

## DAFTAR PUSTAKA

- Amiroh. (2019). *Mahir Media Interaktif Articulate Storyline*, Jawa Tengah:Cipta Artha Media.
- Anwari, M.M. (2020). *Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Pada Materi Matriks Matriks Siswa Kelas XI IPA Man KotaBaru*. Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan: UIN Antasari: Banjarmasin.
- Arfani, L. (2018). Mengurai Hakikat Pendidikan, Belajar Dan Pembelajaran. *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 11(2).
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Arindiono, R. J., & Ramadhani, N. (2013). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 2(1).
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Burhannuddin, N.A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. IAIN Ponorogo: Ponorogo
- Dewi, I.P., Sofya, R., & Huda, A. (2021). *Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. Padang: UNP Press.
- Darnawati, Jamiludin, Batia, L., Irawaty, & Salim. (2019). Pemberdayaan Guru melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1).
- Damopolii, V., Bito, N., & Resmawan, R. (2019). Efektifitas Media Pembelajaran berbasis Multimedia pada Materi Segiempat. *Algorith. Journal of Mathematics Education*, 1(2).
- Depdiknas RI. (2015). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1).
- Gunawan, G., Damanik, S. M., Larasati, F. B., Zuhri, A. F., & Solikhun, S.

- (2021). *Dasar-Dasar Pemrograman Android*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Gultom, J., & Siagian, P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMA Negeri 2 Kabanjahe. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, dan Sosial Humaniora*, 1(4), 14-27.
- Hake, R. R (1998). Interaktive-Engagement Vs Traditional Methode: A Six – Thousandstudent Survey Of Mechanicstest Data For Introductory Physics Course. *The American Journal of Physics Research*, 66 (1).
- Hidajat, D., Pratiwi, D. A., & Afghohani, A. (2018). Analisis kesulitan dalam penyelesaian permasalahan ruang dimensi dua. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika II (SNPMAT II): Pembelajaran Matematika dalam Era Revolusi Industri 4.0* (p. 82). Universitas Halu Oleo Press.
- Hilyana, N. (2021). *Pengembangan Multimedi Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Kelas II Di Duri Kosambi 06 Pagi*. Skripsi, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Husna, M.N. (2022). Tutorial pembuatan media aplikasi articulate storyline 3 untuk pembelajaran di SD. *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2).
- Husna, A., & Fajar, D. M. (2022). Development of interactive learning media based on articulate storyline 3 on Newton’s law material with a contextual approach at the junior high school level. *IJIS Edu: Indonesian Journal of Integrated Science Education*, 4(1).
- Imawan, M.R., & Ghozali, I. (2020). *Tips & Trick Android Root: Cara Cepat Dan Mudah Belajar Tips & Trick Android*. Surabaya: Jakad Media Publishing.
- Indiarti, S., & Arcana, I. N. (2019). Pengembangan Youtube Pembelajaran Kedudukan Garis Terhadap Lingkaran di SMA Menggunakan Videoscribe. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 7(1), 125-134.
- Irsyad, H. (2016). *Aplikasi Android dalam 5 menit edisi Revisi*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Jariah, A. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Materi Proses Pembekuan Darah Kelas XI MA Madani Pao-Pao Gowa. Jurusan Pendidikan Biologi*. Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar.

- Jubaerudin, J.M., Supratman, & Santika, S. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Matematika Di Masa Pandemi. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 3(2).
- Juhaeni, Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2).
- Julaeha, S. (2019). Problematika kurikulum dan pembelajaran pendidikan karakter. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2).
- Karman, J., Mulyono, H., & Martadinata, A.T. (2019). *Sistem Informasi Geografis Berbasis Android Studi Kasus Aplikasi SIG Pariwisata*. Yogyakarta: Deepublish.
- Khusnah, N., Sulasteri, S., Suharti & Nur F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Jimat Menggunakan Articulate Storyline. *Jurnal Analisa*, 6(2).
- Kusniyati, H., & Sitanggang, N.S.P. (2016). Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1).
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran sistem operasi jaringan kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1).
- Lestari, K.E., & Mokhammad R.Y. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*, Bandung: PT Refika Aditama.
- Maghfiroh, A. (2021). *Pemahaman Siswa Terhadap Konsep Lingkaran Berdasarkan Gaya Belajar*. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah & Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim: Malang.
- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan android dalam perancangan aplikasi kumpulan doa. *Jurnal Sains dan Informatika: Research of Science and Informatic*, 4(1)
- Manullang, S., Sitanggang, A.K., Hutapea. T.A., Sinaga, B., Simanjorang, M.M., & Sinambela P.N.J.M. (2017). *Matematika SMA/MA/SMK/MAK Kelas XI*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Budaya.
- Maulida, F. O., Mardiyana, M., & Pramudya, I. (2017). Analisis Pemahaman Konsep Siswa Pada Materipersamaan Lingkaran Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas Xii Ips 4 Sma Negeri 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika Solusi*, 1(4).

- Moeis, D., & Harmin, A. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Kuliah Pemrograman Berorientasi Objek. *Jurnal Informasi dan Komputer*, 10(1).
- Muliawan, J.U. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Munoto, Kiptiyah, M., Basuki, I., & Ismayati, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Ketenagalistrikan Di Smkn 1 Sidoarjo. *Jurnal Teknik Elektro*, 11(3).
- Mustaming, A., Cholik, M., & Nurlaela, L. (2015). Pengembangan perangkat pembelajaran memperbaiki unit kopling dan komponen-komponen sistem pengoperasiannya dengan model discovery learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI Otomotif SMK Negeri 2 Tarakan. *Pendidikan Vokasi: Teori Dan Praktek*, 3(1).
- Nabilah, C.H., Sesrita,A., & Suherman, I. (2020). Development of Learning Media Based on Articulate Storyline. *Indonesian Journal of Applied Research (IJAR)*, 1(2).
- Nismalasari, N., Santiani, S., & Rohmadi, M. (2016). Penerapan model pembelajaran learning cycle terhadap keterampilan proses sains dan hasil belajar siswa pada pokok bahasan getaran harmonis. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika*, 4(2).
- Okpatrioka, O. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1).
- Oktiana, G.D.(2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi. Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.
- Prastya, D. (2022). Jumlah Perangkat Seluler Di Indonesia Capai 370,1 juta pada 2020. Diakses di <https://www.suara.com/tekno/2022/02/21/165644/jumlah-perangkat-seluler-di-indonesia-capai-3701-juta-pada-2022#:~:text=Suara.com%20%2D%20Perusahaan%20riset%20DataReportal,yang%20sama%20di%20tahun%20sebelumnya>. Pada tanggal 20 juli 2022.
- Prianti, L. D., Kurniasih, D., & Fitriani, F. (2018). Analisis Kevalidan Lks Berbasis Hierarki Konsep Pada Materi Kelarutan Dan Hasil Kali

Keluruhan. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 7(1).

- Purboningsih, D. (2015). Pengembangan perangkat pembelajaran dengan pendekatan guided discovery pada materi barisan dan deret untuk siswa SMK kelas X. In *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UNY*.
- Rianto, H. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian language Education and Literature*, 6 (1).
- Ririk, R., Lilianti, L., & Mujiati, M. (2021). Faktor-Faktor Yang Menyebabkan Anak Putus Sekolah Di SD Negeri Saponda Kecamatan Soropia Kabupaten Konawe. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran (JPP)*, 2(2).
- Riyadi, H. (2022). Pengertian Android Beserta Sejarah, Kelebihan dan Kekurangannya. Diakses di <https://www.nesabamedia.com/pengertian-android-beserta-kelebihan-dan-kekurangannya/>. Pada tanggal 10 juni 2022
- Rohmah, F.N. & Bukhori, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 2(2).
- Sa'diyah, H., Alfiyah, H. Y., AR, Z. T., & Nasaruddin, N. (2020). Model Research and Development dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *EL-BANAT: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 10(1).
- Safitri, D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP*. Skripsi. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Islam Riau: Pekanbaru.
- Sanjaya, H.. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Bandung: Kencana.
- Sapitri, D., & Bentri, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA. *Inovtech*, 2 (01).
- Sari, D. P., Syafi'i, M., & Nurwiatin, N. (2020). Analisis Kesulitan Siswa dalam Penyelesaian Soal Matematika pada Materi Matriks. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (pp. 388-396).
- Sari, R.K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(1)
- Sesilia, J., & Manurung, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Kemampuan

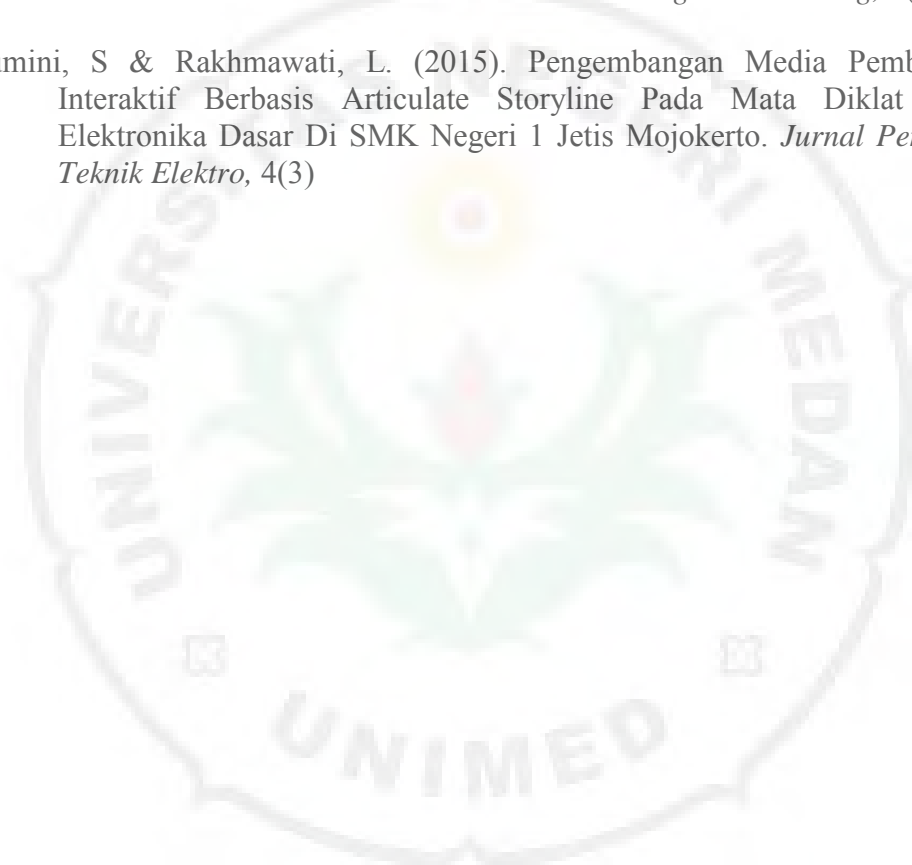


- Pemahaman Konsep Matematis Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar di SMP Swasta Katolik Budi Murni 2 Medan. *Inspiratif: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2).
- Sopia, N., Rismawati, M. & Dores, O.J. (2022). Pelatihan Animasi Pembelajaran Matematika Dalam Membentuk Karakter Menghadapi Revolusi 5.0. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Surtati, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Hibah Penelitian Pengembangan*. Deepublish
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Tambunan, L. R., & Sundari, E. (2020). Pengembangan buku digital pada materi persamaan garis singgung lingkaran. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(4).
- Ummah, S. K. (2021). *Media pembelajaran matematika* (Vol. 1). UMMPress.
- Umar, U. (2017). Media pendidikan: Peran dan fungsinya dalam pembelajaran. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(01).
- Utami, R.G. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Ipa Pada Tema 4 Kelas V SD/MI*. SKRIPSI. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung: Bandar Lampung
- Utomo, D. P. (2012). Pembelajaran lingkaran dengan pendekatan pemecahan masalah versi polya pada kelas VIII di SMP PGRI 01 Dau. *Widya Warta Jumal Ilmiah Universitas Katolik Widya Mandala Madiun*, 1.
- Waskito, D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Matematika Bagi Sekolah Dasar Kelas 6 Berbasis Multimedia. *Speed Journal-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 11(3).
- Wulandari, A. (2021). *Penerapan Teknologi Augmented Reality pada Pembelajaran Sistem Periodik Unsur dengan Konsep Jembatan Keledai Berbasis Android*. Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Yensy, N. A. (2022). *Workshop Pembelajaran Matematika Berbasis STEAM*

(Science, Teknologi, Engineering, Art and Matematics) bagi Guru SD Pondok Kelapa. *Dharma Raflesia: Jurnal Ilmiah Pengembangan dan Penerapan IPTEKS*, 20(1).

Yuliardi, R. & Lutfi, A.F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 7(2)

Yumini, S & Rakhmawati, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar Di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(3)



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY