

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, I. (2010). *Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Bagi Guru*. Jakarta: Bestari Buana Murni.
- Ananda, M., & Ruslan, D. (2018, Maret). Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Proses Pembelajaran Dan Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Sma Swasta Budisatrya Medan T.A 2015/2016. *Jurnal Ekonomi Pendidikan*, vol.6. No. 4, 9 -13. Dipetik January 30, 2021, dari <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/ekodik/article/view/9326>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bungin, B. (2015). *Metodologi Penelitian Sosial & Ekonomi: Format-Format Kuantitatif Dan Kualitatif Untuk Studi Sosiologi, Kebijakan Publik, Komunikasi, Manajemen, Dan Pemasaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Chairudin, A. (2020). Pengaruh Pembelajaran Online Terhadap Prestasi Siswa Kelas 5 Dan 6 Mi Ma' Arif Gedangan, Kec Tuntang, Kab Semarang Tahun Ajaran 2020/2021. *Skripsi*, 1-101.
- Ghozali, I. (2013). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS Edisi Ketujuh*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile Computing Devices In Higher Education: Student Perspectives On Learning With Cellphones, Smartphones & Social Media. Internet And Higher Education. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Dipetik January 30, 2021, dari <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2013.06.002>
- Hamalik, O. (2003). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasan, I. (2006). *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hawadi, Reni, A., & dkk. (2001). *Kreativitas*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Ikhsan, Arfan, & dkk. (2014). *Metodologi Penelitian Untuk Akuntansi dan Manajemen*. Bandung: Citapustaka Media.

- kompasiana. (2021, 08 03). *kompasiana.com*. Dipetik 08 29, 2021, dari <https://www.kompasiana.com/lim248/6108e24f06310e303127d102/pengaruh-pembelajaran-online-terhadap-hasil-belajar-siswa-di-sdn-babakan-turi>
- Kristiana, N. (2020). Pengaruh Pembelajaran Online Melalui Google Classroom Dan Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 4 Salatiga Tahun Pelajaran 2020/2021. *Skripsi*. Dipetik January 30, 2021, dari <http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/10184/>
- Makmur, A. (2015). Efektifitas Penggunaan Metode Base Method Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Smp N 10 Padang Sidempuan. *Jurnal EduTech, vol.1, no. 1*, 1-15. Dipetik January 20, 2021
- Maskun, & Rachmedita, V. (2018). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Munandar, U. (1992). *Mengembangkan bakat dan kreativitas anak sekolah*. Jakarta : Gramedia Widiasarana.
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Nasution, S. (2002). *Metode Penelitian Naturalistik-Kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- Poerwadarminto. (2003). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Solo: PT.Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Priambodo, C. G. (2013). Pengaruh Penerapan E-Learning Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Efektivitas Belajar Menurut Keragaman Siswa Dan Orangtua : Studi Kasus Smalb Pangudi Luhur Jakarta. *Jurnal penelitian pendidikan, Vol.6, No. 1* . Dipetik January 25, 2021, dari [https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=pengaruh+penerapn+elearning+terhadap+peningkatan+motivasi&btnG=#d=gs\\_qabs&u=%23p%3DOrAXfIbNT\\_AJ](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=pengaruh+penerapn+elearning+terhadap+peningkatan+motivasi&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3DOrAXfIbNT_AJ)
- Rahmatia, M., & dkk. (2020). Pengaruh Media E-Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sdn 20 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan, Vol 2 No 1*. Dipetik January 25, 2021, dari <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/article/view/2550>
- Rusman. (2011). *Model-model pembelajaran-Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Cetakan keempat ed.). Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada.

- saefudin, w. (2021, 08 23). *suara pemred*. Dipetik 08 29, 2021, dari suarapemredkalbar:  
<https://www.suarapemredkalbar.com/opini/23082021/efikasi-diri-kunci-keberhasilan-pendidikan-saat-pandemi>
- Slameto. (2003). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, N. (2009). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V., & Wiratna. (2014). *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Suparyo, Y. (2005). *UU Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas)*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Talajan, G. (2012). *Menumbuhkan Kreativitas & Prestasi Guru*. Yogyakarta: Laksbang Pressindo.
- Umniyati, N. (2020). Pengaruh Kreativitas Guru Dan Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas X Akuntansi Di Smkn 1 Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020. *Skripsi*. Dipetik January 30, 2021, dari <http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/9197/>
- Universitas Gunadarma. (2021, January 17). Diambil kembali dari E-Learning Gunadarma:  
[http://elearning.gunadarma.ac.id/index.php?option=com\\_content&task=view&id=13&Itemid=39](http://elearning.gunadarma.ac.id/index.php?option=com_content&task=view&id=13&Itemid=39)
- Uzer, U. (2002). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Wijaya, C., & Tabrani, R. (1991). *Kemampuan Dasar Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Wijaya, I., & Arsyah, H. (2015). *Pengaruh Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo Terhadap Hasil Belajar Simulasi Digital Kelas X SMK Negeri 9*

*Padang (Studi Kasus Jurusan Akomodasi Perhotelan). Padang: Majalah Ilmiah Universitas Putra Indonesia.*



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY