

DAFTAR PUSTAKA

- Achadiyah, B. N., & Laily, N. (2013). Pengaruh Locus of Control Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, *XI*(2), 11–18. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpai.v11i2.1687>
- Adam, S. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *Computer Based Information System Journal*, *3*(2), 78–90.
- Agustine, I. (2014). Jurnal Pengaruh Corporate Social Responsibility Terhadap Nilai Perusahaan. *Finesten*, *2*(1), 42–47.
- Aminah, Ariska Candra Nur, Sari, R. C. (2017). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Pada Materi Wirausaha Mata Pelajaran Kewirausahaan Di Kelas Xi. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia Edisi 6 Tahun 2017 Melakukan*, *78*, 1–14. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/ojs/index.php/kpai/article/view/9861>
- Anas Sudijono. (2015). *Pengantar Statistik Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Aqib, Z. (2014). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Yrama Widya.
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2018). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik. In *Jurnal Universitas Udayana. ISSN* (Vol. 2302). Rineka Cipta. Rineka Cipta
- Arinanda Yuni Fasari, P., Wahyudi Utomo, S., & Styaningrum, F. (2021). Pengaruh Locus of Control Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar. *JAMER : Jurnal Akuntansi Merdeka*, *2*(1), 39–42. <https://doi.org/10.33319/jamer.v2i1.37>
- Azwar, S. (2020). *Metode penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Darsikin. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII. *Mitra Sains*, *3*(1), 69–77. <https://doi.org/https://doi.org/10.22487/mitrasains.v3i1.66>
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya Swara*, 104–117.

- Ferismayanti. (2021). Mengoptimalkan Pemanfaatan Google Sites dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 5(1), 1–12.
- Hajmohammadi, E., & Aghayani, B. (2022). A Study on Motivation and Locus of Control among Male and Female EFL Learners. *Mextesol Journal*, 46(2), 0–3.
- Hamalik, O. (2014). *Proses Belajar Mengajar*. PT. Bumi Aksara.
- Harni, H. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Cahaya dan Sifat-Sifatnya di SD Negeri 2 Uebone. *Jurnal Paedagogy*, 8(2), 181. <https://doi.org/10.33394/jp.v8i2.3481>
- Herman, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Siswa Kelas X. *Jurusan Teknik Kimia USU*, 3(1), 18–23.
- Herwanto, H. (2020). Penggunaan Metode Estafet Learning Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Metode Numerik. *JES-MAT*, 6(1), 11–21. <https://doi.org/https://doi.org/10.25134/jes-mat.v6i1.2497>
- Hidayah, N., & Bowo, P. (2019). Pengaruh Uang Saku, Locus Of Control, Dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Konsumtif. *Economic Education Analysis Journal*, 7(3), 1025–1039. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/eeaj.v7i3.28337>
- Huda, Y. (2023). Meta Analisis Pengaruh Media E-Learning terhadap Hasil Belajar pada Pendidikan Kejuruan. *Journal on Education*, 5(2), 2808–2820. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.929>
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan, G. (2017). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(3), 221–225. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jpft.v1i3.262>
- Irsyad, H. (2016). *Aplikasi Android dalam Lima Menit*. PT. Elex Media Komputindo.
- Japrizal, J., & Irfan, D. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Masa Covid-19 Di Smk Negeri 6 Bungo. *JAVIT: Jurnal Vokasi Informatika*, 1(3), 100–107. <https://doi.org/10.24036/javit.v1i3.33>
- Juminah, J. (2017). Pengaruh Task Commitment dan Locus Of Control terhadap

- Prestasi Belajar Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 2(1), 45. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v2i1.1894>
- Khaerul, F. (2017). Pengembangan Buku Ajar Menggunakan Model 4D Dalam Peningkatan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2(1), 7. <https://doi.org/https://doi.org/10.35316/jpii.v2i1.56>
- Kurniawan, T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan (Studi Kasus Kelas XI APKM SMK Muhammadiyah 3 Singosari Materi Aspek Organisasi). *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(1), 72–77. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.17977/UM014v12i12019p0>
- Kurniawati, D., & Rafsanjani, M. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Di Sma. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(2), 125–137. <https://doi.org/https://doi.org/10.33603/zdg0qe22>
- Muhibbin, S. (2019). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Mukti, W. M., Puspita, Y. B., & Anggraeni, Z. D. (2020). Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Sites pada Materi Listrik Statis. *Webinar Pendidikan Fisika 2020*, 5(1), 51–59. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/fkip-epro/article/view/21703/9143%0Ahttps://sites.google.com/view/fisikakuyess>
- Nugraha, S., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 270. <https://doi.org/https://doi.org/10.47492/jip.v1i3.74>
- Pebriyanti, I., Divayana, D. G. H., & Kesiman, M. W. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Di SMP Negeri 1 Seririt. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1), 50. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.31110>
- Prastowo Adi. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press.
- Purwono, J. Yutmini, S. dan Anitah, S. (2014). Penggunaan Media AudioVisual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 127–144.
- Qonita Putri Yuliananda, N. C. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran

- Berbasis Website Dalam Bentuk Google Sites Untuk Peserta Didik Kelas XI Ips. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 7(2), 15–28. <https://doi.org/https://doi.org/10.31932/jpe.v7i2.1649>
- Resmawan. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Penalaran pada Materi Sudut Pusat dan Sudut Keliling Lingkaran. *Al-Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 8(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.24256/jpmipa.v8i1.838>
- Romi Satria Wahono. (2016). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. <https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>
- Rudi Yulio Arindiono, & Nugrahadi Ramadhani. (2013). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk siswa kelas 5 SD. *Jurnal Sains Dan Seni Pomits*, 2(1), 28–32. http://ejurnal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/2856
- Septiani, Y. (2017). Pengaruh Locus Of Control terhadap Prestasi Belajar Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 2(1), 118. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v2i1.1898>
- Setyawan, B. (2019). Pengembangan Media Google Site dalam Bimbingan Klasikal di SMAN 1 Sampung. *Nusantara of Research: Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 6(2), 78–87. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/nor.v6i2.13797>
- Setyowati, N. (2020). Use of the AppsGeyser application in the assessment of self-study activities in English for the equality education. *Journal of Community Service and Empowerment*, 1(3), 142–149. <https://doi.org/10.22219/jcse.v1i3.12698>
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2014). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2015). *Statistika untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Sujadi, E. (2018). Pengaruh Konsep Diri Dan Locus Of Control Terhadap Motivasi Berprestasi. *Educational Guidance and Counseling Development Journal*, 1(1), 32–51. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014/egcdj.v1i1.4808>
- Suwarti. (2019). Interactive Multimedia Development in Social Sciences Subject of Disaster Material at Grade IV SDN. (Public Elementary School) No.024183 East Binjai on 2017/2018. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 2(1), 216–232.

<https://doi.org/https://doi.org/10.33258/birle.v2i1.211>

- Syah, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran P-ISSN : 1858-4543 e-ISSN : 2615-6091*, 4(2), 171–175.
- Syatriadin, S. (2017). Locus of Control: Teori Temuan Penelitian dan Reorientasinya dalam Manajemen Penanganan Kesulitan Belajar Peserta Didik. *Fondatia*, 1(1), 144–164. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v1i1.93>
- T, P., & N, N. (2013). Educational Design Research Educational Design Research. *Netherlands Institute for Curriculum Development: SLO*. <http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/recordDetail?accno=EJ815766>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. <https://doi.org/https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Thiagarajan, S. (1974). Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children. *Washinton DC: National Center for Improvement Educational System*.
- Trisnawati. (2012). Pengaruh internal locus of control terhadap motivasi dan hasil belajar Biologi siswa SMA Negeri di Sinjai Barat. *Prosiding Seminar Nasional Biologi Dan Pembelajarannya*, 485–490.
- Utami, N., Gimin, & Riadi, R. (2022). Pengaruh Media Mobile Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMAN 15 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 15815–15823.
- Utomo, A.P., Amalia, T.R., Iqbal, M., Narulita, E. (2020). Android-Based Comic of Biotechnology for Senior High School Students International Journal Of Scientific & Technology Research. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 9(3), 4143–4150.
- Wahyu Bagja, S., & Supriyadi, D. (2018). Pengaruh Kemampuan Pedagogik Guru dengan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Edutechno*, 8(2), 1–19.
- Wiana. (2017). Interactive Multimedia-Based Animation: A Study of Effectiveness on Fashion Design Technology Learning. *Journal of Physics*, 1–8. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/953/1/012024>
- Widoyoko, E. P. (2016). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar.

Wulandari, D. A. A. (2019). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android pada Mata Pelajaran Rekayasa Perangkat Lunak di SMK Sultan Trenggono Kota Semarang. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 6(5), 577–584. <https://doi.org/https://doi.org/10.25126/jtiik.201965994>



THE
Character Building
UNIVERSITY