

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka
- Arpan, M., & Sadikin, S. (2020). "Media Pembelajaran Interaktif Perangkat Keras Komputer". *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 20(2), 43-50.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Branch, R. M. (2015). *Instructional Design : The ADDIE Approach*. New York: Springer Science+Business Media.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model". *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Cholild, N., & Ambarwati, H. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Kodular Materi Zakat Mata Pelajaran Fikih Untuk Meningkatkan Motivasi Di Madrasah Ibtidaiyah". *Wahana Akademika: Jurnal Studi Islam dan Sosial*, 8(2), 125-136.
- Darma, Y., Susiaty, U. D., & Fitriawan, D. (2018). Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Pada Mahasiswa Calon Guru Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, Vol. 3 No. 2.
- Dewi, N. K. C., Anandita, I. B. G., Atmaja, K. J., & Aditama, P. W. (2018). "Rancang Bangun Aplikasi Mobile Siska Berbasis Android". *SINTECH (Science And Information Technology) Journal*, 1(2), 100-107.
- Edwin. (2019). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android App Inventor Untuk Menghafal Al-Qur'an Surah Ar-Rahman Di SMPIT Al-Fityan Kubu Raya". Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi. Fakultas MIPA dan Teknologi.
- Gilski, P., & Stefanski, J. (2015). OS Android: A Review. *Jurnal Tem* , 4 (1), 116.
- Hasan, M. A., Nasution, N., & Setiawan, D. (2017). "Game Bola Tangkis Berbasis Android Menggunakan APP Inventor". *Digital Zone: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 8(2), 160-169.
- Indrayanti, R. D., & Wijaya, A. (2016). "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Untuk Topik Matriks Di SMK Kelas X". *Jurnal Pedagogi Matematika*, 5(6).
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). "Manfaat Media Dalam Pembelajaran". *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1).

- Khulsum, U., Hudiyono, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). “*Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X SMA*”. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 1(1), 1-12.
- Kusniyati, H., & Sitanggang, N. S. P. (2016). “*Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android*”. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1).
- Mahnun, N. (2012). “*Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya Dalam Pembelajaran)*”. *Jurnal Pemikiran Islam*, 37 (1).
- Mardawani. (2020). *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data Dalam Perspektif Kualitatif*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Miftah, M. (2013). “*Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*”. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1 (2), 95-105.
- 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.
- Purwanti, B. (2015). “*Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Dengan Model Assure*”. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1).
- Putu Suwardani, Ni. (2020). “*Quo Vadis*” *Pendidikan Karakter Dalam Merajut Harapan Bangsa Yang Bermartabat*. Bali: UNHI Press.
- Rosdiana, R. (2013). “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer*”. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 87-100.
- Sa’adah, R. N. (2021). *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoretis Dan Aplikatif*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulthon, M., Pujiastuti, P., & Retnawati, H. (2021). “*What Is The Teacher’s Challenge On The Developing Of Learning Media To Increase Critical Thinking Ability And The Character*”. *Jurnal Prima Edukasia*, 9(1), 55-64.

- Surayya. (2021). "*Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Menciptakan Pembelajaran Aktif Di Kelas*". Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri. Vol 7 Nomor 2.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2019). "*Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*". Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syamsiah, S. (2019). Perancangan Flowchart Dan Pseudocode Pembelajaran Mengenal Angka Dengan Animasi Untuk Anak Paud Rambutan. *STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi)*, 4(1), 86-93.
- Wahyudi, W., & Suprayitno, A., (2020). "*Pendidikan Karakter Di Era Milenial*". DEEPUBLISH (CV BUDI UTAMA).