT Balai Pustaka.
- Satyaputra, A. & Aritonang, E.M. (2016). *Let's Build Your Android Apps with Android Studio*. Jakarta: Kompas Gramedia.
- Setyo Utami, Y. & Wahyudi. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 4(1): 62-71.
- Sholikhah, O.H. & Pradana, L.N. (2018). *Geometri Untuk Pendidikan Dasar*. Jakarta: CV AE Media Grafika
- Siddik, Dja'far. (2006). *Ilmu Pendidikan Islam*. Bandung: Citapustaka Media.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhailaha F., Muttaqina M., Suhadaa I., Jamaluddina D., & Paujiah E. (2021). Articulate Storyline: Sebuah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Sel. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1): 19 -25.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Supriadi, Nanang. (2015). Mengembangkan Kemampuan Koneksi Matematis Melalui Buku Ajar Elektronik Interaktif (BAEI) Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman. *Jurnal Al-Jabar*, 6(1): 63-73.
- Sutarti, T. & Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian dan Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Utami, T. N., Jatmiko, A., Suherman. (2018). Pengembangan Modul Matematika dengan Pendekatan Science, Technology, Engineering, And Mathematics (STEM) pada Materi Segiempat. *Jurnal Matematika*, 1(2):165-172.
- Yaumi, Muhammad. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Yumini, Siti. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 04(03): 845 – 849.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY