

## DAFTAR PUSTAKA

- Abrianto, Andi. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash CS6 dengan Pendekatan Budaya Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Salatiga Kota Salatiga Tahun Ajaran 2019/2020*. Skripsi. Salatiga: Tadris Matematika IAIN Salatiga.
- Bhakti, Y. B. (2018). *Interactive Learning Multimedia Based Micosoft Excel On The Temperature and Heat*. *Unnes Science Education Journal*, 7(1), 1-6.
- Sanaky, Hujair. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaubaka Dipantara.
- Avin Wimar Budyastomo. (2020). *Pembuatan Aplikasi pengenalan Tatasurya Berbasis Android Menggunakan Smarts App Creator*. Unipdu. <http://www.journal.unipdu.ac.id/index.php/teknologi>
- Cecep, Kustandi & Daddy Darmawan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Daryanto, Karim Syaiful (2017). *Pembelajaran Abad 21*: Gava Media. Yogyakarta.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Darimi, Ismail. (2017). *Teknologi Informasi dan Komuikasi sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif*. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 1(2):111-121. UIN Ar-Raniry.
- Haitan Rachman. (2017). *Smart Apps Creator Mobile Apps Multimedia Builder No Programming*. INOSI. <https://inosi.co.id/smart-apps-creator-mobile-apps-multimedia-builder-no-programming/>
- Majid, Abdul, 2012. *Mobile Learning*. Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), Sekolah Pascasarjana (S3) Program Studi Pengembangan Kurikulum. Bandung.

Mashuri, Sufri. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: CV Budin Utama.

Mulyanta dan Marlon Leong. (2009). *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Mulyatiningsih, Endang. 2012. *Metode Penelitian Terapan*. Bandung: Alfabeta

Musahrain, Nunuk Suryani, & Suharno. 2017. *Pengaplikasian, Mobile Learning sebagai Media dalam Pembelajaran*. Prosiding Seminar Teknologi Pendidikan Nasional. 125-131. Surakarta: Teknologi FKIP Universitas Sebelas Maret.

Pribadi, Benny. (2017). *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Pujiono, (2016). *Pembelajaran CEM-Learning (C-Learning, E-Learning, M-Learning) Menuju Era Pembelajaran Digital*. Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (Ting) VIII. 155-163. Banten: Universitas Terbuka Convention Center.

Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: ALFABETA, cv.

Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.

Sadiman, A.S. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: CV. Alfabeta

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta

Satyaputra, Alfa dan Eva Maulina Aritonang. 2014. *Beginnng Android Programming with ADT Bundle*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Sriadhi. (2018). *Instrumen Penelitian Multimedia Pembelajaran V 2.0. Instrumen*. Universitas Negeri Medan.

Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

Verawati, dan Enny Comalasari. 2019. Pemanfaatan Android dalam Dunia Pendidikan. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana. 617-627. Palembang: Universitas PGRI Palembang.

Yaumi, Muhammad. (2018). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Yuntoto, S. (2015). Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Kompetensi Pengoperasian Sistem Pengendali Elektronik Pada Siswa Kelas XI SMKN 2 Pengasih

Yusuf, Hamzah dan Hasmar Halim. (2014). *Buku Ajar Survey dan Pemetaan*. Jakarta: Deepublish.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY