

## DAFTAR PUSTAKA

(n.d.).

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Akker, J. V. (1999). *Principles and Method of Development Research*. Dordrecht: Kluwer Academic Publisher.
- Altun, A. (2000). Pattern in Cognitive Processing and Strategies in Hypertext Reading : A Case Study of Two Experienced Computer Users. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 35-55.
- Amin, M., Muslim, S., & Wirasti, M. (2020). Modul Pembelajaran Hypercontent Pengenalan Perangkat Jaringan Komputer Untuk Mahasiswa Asal Daerah 3T Di STKIP Surya. *Jurnal Pendidikan Nasional Teknik Informatika*, 9(1), 229-242.
- Amirullah, G., & Hardinata, R. (2017). Pengembangan Mobile Learning Bagi Pembelajaran. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan)*, 4(02), 97-101. doi:<https://doi.org/10.21009/jkkp.042.07>
- Angko, N., & Mustaji. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model ADDIE untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. *Jurnal Kwangsan*, 1(1), 1-15.
- Anisa, d. (2021). Pengembangan Modul Hypercontent Berorientasi HOTS. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 5161-5169.
- Ansori, N., & Mustajib. (2013). *Sistem Perawatan Terpadu (Integrated Maintenance System)*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Arikunto. (2015). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Batey, M., & Furnham, A. (2006). Creativity, Intelligence and Personality : A Critical review of The Scattered Literatur. *Genetic, Social and General Psychology Monographs*, 132(4), 355-429.
- BSNP. (2008). *Pedoman Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Sekolah Dasar*. Jakarta: BSNP.
- Daryanto. (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrama Widya.
- Depdiknas. (2008a). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas.
- Depdiknas. (2008b). *Penulisan Modul*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas.
- Derlina, Aisyah, Nurdin, B., Sahyar, & Hassan, A. (2020). Blended Learning in English and English-Medium Physics Classes Using Augmented Reality, Edmodo and Tinkercad Media. *TESOL International Journal*, 19(4), 111-136.

- Derlina, Juhriyansyah, D., Sutarto, H., Arifin, A., & Chandra, S. (2018). Signaling Principles In Interactive Learning Media Through Expert's Walkthrough. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 19(4), 147-162. doi:<https://doi.org/10.17718/tojde.471911>
- Effendy, O. (1989). *Kamus Komunikasi*. Bandung: PT. Mandar Maju.
- Finnajah, M., Kurniawan, E., & Fatmaryanti, S. (2016). Pengembangan Modul Fisika SMA Berbasis Multi Representasi Guna Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IIS2 SMA Negeri 1 Prembun Tahun Ajaran 2015/2016. *Radiasi J. Berk. Pendidik.Fis*, 8(1), 22-27.
- Fitriyati, U., Mufti, N., & Lestari, U. (2015). Pengembangan Modul Berbasis Riset Pada Matakuliah Bioteknologi. *Jurnal Pendidikan Sains*, 3(3), 118-129.
- Garner, H. (2010). *The Theory of Multiple Intelligence*. New York: Basic Books.
- Ginanjari, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Mata Kuliah Pemindahan Tanah Mekanik. *Doctoral Dissertation, Universitas Sebelas Maret*.
- Gustafson, K., & Branch, R. (2002). *Survey of Instructional Development Models(Fourth Edition)*. New York: Clearinghouse of Instructional Technology.
- Hake, R. (1999). *Analyzing Cahnge/Gain Scores*. USA: Dept of Physics Indiana University.
- Hanifa, N., Djaenuddin, R., & Koryatu, D. (2015). Pengembangan Hypermedia Pada Pembelajaran Ekonomi Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Tanjung Raja. *Jurnal Profit*, 2(2), 96-105.
- Hartoyo. (2009). Upaya Meningkatkan Prestasi Melalui Pembelajaran Dengan Modul Berbasis Kompetensi. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 18(1), 61-84.
- Haryadi, R., & Pujiastuti, H. (2019). PHET Simulation Software-Based Learning To Improve Science Process Skills. *International Conference on Mathematics and Science Education 1521*, 1-6. doi:<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1521/2/022017>
- Hasanah, A. (2011). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Matematis Siswa Sekolah Menengah Atas Melalui Pendekatan Kontekstual Berbasis Intuisi. *Disertasi Doktor Pada SPS UPI*, Tidak diterbitkan.
- Hernawan, A., Permasih, H., & Laksmi, D. (2012). *Pengembangan Bahan Ajar*. Bandung: Direktorat UPI.
- Hidayat, A. (2014). *Metode Penelitian dan Teknis Analisis Data*. Jakarta: Salemba Medika.
- Jackson, D. (2011). Standar Barcodes Beware-Smartphone Users May Preer QR Vodes. *Law Library Journal*, 103(1), 153.
- Kalinda, P., Maharta, N., & Ertikanto, C. (2015). Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Materi Suhu dan Perubahannya. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 3(3).
- Kanginan, M. (2007). *Fisika Kelas XI SMA Semester 2*. Jakarta: Erlangga.

- Kejuruan, D. (2008). *Teknik Penyusunan Modul*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Kemp, J. (1994). *Design Effective Instruction*. Macmillan Colleague: Publishing Company.
- Kependidikan, D., Mutu, D., Kependidikan, P., & Nasional, D. (2008). *Penulisan Modul*.
- Khayati, F. (2015). Pengembangan Modul Matematika Untuk Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Pada Materi Pokok Persamaan Garis Lurus Kelas VIII SMP. *Doctoral Dissertation, UNS: Sebelas Maret University*.
- Komputer, W. (2001). *Design Web dengan Microsoft FronPage 97*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kustandi, C., & Bambang, S. (2011). *Media Pembelajaran : Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- L, M., Robert, & H, J. J. (2011). *Human Resource Management (Edisi 10)*. Jakarta: Salemba Empat.
- Majid, A. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Rosda Karya.
- Marta, N., Djunaidi, & Iriani, C. (2022). E-Modul Berbasis Hypercontent : Upaya Untuk Mengatasi Kesulitan Pembelajaran Sejarah Di Masa Pandemi Covid-19. *Tarikhuna: Journal Of History And History Education, 4(1)*, 34-43.
- Martin, D. (1994). Concept Mapping As To Lesson Planning: A Longitudinal Studi. *Journal of Elementary Science Education, 6(2)*, 11-30.
- Milala, H. F. (2022). Keefektifan dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 11(02)*, 198.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Murdiyah, N. (2015). Penggunaan Siklus Belajar 5E untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2(2)*, 1-10.
- Murniati, M., & Muslim, M. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Mekanika Berdasarkan Analisis Kompetensi. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK), 1(2)*, 67-73.
- Mustaji. (2008). *Penyusunan Modul*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Narayanan, A. (2012). QR Code And Security Solution. *International Journal of Computer Scienc and Telecommunications, 3(7)*, 69-71.
- Nasional, D. T. (2008). *Administrasi dan Pengelolaan Sekolah*. Jakarta: Administrasi Kesiswaan.
- Nasional, D. T. (2008). *Administrasi dan Pengelolaan Sekolah*. Jakarta: Administrasi Kesiswaan.

- Nasution. (2011). *Metode Research Penelitian Ilmiah*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Nieeven, N. (1999). *Prototype To Reach Prodcut Quality Dalam Van Den Akker, J Branch, R.R; Gustafson, K., Nieeven, N & Plomp, T (pnyt.) Design Approaches And Tools in Educational And Training*. Dordrecht: Kluwer Academic Publisher.
- Nieeven, N. (1999). *Educational Design Research: Introduction and Illust Cases*. Dordrecht: Kluwer Academic Publisher.
- Nurdyansyah, N. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alam Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Sidoarjo: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nuritno, R., & Raharjo, H. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa. *Itej (Information Technology Engineering Journals)*, 2(1), 1-10.
- Prawiladilaga, D. (2015). *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Prawiradilaga, D., Widyaningrum, R., & Ariani, D. (2017). Prinsip-prinsip Dasar Pengembangan Modul Berpendekatan Hypercontent. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 57-65.
- Pribadi, B. A. (2009). *Model Design Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Prihatiningtyas, S., & Sholihah, F. (2020). Project Based Learning E-Module To Teach Straight-Motion Material for Prospective Physics Teachers. *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar*, 8(3), 223-234.
- Purwanto, M. N. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Putranta, H., & Supahar, S. (2019). Development Of Physics-Tier Test (PysTT) To Measure Students' Conceptual Understanding And Creative Thinking Skills: A Qualitative Synthesis. *Journal for The Education Of Gifted Young Scientist*, 7(3), 745-775.
- Rahdiyanta, D. (2016). *Teknik Penyusunan Modul*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta Press.
- Ratumanan, T. (2015). *Inovasi Pembelajaran Mengembangkan Kompetensi Peserta Didik Secara Optimal*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Reigeluth, C. M. (1999). *Instructional-Design Theories And Models*. United States of America: Electronic Pubicing Servicies, Inc.
- Riduwan. (2010). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Ridwan, F., Santoso, H., & Agung, W. (2010). Mengamankan Single Identity Number (SIN) Menggunakan QR Code Dan Sidik Jari. *Internet Working Indonesian Journal*, 2(2), 17-20.
- Rivai, A., & Nana, S. (2013). *Media Pengajaran (Penggunaan Dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Rusmono. (2014). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sani, R. (2019). *Pembelajaran HOTS (High Order Thinking Skills)*. Medan: Tira Smart.

- Sari, H. (2017). Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Implementasinya dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 87-88.
- Sari, M., Oktavia, R., & Arif, K. (2021). Developing User - Friendly E-Module Hypercontent On Atomic Structure and Periodical Properties of Elements. *Journal of Physics Conference Series*, 1-12.
- Setiyadi, M. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal Of Educational Science and Technology (EST)*, 3(2), 102-112.
- Simonson, M., Smaldino, S., & Albright, M. (2005). *Teaching At A Distance: Foundation Of Distance Education*, (3rd ed.). Upper Saddle River New Jersey: Pearson.
- Singarimbun, M. (1989). *Metode Penelitian Survey*. (S. Efendi, Ed.) Jakarta: LP3S.
- Sugiyono, A. d. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunantri, A., Suyatna, A., & Rosidin. (2016). Pengembangan Modul Pembelajaran Menggunakan Learning Content Development System Materi Usaha dan Energi. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(1).
- Sungkono. (2003). *Pengembangan Bahan Ajar*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Supriyono, A., & dkk. (2019). *Modul Pelatihan Teknis Presentasi Dengan Infografis*. Jakarta: Pusat Pendidikan Dan Pelatihan Sekretariat Jenderal dan Badan Keahlian DPR RI.
- Taufik. (2009). *Penggunaan QR Code*. Jakarta: Departemen Pendidikan.
- Tjipto, U. (1991). *Peningkatan dan Pengembangan Pendidikan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Trisna, S., & Rahmi, A. (2016). Validitas Modul Pembelajaran Berbasis Guided Inquiry pada Materi Fluida di STKIP PGRI Sumatera Barat. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Fisika*, 2(1), 9-14.
- Vembriarto, S. (1981). *Pengantar Pengajaran Modul*. Yogyakarta: Paramita.
- Wanahari, M. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Penemuan Terbimbing Menggunakan Hypercontent Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Di SMAN 1 Tambangan. *Thesis*, UNIMED.
- Wijaya, E. (2010). Pemanfaatan Modul Mnemonic (Modul Ingatan) dalam Pembelajaran Program Paket C untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 8(1).



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY