

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education*, 1(1), 29–37. <https://doi.org/10.33830/jciee.v1i1.5027>
- Adawiyah, S. R., Hamdani, N. A., Darmawan, D., & Noordiana, M. A. (2023). *Penggunaan Media Film Dalam Meningkatkan Pemahaman Dan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris*. 8(1), 486–495.
- Aji, D. P., Nugroho, A., & Setiawan, R. (2024). Perancangan Aplikasi Game Edukasi Matematika Untuk Anak SD Menggunakan Metode Permainan Quiz Interaktif. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Komputer(JAKAKOM)*, 4(1), 765–772. <https://doi.org/10.33998/jakakom.2024.4.1.1463>
- Akbar, M. R., Sugiharto, E., & Haqiqiansyah, G. (2023). *Persepsi Kelompok Pembudidaya Ikan Terhadap Kinerja Penyuluh Perikanan di Dinas Perikanan Kota Samarinda*. 14(2), 152–160.
- Amiman, R., Moku, B., & Tumengkol, S. (2022). Peran Media Sosial Facebook Terhadap Kehidupan Masyarakat Di Desa Lalue Kecamatan Essang Kabupaten Kepulauan Talaud. *Journal Ilmiah Society*, 2(3), 1–9.
- Ardiansyah, A. R. A., Mustaqim, M., & Muqorrobin, A. H. (2023). Peran Pengabdian Masyarakat dalam Membina Santri Mewujudkan Masjid Nyaman dan Pusat Kegiatan Umat di Pesantren Nurul Ikhlas Sepande Sidoarjo. *Nusantara Community Empowerment Review*, 1(2), 112–116. <https://doi.org/10.55732/ncer.v1i2.992>
- Ardiningsih, D. (2019). Pengembangan Game Kuis Interaktif Sebagai Instrumen Evaluasi Formatif Pada Mata Pelajaran Teori Musik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 92–103. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i1.17725>
- Baikuna, L., Hidayatuloh, M. F., I, M. F. R., Fitria, N., Anjelina, N. U., Mahendra,

- M. R. E., Marlina, & Nisak, A. Z. (2023). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pemanfaatan Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2(1), 102–115. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i1.1182>
- Cucum, C., Rohayat, A., Rusmana, M., & Tetep, T. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Program Powerpoint Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pengembangan*, 8(1), 418–440. <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/tekp/article/view/142/217>
- Dani, J. A., Setyawan, A. A., & Syaifullah, J. (2025). *Edukasi dan Peningkatan Literasi Digital dalam Upaya Menanggulangi Hoaks dan Judi Online pada Remaja SMKN 1 Plupuh Sragen*. 6(1), 29–37.
- Farida, N. A., & Ratyaningrum, F. (2022). Perancangan Video Tutorial Menggambar Ragam Hias Menggunakan Ibispaint X Di Media Sosial Tiktok. *Jurnal Seni Rupa*, 10(4), 83–96. <http://e/journal.unesa.ac.id/index.php/va>
- Fatimah, A. N., & Sudarso, A. P. (2025). Pengaruh Budaya Organisasi Dan Kepuasan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada CV. Pesona Mitratama Elektrindo Bekasi. *Journal of Research and Publication Innovation*, 3(2), 11–18. <https://doi.org/10.17509/jimb.v3i1.13091>
- Firdaus, I. F., Yusnita, R. T., & Pauzy, D. M. (2023). Pengaruh Desain Produk Dan Desain Proses Terhadap Kualitas Produk (Survei Pada Karyawan PT. Wijaya Agape Tasikmalaya). *Jurnal Nuansa: Publikasi Ilmu Manajemen Dan Ekonomi Syariah*, 1(3), 50–67. <https://doi.org/10.61132/nuansa.v1i3> September.207
- Harlin, I., Dangnga, M. S., Buhaera, Hamdanah, & Akib, M. (2024). Pemanfaatan Google Form Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK YPPP Wonomulyo : The Utilization of Google Form as an Evaluation Tool for Islamic Education Learning in SMK YPPP Wonomulyo. *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 19(1),

58–74. <https://doi.org/10.56338/iqra.v19i1.3907>

Hemafitria, H., Rohani, R., & Safira, M. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Perwujudan Profil Pelajar Pancasila Melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 8(1), 180–194. <https://doi.org/10.31571/jpkn.v8i1.7382>

Humaidi, H., Qohar, A., & Rahardjo, S. (2021). Respon Siswa terhadap Penggunaan Video Youtube sebagai Media Pembelajaran Daring Matematika. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 10(2), 153–162. <https://doi.org/10.25273/jipm.v10i2.9108>

Ichsan, J. R., Suraji, M. A. P., Muslim, F. A. R., Miftadiro, W. A., & Agustin, N. A. F. (2021). Media Audio Visual Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Ke-III (SNHRP-III 2021)*, 183–188.

Ihsani, A. F. A., & Febriyanti, N. (2021). Etika Komunikasi Sebagai Kontrol Kesalehan Virtual dalam Perilaku Bermedia Masyarakat di Era Digital. *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial*, 2(1), 24–35. <https://doi.org/10.36722/jaiss.v2i1.512>

Indiati, P., Puspitasari, W. D., & Febriyanto, B. (2021). Pentingnya Media Tangram Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Bangun Datar. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3(2), 290–294.

Isa, S. F. P., & Rustini, T. (2023). Pengaruh Media Pada Pembelajaran IPS Di SD. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 8(1), 24–29. <https://doi.org/10.15294/harmony.v8i1.63949>

Jamal, N. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Vlog Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa di MA Nazhatut Thullab Prajjan Camplong Sampang*. 6(1), 2–16. <http://ejournal.kopertais4.or.id/madura/index.php/alallam/about/contact>

M.Pd.I, A. M., Rahmaisyah, & Jusmaini. (2023). Peran Teknologi Pendidikan

- dalam Perspektif Merdeka Belajar di Era Digital 4.0. *Al-Afkar : Manajemen Pendidikan Islam*, 11(02), 96–110. <https://doi.org/10.32520/al-afkar.v11i02.626>
- Maharani, N. P. D., & Sueca, I. N. (2024). *Efektivitas LKPD Berbantuan Quizizz Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di SMK Negeri 4 Bangli*. 5(2), 2746–7732.
- Mannan, A., Wulandari, S., Romadhoni, A., & Fitriyah, E. (2023). *Peranan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI*. 4(1), 1–18. <https://doi.org/10.47498/ihitirafiah.v3i01.1560>
- Maran, M. F. N., Wissang, I. O., & Lawet, P. W. (2023). Nilai dan Fungsi Tarian Gawe Daku Masyarakat Desa Bahinga Kecamatan Tanjung Bunga Kabupaten Flores Timur. *Social Science Academic*, 1(2), 161–166. <https://doi.org/10.37680/ssa.v1i2.3466>
- Mualimah, A., Praherdhiono, H., & Adi, E. P. (2019). Pengembangan Kuis Interaktif Nahwu Sebagai Media Pembelajaran Drill and Practice Pada Pembelajaran Nahwu Di Pondok Pesantren Salafiyah Putri Al-Ishlahiyah Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 203–212. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p203>
- Muqarramah, L., Usmaidar, & Ramayani, N. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Pada Pembelajaran Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Di MTsS Madinatul Ilmi Kecamatan Brandan Barat. *Journal Ability : Journal of Education and Social Analysis*, 4(2), 41–49.
- Musaropah, U., Sari, N. A. Z., Hermawan, T., & Nasruddin, M. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Permainan Congklak Pada Pembelajaran Operasi Hitung Bagi Siswa Kelas Awal Sekolah Dasar. *Jurnal Intersections*, 7(1), 11–19.
- Muslihah, H. Y., Loita, A., & Nurjanah, D. S. (2022). Instrumen Penelitian

- Tindakan Kelas untuk Peningkatan Motorik Halus Anak. *Jurnal Paud Agapedia*, 6(1), 99–106. <https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.51341>
- Ndruru, R., & Pardosi, M. T. (2024). Pengaruh Formula Pendidikan Keluarga Kristen dalam Menghadapi Dampak Negatif Globalisasi. *Harati: Jurnal Pendidikan Kristen*, 4(1), 54–67. <https://www.ejournal.iaknpky.ac.id/index.php/harati/article/view/185%0A> <https://www.ejournal.iaknpky.ac.id/index.php/harati/article/download/185/142>
- Nurfadhillah, S., Rachmadani, A., Salsabila, C. S., Yoranda, D. O., Savira, D., & Oktaviani, S. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Melalui Aplikasi Quiziz Pada Pelajaran Matematika VI SDN Karang Tengah 06. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 280–296. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurhasana, I. (2021). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *AL-FIKRU: JURNAL PENDIDIKAN DAN SAINS*, 2(2), 217–229. <https://doi.org/10.55311/aioes.v1i2.67>
- Octavia, N. R., Nyeneng, I. D. P., & Suana, W. (2017). Pengembangan Kuis Interaktif Tipe Multiple Choice Materi Impuls dan Momentum. *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Lampung*, 5(1), 145–156. https://scholar.google.com/scholar?cluster=15493608599397990901&hl=id&as_sdt=0,5#d=gs_qabs&u=%23p%3DE40q4f6QhVwJ
- Oktaviarini, N., & Janattaka, N. (2023). Pengaruh Pemberian Kuis Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 8 Subtema 2 Kelas IV SDN Talun 03 Kabupaten Blitar. *IJEB: Indonesian Journal Education Basic*, 01(03), 245–251. <https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJEB>
- Pinta, A. R., Karim, H. A., & Trisna, L. (2024). Implementasi Penggunaan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa di SMPN 3 Kecamatan Guguak. *Ta'rim : Jurnal*

Pendidikan Dan Anak Usia Dini, Vol. 5(No. 1), 126–134.

- Priscillia, Z. E., & Mufidah, E. (2023). Penerapan Kuis Online Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Madrasah Ibtidaiyah. *Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 04(01), 61–69. <https://doi.org/10.37850/ibtida>
- Purba, F. D. S., & Dwi, D. F. (2023). Pengembangan Evaluasi Hasil Belajar Berbasis Digital Dengan Aplikasi Educandy Pada Tema Panas Dan Perpindahannya Siswa Kelas V Di SD Negeri 107423 Tanjung Garbus. *ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 1(7), 731–739. <https://doi.org/10.55681/armada.v1i7.706>
- Putri, L. R., Saputra, O., & Wijaya, S. M. (2023). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pemberian Kuis Interaktif Dalam Proses Pembelajaran Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Dokter Universitas Lampung: Sebuah Studi Kualitatif. *Medula*, 13(17), 1315–1323.
- Rahayu, N. W. P., Sudirman, I. N., Suardana, I. P. O., & Pradnyana, P. B. (2024). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar Nomor 2 Pangsan. *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka*, 6(1), 44–52. <https://doi.org/10.59789/rarepustaka.v6i1.231>
- Revola, Y. (2023). Implementasi Literasi Digital dalam Merancang Desain Pembelajaran Bahasa Inggris bagi Mahasiswa Tadris Bahasa Inggris Menggunakan Aplikasi Canva. *KENDURI : Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(3), 100–114. <https://doi.org/10.62159/kenduri.v3i3.985>
- Sabrina, N. A., Maharaja, L. R., Naingglan, M. M., & Gaol, M. L. (2023). Pengaruh Pengembangan Media Ajar Visual Terhadap Siswa Sekolah Dasar dalam Memahami Konsep Matematika Secara Visual. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.47134/ppm.v1i1.113>
- Sajdah, M., Dwistia, H., Elfina, N., & Awaliah, O. (2022). Pemanfaatan Media

- Sosial Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 78–93. <https://doi.org/10.61094/arrusyd.2830-2281.33>
- Sani, R., Efriyanti, L., Supriadi, S., & Derta, S. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Pembelajaran Matematika Untuk Kelas VIII di MTsN 2 Pasaman. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 1(5), 271–275. <https://doi.org/10.31004/anthor.v1i5.46>
- Sarahono, F. R., Lase, A., Laoli, B., & Laoli, E. S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Self Directed Learning (SDL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 5(2), 218–224. <https://doi.org/10.30596/jppp.v5i2.20962>
- Sasole, A. M., Irsyad, M., & Nasir, M. (2025). *IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA BELAJAR TERHADAP KETUNTASAN BELAJAR PAI DI KELAS VIII UPT SPF SMP NEGERI 36 MAKASSAR*. 6(1), 142–149.
- Setiadi, W., & Purwanto, L. M. F. (2021). Teknologi Digital pada Pendidikan Arsitektur di Era Industri 4.0. *JoDA Journal of Digital Architecture*, 1(1), 42. <https://doi.org/10.24167/joda.v1i1.3681>
- Setiawati, E., Khalim, A., Hernawati, Y., Warliati, A. E., & Fitriana, D. (2024). Meningkatkan Kesadaran Hygiene dan Sanitasi Melalui Program Sosialisasi untuk Pedagang Kaki Lima di Kelurahan Sunyaragi. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 5(1), 887–894.
- Subagio, I. K. A., & Limbong, A. M. N. (2023). Dampak Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Aktivitas Pendidikan. *Journal of Learning and Technology*, 2(1), 43–52. <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5844>
- Suib, M., Saputra, D., Fidri, M., & Nurhayati. (2022). Strategi Pembelajaran Berdasarkan Unsur-Unsur Bahasa Arab. *Jurnal As-Said*, 2(1), 149–161.
- Vikri, M., Efriyanti, L., Supriadi, S., & Okra, R. (2023). Perancangan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Jaringan Nirkabel di Prodi PTIK IAIN

Bukittinggi Berbasis Augmented Reality. *Indonesian Research Journal On Education*, 3(2), 1048–1052. <https://doi.org/10.31004/irje.v3i2.203>

Wahyudi, Rohmah, H., Ilmi, S. A. B., & Lilawati, E. (2024). IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL KINEMASTER DALAM MENINGKATKAN EFEKTIVITAS SISWA KELAS XI MADRASAH ALIYAH AL-I'DADIYYAH. *Al-Furqan : Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 3(6), 2787–2809.

Wardana, T. A., & Andarwati, M. (2021). Analisis Penggunaan Media Belajar Smartphone Terhadap Hasil Belajar Melalui Motivasi Peserta Didik SDN Kalisongo 3 Kabupaten Malang. *Seminar Nasional Sistem Informasi*.

Wicaksono, D., & Suradika, A. (2022). Desain Pembelajaran Berbasis Teori Konektivisme: Kertas Kerja Evaluasi Kurikulum di Prodi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta. *Jurnal Perspektif*, 2(1), 22–30.

Zendrato, C. P. (2024). Menyikapi Perkembangan Teknologi AI (ChatGPT) Sesuai Dengan Kebenaran Alkitabiah. *REI MAI: Jurnal Ilmu Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 2(1), 23–37. <https://doi.org/10.69748/jrm.v2i1.105>

THE
Character Building
UNIVERSITY