

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R., & Suratman, A. (2021). Media pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Analisa*, 7(1), 56–65. <https://doi.org/https://doi.org/10.15575/ja.v7i1.10654>
- Anjelicha, E. N., & Ismono. (2021). Pengembangan Lkpd Berorientasi Group Investigation Untuk Melatihkan High Order Thinking Skills Pada Materi Laju Reaksi. *UNESA Journal of Chemical Education*, 10(1), 28–37. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/ujced.v10n1.p28-37>
- Anwar, F., Pajariantio, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., Hardiansyah, A., Ayu, K., & Suseni. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0”* (R. M. Alti & V. Rizki (eds.)). CV. Tohar Media. [http://digilib.umpalopo.ac.id:8080/jspui/bitstream/123456789/716/1/Book Chapter E-BOOK_Media Pembelajaran-1.pdf](http://digilib.umpalopo.ac.id:8080/jspui/bitstream/123456789/716/1/Book%20Chapter%20E-BOOK_Media%20Pembelajaran-1.pdf)
- Ardianti, T. R., & Susanti. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan SMK. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2879–2892. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2618>
- Baanqud, N. S., Al-Samarraie, H., Alzahrani, A. I., & Alfarraj, O. (2020). Keterlibatan Dalam Pembelajaran Kolaboratif Yang Didukung Cloud dan Konstruksi Pengetahuan Siswa: Studi Pemodelan. *Jurnal Internasional Teknologi Pendidikan Di Pendidikan Tinggi*, 17(56). <https://doi.org/https://doi.org/10.1186/s41239-020-00232-z>
- Claudia, N., Zuhdi, M., & Gunada, I. W. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Model Group Investigation untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Fisika Indonesia*, 4(2), 12–18. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jppfi.v4i2.184>
- Daulay, R. S., Pulungan, H., Noviana, A., & Hurhaliza, S. (2020). Manfaat Teknologi Smartphone dalam kegiatan Pembelajaran Pendidikan Islam Di Masa Pandemi Corona-19. *Al-Ulum Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 29–43. <https://doi.org/https://doi.org/10.56114/al-ulum.v1i1.7>
- Fachrunnisak, E., & Susanti. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur SMK. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2893–1906. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2620>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28–37. <https://doi.org/https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>

- Jariyah, A., Wahyudiati, D., & Riyandari, B. A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Asam Basa Kelas XI Sman 2 Langgudu. *Jurnal Kimia & Pendidikan Kimia*, 4(2), 110–120. <https://doi.org/https://doi.org/10.20414/spin.v4i2.5260>
- Jonassen, D. H., Carr, C., & Yueh, H.-P. (1998). Computers as Mindtools for engaging learners in critical thinking. *TECHTRENDS TECH TRENDS*, 43, 24–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/BF02818172>
- Jonassen, D. H., & Rohrer-Murphy, L. (1999). Activity Theory As A Framework For Designing Constructivist Learning Environments. *Educational Technology Research and Development*, 47, 61–79. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/BF02299477>
- Magdalena, I. (2021). *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD* (R. Awahita (ed.)). CV Jejak. https://books.google.co.id/books?id=w0Y-EAAAQBAJ&pg=PA8&hl=id&source=gbs_toc_r&cad=2#v=onepage&q&f=false
- Muzakkir, M. A., Pomalato, S. W. D., & Katili, M. R. (2022). Efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis Smartphone untuk Pembelajaran Matematika dengan Tatap Muka Terbatas. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 3(2), 81–92. <https://doi.org/https://doi.org/10.34312/jmathedu.v3i2.15605>
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475>
- Novfirman, N., & Aulia, R. (2023). Penerapan Media Belajar Berbasis Digital Google Site Dalam Pembelajaran Lingkungan. *JOCSTEC*, 1(2), 89–98. <https://doi.org/https://doi.org/10.59435/jocstec.v1i2.79>
- Nurhasana, I. (2021). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata pelajaran Bahasa Arab. *AL-FIKRU: JURNAL PENDIDIKAN DAN SAINS*, 2(2), 217–229. <https://doi.org/https://doi.org/10.55210/al-fikru.v2i2.573>
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 439–448. <https://doi.org/https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i3.4472>
- Nurrahman, M. N., Meisyaroh, S., Sagala, V. S., & Marini, A. (2022). Keefektifan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Permainan Papan Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 437–446. <https://doi.org/https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i2.4346>
- Olimov, S. S., & Mamurova, D. I. (2022). Information Technology in Education.

Pioneer: Journal of Advanced Research and Scientific Progress (JARSP), 01(01), 17–22. <https://www.innosci.org/jarsp/article/view/11/9>

Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM. [http://eprints.unm.ac.id/25438/1/Buku Media Pembelajaran.pdf](http://eprints.unm.ac.id/25438/1/Buku_Media_Pembelajaran.pdf)

Prabowo, I. A., Wijayanto, H., Yudianto, B. W., & Nugroho, S. (2021). *Buku Ajar Pemrograman Mobile Berbasis Android (Teori, Latihan dan Tugas Mandiri)*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Dian Nuswantoro. Semarang. https://www.researchgate.net/profile/Hendro-Wijayanto/publication/348716129_Buku_Ajar_Pemrograman_Mobile_Berbasis_Android/links/600c5c2f45851553a0677045/Buku-Ajar-Pemrograman-Mobile-Berbasis-Android.pdf?_tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9u

Rachma, A. F., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(8), 506–516. <https://doi.org/https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>

Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>

Rhomadhoni, C., & Sulaikho, S. (2022). Pengembangan “Media Pembelajaran iSpring Suite Berbasis Android pada Materi Kisah Teladan Nabi Ibrahim dalam Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(1), 1–17. [https://doi.org/https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(1\).7239](https://doi.org/https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(1).7239)

Rizkianda, C., Zainal, A., Haryadi, Sriwedari, T., & Ramdhansyah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dan HTML Berbantu Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Umum di SMK Muhammadiyah 04 Medan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 11(3), 241–252. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/52344/45177>

Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan* (E. Munastiwi & H. Ardi (eds.)). Erhaka Utama.

Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis Dan Disertasi*. Aswaja Pressindo. [http://perpus.iainsalatiga.ac.id/lemari/fg/free/pdf/?file=http://perpus.iainsalatiga.ac.id/g/pdf/public/index.php/?pdf=1788/1/Buku Manajemen Penelitian Pengembangan Dr. Budiyono Saputro, M.Pd](http://perpus.iainsalatiga.ac.id/lemari/fg/free/pdf/?file=http://perpus.iainsalatiga.ac.id/g/pdf/public/index.php/?pdf=1788/1/Buku_Manajemen_Penelitian_Pengembangan_Dr._Budiyono_Saputro,_M.Pd)

Schunk, D. H. (2012). *Learning Theories : an Educational Perspective*. Pearson.

Styawati, S., Oktaviani, L., & Lathifah, L. (2021). Penerapan Sistem Pembelajaran

Dalam Jaringan Berbasis Web Pada Madrasah Aliyah Negeri 1 Pesawaran. *Jurnal Widya Laksmi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 68–75. <https://doi.org/https://doi.org/10.59458/jwl.v1i2.15>

Suhaemi, A., Asih, E. T., & Handayani, F. (2020). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Belajar IPS SD. *Holistika Jurnal Ilmiah PGSD*, 4(1), 36–45. <https://doi.org/https://doi.org/10.24853/holistika.4.1.36-45>

Sulistiani, H., Darwis, D., Silaen, D. S. M., & Marlina, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Multimedia (Studi Kasus: SMA Bina Mulya Gading Rejo, Pringsewu). *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 15(1), 127–136. <https://journal.untar.ac.id/index.php/JKI/article/view/7195/4864>

Supardi, Y. (2014). *Semua Bisa Menjadi Programmer Android*. Elex Media Komputindo.

Tambunan, S. A. (2021). Analisa Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Konstruksi Dan Utilitas Gedung Di Kelas Desain Permodelan Dan Informasi Bangunan Smk Negeri 1 Percut Sei Tuan. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 3(1), 23–27. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21831/jpts.v3i1.41883>

Tim Pusdiklat Pegawai. (2016). Modul 04 Pemanfaatan Media Pembelajaran. In *Pendidikan dan Pelatihan Teknis Kegiatan Belajar Mengajar Bagi Pamong Belajar* (pp. 1–72). <https://repositori.kemdikbud.go.id/17901/1/03.15> Modul Pelatihan TFM bagi Pamong Belajar 04. Pemanfaatan Media Pembelajaran.pdf

Widodo, B. S. (2021). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN Pendekatan Sistematis & Komprehensif*. Eiga Media. https://repository.unesa.ac.id/sysop/files/2022-03-10_Buku_22_bambang_sigit.pdf

Wirawan, R., Nur, M. A., & Syahraeni, R. (2020). Aplikasi Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Multimedia. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(1), 75–83. <https://journal.rekarta.co.id/index.php/jartika/article/view/330/311>

Yunita, V., Alpusari, M., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Materi Sistem Tata Surya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1670–1679. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.8705>

Yusmin, Y. S., & Susilowibowo, J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android pada Materi Menyelesaikan Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Kelas XI AKL. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 7817–7827. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4228>

Zaman, A. Q., & Listiadi, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Android “LAKEUN” Pada Materi Laporan Keuangan Perusahaan

Dagang Kelas XI Akuntansi SMKN 6 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 10(2), 138–151.
<https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jpak.v10n2.p138-151>



THE
Character Building
UNIVERSITY