

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam. (2015). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X SMA Ananda Batam. *Computer Based Information System Journal*, 3(2).
- Alan, U. F., & Afriansyah, E. A. (2017). Kemampuan pemahaman matematis siswa melalui model pembelajaran auditory intellectually repetition dan problem based learning. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 67-78.
- Anggoro & Yuniarta. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis website materi Nilai Mutlak (Persamaan dan Pertidaksamaan Nilai Mutlak) siswa SMA kelas XI. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4 Edisi Dies XXXII, 253-260.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Astuti, T. P. (2013). *Perbedaan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Antara Yang Mendapatkan Model Pembelajaran Snowball Throwing Dengan Yang Mendapatkan Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT)*. Skripsi STKIP. Garut: Tidak diterbitkan
- Asyafah. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19-32
- Auliya. (2016). Kecemasan matematika dan pemahaman matematis. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1).
- Batubara, H. H. (2018). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android untuk siswa SD/MI. Muallimuna: *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 12-27.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Darmawan. (2016). *Mobile Learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Dewi & Anggaryani. (2020). Pembuatan Media Pembelajaran Fisika Dengan Augmented Reality Berbasis Android Pada Materi Alat Optik. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 5(2): 304-316

- Eko Putro Widoyoko. (2013). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Emda. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2): 172-182
- Feriandi. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Macromedia Flash pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Siswa Kelas X. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 3(1):7-11
- Fitri. (2021). Problematika Kualitas Daring dan Kebijakan New Normal Pemerintah. <https://doi.org/10.31228/osf.io/yt6qa>
- Gunawan & Ritonga. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hanafi, R. H. (2019). Desain Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Aplikasi Android Materi Pengurusan Jenazah Untuk Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan. *Atthulab: Islamic Religion Teaching & Learning Journal*, 4(1), 89–104.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten, Jawa Tengah: Tahta Media Group. ISBN 978-623-96623-8-7.
- Hasibuan. (2016). Implementasi Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam. *Darul Ilmi: Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman*, 4(1).
- Hasyiyati, H., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan Mentimeter untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2550-2562.
- Hilman & Dewi. (2021). The Analysis of Primary School Teachers Ability in The Application of ICT-Based Learning Media In Tarogong Kidul District. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*.
- Ibrahim, S., Sihkabuden, Suprijanto, U., & Kustiawan, M. (2004). *Media Pembelajaran*. Malang: FIP Universitas Negeri Malang.
- Irfandi. (2015). *Pengembangan Pembelajaran*. Medan: Univesitas Negeri Medan.
- Jannah. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press
- Juansyah. (2015). Pembangunan aplikasi child tracker berbasis assisted–global positioning system (a-gps) dengan platform android. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1-8.

- Kustandi & Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Lastioma, Sinaga. F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Professional CS6 Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. Skripsi. Medan: Universitas Negeri Medan
- Lestari & Yudhanegara. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama
- Lubis, D. A., Maulina, J. & Oihan, L. A. (2018). Pengembangan Multimedia Menggunakan Pendekatan Saintifik Pada Materi Laturan Elefrolit Dan Non Elektrolit. *CHEDS*, 2(2):11-21
- M. Ichwan & Fifin Hakiky. (2011). Pengukuran Kinerja Goodreads Application Programming Interface (Api) Pada Aplikasi Mobile Android. *Jurnal Informatika*, Vol 2 (No 2),13-21.
- Maulana. (2011). *Dasar-dasar Keilmuan dan Pembelajaran Matematika Sequel 1*. Subang: Royyan Press.
- Miftah & Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412-420.
- Miftah. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95-105.
- Mujiono, M., & Sarah, S. (2021). Android-Based Learning Media Development to Improve Student Learning Achievement. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 9(2), 115-125
- Murtafiah, W., Sa'dijah, C., Tjang, D. C., & Susiswo, S. (2019). Decision making of the winner of the national student creativity program in designing ICT-based learning media. *TEM Journal*, 8(3), 1039.
- Murtikusuma, R. P., Fatahillah, A., Oktavianingtyas, E., Hussen, S., & Lailiya, N. (2019). The Development of Interactive Mathematics Learning Media Based on Schoology And Visual Basic Through Industrial Revolution 4.0. IOP Conference Series: Earth and Environmental Science (Vol. 243, No. 1, p.1-6). IOP Publishing.
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash CS 6 pada mata pelajaran biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 22-26.

- Nabillah & Abadi. (2020). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Sesiomadika*. 2(1c):659-663
- Nieveen. (1999). *Prototype to reach product quality. Design approaches and tools in educational and training*. Dordrecht: Kluwer Academic Publisher.
- Nurrita. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Nursanti, R., & Hartoyo, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa dalam Materi SPLDV. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 4(5).
- Oktoviani, V., Widoyani, W. L., & Ferdianto, F. (2019). Analisis kemampuan pemahaman matematis siswa SMP pada materi sistem persamaan linear dua variabel. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 39-46.
- Prabowo, I. A., Wijayanto, H., Yudanto, B. W., & Nugroho, S. (2021). *Buku Ajar: Pemrograman Mobile Berbasis Android (teori, latihan dan tugas mandiri)*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat Universitas Dian Nuswantoro.
- Pujiani. (2017). Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa SMK dengan menggunakan Pendekatan Kontekstual. Skripsi STKIP Siliwangi Bandung.
- Purwanto. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas Dan Reliabilitas Penelitian Ekonomi Syariah*. Magelang: Staia Press
- Samsu. (2021). *Metode Penelitian: (Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development)*. Jambi: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA).
- Sanjaya, Wina. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Sappaile, B. I. (2007). Konsep instrumen penelitian pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan kebudayaan*, 13(66), 1-7.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 470-477).

- Saraswati, E., & Novallyan, D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Pemahaman Konsep Trigonometri. *IJER (Indonesian Journal of Educational Research)*, 2(2), 72-76.
- Satyaputra, A., Aritonang, E. M., & Kom, S. (2016). *Let's Build Your Android Apps with Android Studio*. Elex Media Komputindo.
- Setiawan, U., Malik, A. S., Megawati, I., Wulandari, D., Nurazizah, A., Nurjaman, D., ... & Maldini, C. (2022). *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Senang Mengajar Siswa Senang Belajar)*. Bandung: Widina
- Sugiyono(2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung:Alfabeta
- Sugiyono(2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.CV
- Susanto & Akmal. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsi Aplikatif, dan Perancangannya)*. Universitas Lambung Mangkurat
- Syarifah. (2017). Analisis kemampuan pemahaman matematis pada mata kuliah pembelajaran matematika SMA II. *JPPM (Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika)*, 10(2).
- Syarifatunnisa. (2013). *Perbedaan Kemampuan Pemahaman Matematis antara Siswa yang Mendapatkan Model Pembelajaran Kooperatif Student Teams Achievement Divisions (STAD) dan Tipe Jigsaw*. Skripsi STKIP. Garut: Tidak diterbitkan
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan, dan Implementasi Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana
- Utari. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4) : 169-185
- Widowati, A. (2009). Pengembangan critical thinking melalui penerapan model PBL (problem based learning) dalam pembelajaran sains. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan dan Penerapan MIPA, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Yogyakarta* (Vol. 16)
- Wijaya & Badri.. (2021). Media Pembelajaran Digital Sebagai Sarana Belajar Mandiri Di Masa Pandemi Dalam Mata Pelajaran Sejarah. *SANDHYAKALA Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial dan Budaya*, 2(2), 1-10.

Yektyastuti, R., & Ikhsan, J. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi kelarutan untuk meningkatkan performa akademik siswa SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(1), 88-99.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY