

## REFERENCES

- Akker, J. Van den. (1999). *Principles and Method of Development Research*. London. In Van den Akker, J., Branch, R.M., Gustafson, K., Nieveen, N., & Plomp, T. *Design approaches and tools in educational and training*. Dordrecht: Kluwer Academic Publisher.
- Arifin, Z. (2010) *Pendidikan Metode Penelitian Dan Paradigm Baru*. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Arikunto, S. (1998). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2002). *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Manajemen Penelitian*. Jakarta:PT.Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persabda.
- Astra, M .et al . (2012) . Pengaruh Model Pembelajaran Problem Posing Tipe PreSolurion Terhadap Hasil Belajar dan Karakter Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan*, 8 (2) : 1693-1246.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Aqib, Z. (2017). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Media.
- Brady, J.E & Humiston. (1999), *General Chemistry Principle and Structure, 4th Edition*, New York: John Willey & Sons,Inc.
- Cabanban, C. L.G. (2013). Development of Mobile Learning Using Android Platform. *International Journal of Information Technology & Computer Science*, 9 (1) : 98-106.
- Dewi. P, et al. (2004). *Teknologi Pembelajaran (Peningkatan Kualitas Belajar melalui Teknologi Pembelajaran)*. Jakarta : Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan.
- Effendy, O.U. (2002) . *Hubungan Masyarakat Suatu Studi Komunikologis*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Fitria,H.,Sumarmi.,Amirudi,A.(2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Ineraktif Penginderaan Jauh Terhadap Hasil Belajar Geografi. *Jurnal Pendidikan*.
- Gafur.A (2012). *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta : Penerbit Ombak

- Gunawan, I. (2013). *METODE PENELITIAN KUALITATIF: Teori dan Praktik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hadi, S. (2014). *Penelitian Research*. Yogyakarta: BPFE.
- Hanafi, H. F., & Samsudin, K. (2012). Mobile Learning Environment System (MLES): The Case of Android-based Learning Application on Undergraduates' Learning. (*IJACSA*) *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 3 (3).
- Hardianto, D. (2005). Media Pendidikan sebagai Sarana Pembelajaran yang Efektif. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 1(1): 95–104.
- Huda, A.A. (2013). *24 Jam Pintar Pemrograman Android*. Yogyakarta: ANDI.
- Husaini, U. (2012), *Manajemen Teori, Praktik, dan Riset Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Istiyanto, J. E. (2013). *Pemrograman Smartphone menggunakan SDK Android dan Hacking Android, Edisi Pertama, Edisi 1*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Khery, Y., & Raodyatun, R. (2014). Respon Dan Aktivitas Siswa Dan Guru Pada Penerapan Perangkat Pembelajaran Asam Basa Dengan Pendekatan Somatis Auditori Visual Intelektual (Savi). *Jurnal Kependidikan Kimia Hydrogen*, 2(1).
- Lee, W. (2011). *Begining Android Application Development*. Indianapolis:Wiley Publishing,Inc.
- Lubis, I. R., & Ikhsan, J. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar danPrestasi Kognitif Peserta Didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2 (191-201).
- Mayer, R.E. (2002). Multimedia Learning. *Educational Psychology of Learning and Motivation*, 41, 27-29.
- Moradmand, N., et al. (2014). The Design and Implementation of an Educational Multimedia Mathematics Software: Using ADDIE to Guide Instructional System Design. *The journal of Applied Instructional Design*, 4(1), 37-49.
- Nazruddin, S.H. (2012), *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android (edisi revisi)*. Bandung : Informatika .
- Negara, et al. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis: Dampak Model Pembelajaran SAVI ditinjau dari Kemandirian Belajar Matematis. *Jurnal Matematika*, 1(1), 119-209.

- Eueung, M. (2012). *App Inventor : Ciptakan Sendiri Aplikasi Androidmu*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Purwanto, N. (2004). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : Rosdakarya.
- Putri, A. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Surakarta: PGSD UMS.
- Putri, D.P. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Kependidikan dan Sosial Keagamaan*. 5 (2), 104-110.
- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Rohani, A. (1997). *Media intruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sanjaya, A. (2011). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Satya Putra & Aritonang. (2014). *Beginning Android Programming with ADT Budle*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Stephanus, H.S. (2011). *Mudah Membuat Aplikasi Android*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Subana, et al. (2000). *Statistik Pendidikan*. Bandung : Pustaka Setia.
- Sudjana. (2002). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsit
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Rosdakarya.
- Sudjana, N.(2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Rosdakarya.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sutresna, N. (2008). *Kimia*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Suyono & Hariyanto. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset

Widoyoko, E.P. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Widyastuti, S.H. & Nurhidayati. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa. Diktat Mata Kuliah Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY