

DAFTAR PUSTAKA

- Adikara, G. J., Kurnia, N., Adhrianti, L., Astuty, S., Wijayanto, X. A., Desiana, F., & Astuti, S. I. (2021). Modul aman bermedia digital. *Jakarta: Kementerian Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia Japelidi, Siberkreasi.*
- Aminah, S. (2020). *Pengembangan E-Modul Getaran Harmonis Berbasis Problem Based Learning Untuk Membantu Meningkatkan HOTS Siswa SMA/MA.* UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA.
- An, Y. (2021). A History of Instructional Media, Instructional Design, and Theories. *International Journal of Technology in Education*, 4(1), 1–21.
- Ariani, N., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran.* Widina Bhakti Persada.
- Arista, A., Arief, Z. A., & Herawati, H. (2022). *Monograf Pengembangan Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Digital.*
- Astuti, S. I., Prananingrum, E. N., Ratri, L., Nurhajati, L., Lotulung, L. J. H., & Kurnia, N. (2021). Modul Budaya Bermedia Digital. *Jakarta: Kementerian Komunikasi Dan Informatika (Kominfo, Japelidi, Siberkreasi).*
- Bunyamin. (2021). *Belajar dan Pembelajaran : Konsep Dasar, Inovasi dan Teori.* UPT UHAMKA Press.
- Cahya, U. D., Simarmata, J., Iwan, Suleman, N., Nisa, K., Nasbey, H., Muharlisiani, L. T., Karwanto, Putri, M. D., Chamidah, D., Pagiling, S. L., & Rahmadani, E. (2023). *Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital Abad 21.* Yayasan Kita Menulis.
- Carey, W. D. Lou, & O., J. C. (2019). The Systematic Design of Instruction. In *Ethical Theory and Business, Tenth Edition.* Pearson Education Limited. <https://doi.org/10.1017/9781108386128>
- Chaeruman, U. A., & Kustandi, C. (2021). Belajar, Pembelajaran, dan Desain Pembelajaran. *Pustaka. Ut. Ac. Id*, 1–44.
- Courtney, M., Karakus, M., Ersozlu, Z., & Nurumov, K. (2022). The influence of ict use and related attitudes on students' math and science performance: multilevel analyses of the last decade's pisa surveys. *Large-Scale Assessments in Education*, 10(1), 8.
- Dale, E. (1969). *Audiovisual methods in teaching.*
- Danganga, M. S., & Muis, A. A. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran Inovatif.*

- Daryanto, D. (2013). Menyusun modul bahan ajar untuk persiapan guru dalam mengajar. *Yogyakarta: Gava Media*, 9–23.
- Dini, F., Nesri, P., Kristanto, Y. D., & Sanata, U. (2020). Pengembangan Modul Ajar Berbantuan Teknologi Untuk Mengembangkan Kecakapan Abad 21 Siswa. *AKSIOMA : Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3), 480–492. <https://doi.org/https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i3.2925>
- Duraippah, K., Hamidon, Z. Bin, & Ong, P. (2021). Using Instructional Materials to Develop Higher Order Thinking Skills. *ASEAN Journal of Open & Distance Learning (AJODL)*, 13(2), 83–96.
- Farhana, F., Suryadi, A., & Wicaksono, D. (2021). Pengembangan bahan ajar berbasis digital pada mata pelajaran bahasa inggris di smk atlantis plus depok. *Instruksional*, 3(1), 1–17.
- Farid, A., & Sudarma, I. K. (2022). Meningkatkan minat dan hasil belajar kelompok melalui lkpd berbasis cooperative learning tipe two stay two stray. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 126–134.
- Ferdiyansyah, Ma, A., & Jayanti, M. I. (2022). Implikasi Connectivisme Sebagai Alternatif Teori Belajar Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 6(2020), 55–64.
- Finundi, L., ARDHYANTAMA, V. I. T., & WIDOYOKO, R. D. W. I. T. (2024). *ANALISIS GAYA BELAJAR SISWA BERPRESTASI PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA*. STKIP PGRI PACITAN.
- Fitriani, N. (2021). Analisis tingkat kesukaran, daya pembeda, dan efektivitas pengecoh soal pelatihan kewaspadaan kegawatdaruratan maternal dan neonatal. *Paedagogia: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 12(2), 199–205.
- Furi, A. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VI. *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(3), 1005–1010.
- Getenet, S., Cantle, R., Redmond, P., & Albion, P. (2024). Students' digital technology attitude, literacy and self-efficacy and their effect on online learning engagement. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 21(1), 3. <https://doi.org/10.1186/s41239-023-00437-y>
- Ginangjar, A., Putri, N. A., Nur, A., Nisa, S., & Hermanto, F. (2019). Implementasi Literasi Digital Dalam Proses Pembelajaran IPS Di SMP Al-Azhar 29 Semarang. *Jurnal Unnes*, 4(2), 99–105.
- Ginting, D., Fahmi, Fitri, D. I., Mulyani, Y. S., Ismiyani, N., & Sabudu, D. (2021). *Literasi Digital Dalam Dunia Pendidikan Di Abad Ke-21*. Media Nusa Creative.

- Harefa, E., Patalatu, J. S., Azizah, N., Yusufi, A., & Husnita, L. (2024). *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Heinich, R. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Merrill.
<https://books.google.co.id/books?id=BLwpAQAAIAAJ>
- Herawati, H., Herpratiwi, H., & Yusmansyah, Y. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Orang Tua Usia 4-5 Tahun*. Lampung University.
- Herlina, N., Sesmiarni, Z., Zakir, S., & Ilmi, D. (2023). *Analisis Hambatan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika di MTsN 6 Agam*. 02(01), 86–103.
- Ibrahim, A., Alang, A. H., Madi, Baharuddin, Ahmad, M. A., & Darmawati. (2018). *Metodologi Penelitian*. Gunadarma Ilmu.
- Imjai, N., Aujirapongpan, S., & Yaacob, Z. (2024). Impact of logical thinking skills and digital literacy on Thailand's generation Z accounting students' internship effectiveness: Role of self-learning capability. *International Journal of Educational Research Open*, 6, 100329.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2024.100329>
- Kemdikbud Ristek Dikti. (2019). *BAHAN AJAR PENGENALAN PEMBELAJARAN (TERINTEGRASI PPK , LITERASI , HOTS , 4Cs)*. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Kemendikbud Ristek Dikti. (2023). *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan Riset, Dan Teknologi Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Pusat Kurikulum Dan Pembelajaran* (Issue September).
- Kemendikbud Ristek Dikti. (2024). *Kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi* (Issue 021).
- Kusumastuti, F., Astuti, S. I., Astuti, Y. D., Birowo, M. A., Hartanti, L. E. P., Amanda, N. M. R., & Kurnia, N. (2021). *Modul Etis bermedia digital*. Jakarta: Kementerian Komunikasi Dan Informatika.
- Lomos, C., Luyten, J. W. (Hans), & Tieck, S. (2023). Implementing ICT in classroom practice: what else matters besides the ICT infrastructure? *Large-Scale Assessments in Education*, 11(1), 1. <https://doi.org/10.1186/s40536-022-00144-6>
- Maradona, N., Sensuse, D. I., Haryatmoko, J., Istiani, C., Lusa, S., & Nuegroho, H. S. (2023). *Literasi Digital Sektor Pemerintahan*. Kementerian Informasi dan Informatika RI.
- Marpaung, J. (2015). Pengaruh gaya belajar terhadap prestasi belajar siswa. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 2(2).
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.

<https://books.google.co.id/books?id=jMfjDwAAQBAJ>

- Mirra, N., & Garcia, A. (2021). In search of the meaning and purpose of 21st-century literacy learning: a critical review of research and practice. *Reading Research Quarterly*, 56(3), 463–496.
- Mohamed, R. A. K., Ali, A. H., & Nasir, M. (2021). Anderson & Krahthwohl Cognitive Applications in Teaching and Learning Pantun in Elementary Schools. *Journal of Humanities and Social Sciences (JHASS)*, 3(3), 110–118.
- Monggilo, Z. M. Z., Kurnia, N., Wirawanda, Y., Desi, Y. P., Sukmawati, A. I., Anwar, C. R., & Indah Wenerda, S. I. A. (2021). *Cakap Bermedia Digital*. Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika.
- Nasrullah, R., Aditya, W., Satya, T. I., Nento, M. N., Hanifah, N., Miftahussururi, & Akbari, Q. S. (2017). *Materi Pendukung Literasi Digital*. TIM GLN Kemendikbud.
- Nelson, J. S., Pender, D. A., Myers, C. E., & Sheperis, D. (2020). The effect of affect: Krathwohl and Bloom's affective domains underutilized in counselor education. *Journal of Counselor Preparation and Supervision*, 13(1), 1.
- Nesri, F. D. P., & Kristanto, Y. D. (2020). Pengembangan modul ajar berbantuan teknologi untuk mengembangkan kecakapan abad 21 siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3), 480-492.
- Nieveen, N. (1999). Prototyping to reach product quality. In *Design approaches and tools in education and training* (pp. 125–135). Springer.
- Novia, K., Mawardi, M., & Suryani, O. (2023). Development of Teaching Materials to Support Merdeka Curriculum Learning on Solubility and Solubility Product in F Phase. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(7), 5481–5491.
- Nur, E. W., Saman, A., & Buchori, S. (2024). Pengembangan E-Modul Karier Wirausaha Berbasis UMKM Lokal dengan Model Rowntree untuk Siswa SMAN 6 Sidrap. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 10(1), 68–84.
- Nurhalimah, S., Hidayati, Y., Rosidi, I., & Hadi, W. P. (2022). Hubungan antara validitas item dengan daya pembeda dan tingkat kesukaran soal pilihan ganda pas. *Natural Science Education Research (NSER)*, 4(3), 249–257.
- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan bahan ajar strategi belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967–974.
- Pangrazio, L., & Sefton-Green, J. (2021). Digital rights, digital citizenship and digital literacy: What's the difference? *NAER: Journal of New ...*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7717195>

- Pramana, M. W. A., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2020). Meningkatkan hasil belajar biologi melalui e-modul berbasis problem based learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 17–32.
- Rahdiyanta, D. (2016). Teknik penyusunan modul. *Artikel.(Online) Http://Staff.Uny. Ac. Id/Sites/Default/Files/Penelitian/Dr-Dwi-Rahdiyanta-Mpd/20-Teknik-Penyusunan-Modul. Pdf. Diakses*, 10, 1–14.
- Riana, C. (2007). Implementasi Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Di Sekolah. *Jurnal UNY*.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/mip/article/view/5987>
- Rivai, A., & Sudjana, N. (2013). Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya). *Bandung: Sinar Baru Algensindo*.
- Romayanti, C., Sundaryono, A., & Handayani, D. (2020). *Pengembangan E-Modul Kimia Berbasis Kemampuan Berpikir Kreatif Dengan Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker*. *Alotrop*, 4 (1), 51–58.
- Sani, R. A. (2021). *Pembelajaran Berorientasi AKM: Asesmen Kompetensi Minimum*. Bumi Aksara.
<https://books.google.co.id/books?id=vo8lEAAAQBAJ>
- Selwyn, N. (2012). *Education in a digital world: Global perspectives on technology and education*. Routledge.
- Setiawan, M. A. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Setyaning, K., & Utrecht, U. V. H. (2020). Developing Simpson's taxonomy theory to construct assessment guidelines for music competency within the psychomotor domain. *34th World Conference on Music Education*, 59.
- Silalahi, D. E., Handayani, E. A., Munthe, B., Simanjuntak, M. M., Wahyuni, S., Mahmud, R., Jamaludin, Laela, N. A., Sari, D. M. M., Hakim, A. R., & Safii, M. (2022). *Literasi Digital Berbasis Pendidikan* (M. P. Dr. Herman, S.Pd. (ed.)). PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.
- Siregar, R. R., Pagarwati, L. D. A., & Noviyanti, T. (2023). Pengembangan media video animasi 2d materi regulasi diri untuk masa transisi ke sd. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 637–646.
- Sitompul, H., & Ardansyah, M. (2017). *Statistika pendidikan teori dan cara perhitungan*. Medan: Perdana Publishing.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2014). *Instructional Technology & Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*.
<https://books.google.co.id/books?id=opk-DwAAQBAJ>
- Smith, E. E., & Storrs, H. (2023). Digital literacies, social media, and undergraduate learning: what do students think they need to know?

International Journal of Educational Technology in Higher Education, 20(1), 29. <https://doi.org/10.1186/s41239-023-00398-2>

Sofa, S. K., & Zahra, A. (2022). Pengembangan Modul Elektronik Menggunakan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Untuk Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Pangkalpinang. *JEMST (Jurnal of Education in Mathematics, Science, and Technology)*, 5(2), 56–65.

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan: Reaserch & Development*. Alfabeta.
<https://books.google.co.id/books?id=G3DZzwEACAAJ>

Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*. Suryacahya.

Supardi. (2021). *Assure Sebagai Sebuah Model Desain Pembelajaran*. Sanabil.

Tambunan, L., & Tambunan, J. (2023). Pengembangan bahan ajar e-modul matematika berbantuan aplikasi Canva pada materi grafik fungsi eksponen dan logaritma. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1029–1038.

Tinmaz, H., Lee, Y.-T., Fanea-Ivanovici, M., & Baber, H. (2022). A systematic review on digital literacy. *Smart Learning Environments*, 9(1), 21.
<https://doi.org/10.1186/s40561-022-00204-y>

Tsai, C.-A., Song, M.-Y. W., Lo, Y.-F., & Lo, C.-C. (2023). Design thinking with constructivist learning increases the learning motivation and wicked problem-solving capability—An empirical research in Taiwan. *Thinking Skills and Creativity*, 50, 101385.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101385>

Usmadi, U. (2020). Pengujian persyaratan analisis (Uji homogenitas dan uji normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1).

Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*.

Wati, I. F., Yuniawatika, Y. Y., & Murdiah, S. (2020). Analisis kebutuhan terhadap bahan ajar game based learning terintegrasi karakter kreatif. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(2).

Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. (2021). *Cercular Model of RD & D*. Penerbit KBM Indonesia.

Yuberti. (2014). *Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan*.

Zachrich, L., Wagner, W., Bertram, C., & Trautwein, U. (2024). Really? It depends! How authentic learning material affects involvement with personal stories of the past. *Learning and Instruction*, 92, 101921.

<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2024.101921>

Zuhri, N. Z., Syihabuddin, S., & Tatang, T. (2024). Analisis Validitas, Reliabilitas, dan Tingkat Kesukaran Soal Bahasa Arab Tingkat SMP Berbasis Artificial Intelligence (AI) melalui Platform QuestionWell. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 693–704.



THE
Character Building
UNIVERSITY