

DAFTAR PUSTAKA

- A, P. B. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Arifin, z. (2012). *Penelitian Metode dan paradigma baru* . Bandung: PT Remaja Rosda karya.
- Arsyad, A. (20014). *Media pembelejaran* . Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Budyastomo, A. W. (2020). Pembuatan Aplikasi Pengenalan Tata Surya Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 10-12.
- Comalasari, V. d. (2019). Pemanfaatan Android dalam Pendidikan . *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana*, 617-672.
- Darimi. (2017). Teknologi Informasi & Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 11-121.
- Derosya. (2019). *Berkreasi Aneka Bentuk Sulaman Sederhana*. Jakarta: Gramedia.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ernawati dkk. (n.d.). *tata busana untuk jilid I jakarta IS/XMNNN.Direktorat Pendidikan dasar dan menengah departemen pendidikan nasional*.
- Juansyah. (2015). Pembagunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted- Global Positioning System (A-GPS). *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*.
- Kusniyati, H. (2016). Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*.
- Kustijono, A. &. (2013). Pengembangan Media Animasi Fisika pada Materi Cahaya dengan Aplikasi Flash Berbasis Andorid. *Jurnal Pendidikan Fisika* ^7.
- Kustijono, A. &. (2013). Pengembangan Media Animasi Fisika pada Materi Cahaya dengan Aplikasi Flash Berbasis Andorid. *Jurnal Pendidikan Fisika & Aplikasinya (JPFA)*.
- Muliawan, p. (1990). *konstruktri pola dasar wanita*. Jakarta : Gunung Mulia.
- Rachman, H. (2017). Smart Apps Creator Mobile Apps Multimedia Builder No Proqramming. *INOSI*.

- Rahmad, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Menggunakan Camtasia Studio,8.5 Pada Mata Kuliah Sistem Informasi Geografi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Rustandi, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android di SMK Teknologi Informasi Samarinda. *Fasilkom*, 297-300.
- Sadiman. (2020). Pengertian,Pengembangan,dan Pemanfaatannya. *Rajawali*.
- Sadirman dkk . (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2017). *Perencanaan & Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Setyadi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Pada Materi Barisan dan Deret.
- Sriadhi. (2018). *Instrumen Penelitian Multimedia Pembelajaran*. Medan: UNIMED.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- sugiyono. (2018). *metode penelitian kualitatif, kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Sulisworo. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Appypie di SMK Bina Mandiri Depok. *Kaunia*.
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran jilid I*. Jawa Barat : CV Jejak.
- Susanto, A. (2013). *teori belajar & pembelajaran* . Jakarta: Pranada Media Group.
- Susilana dan Riyana . (2007). *media pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sutjipto. (2016). Pengembangan Kurikulum Pendidikan Kesetaraan. *Jurnal Ilmiah Visi PPTK PAUDNI*.
- utomo, Adhi yoga dan ratnawati dianna. (n.d.). *Pengembangan video tutorial dalam pembelajaran sistem pengapian di SMK. program studi pendidikan teknik mesin universitas sarjanawiyata taman siswa*.
- Wati, E. (2018). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.

Wimar, A. (2020). Pembuatan Aplikasi Pengenalan Tata Surya Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator. *Ilmiah Sistem Informasi*.

Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Yuliarma. (2016). *The Art of Embroidery Designs*. Jakarta: Gramedia.

Z, A. (2012). *Penelitian Metode dan paradigma baru* . Bandung: PT. Remaja Rosda karya.



THE
Character Building
UNIVERSITY