

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarmaya, N., & Aini, I. N. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Matematika
Amin, M. M. (2012). *Pendidikan Karakter* (Yulianingsih (ed.); 1st ed.). Baduouse Media Jakarta.
- Anggreni, F. (2019). Relevansi pembelajaran matematika dengan nilai-nilai Al- Qur'an dalam membentuk karakter siswa pada materi pecahan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 3(1).
- Aprilianti, Yulius dan Uning Lestari dan Catur Iswahyudi. 2013. Aplikasi *Mobile Game* Edukasi Matematika Berbasis *Android*. (*online*), *Jurnal Script* Vol.02, no.1, hal 89-97, (www//diakses pada 5 November 2020)
- Arikunto, A. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Berbasis Pendekatan Kontekstual. Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (Sesiomadika), 485–491. <http://erepository.perpus.iainsalatiga.ac.id/6800/>
- David. 2016. Perancangan *Game Mobile Android* Bergenre Horror. (*online*), *Cogito Smart Journal* Vol.2, no. 2, hal 167-179. (www://diakses tanggal 2 Mei 2020).
- Dwiranata, D., Pramita, D., & Syaharuddin, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Dimensi
Edumaspul: *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 50–57.
- Febriana, D. F. (2016). Profil Berpikir Kreatif Siswa SMP Berkecerdasan Linguistik, Logis-Matematis, Dan Visual-Spasial Dalam Menyelesaikan Masalah Persegi panjang. *MATHEdunesa*, 5(2).
- Fuadi, H. (2020). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(2), 108–116. <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i2.122>
- Hasan, H. (2015). Kendala Yang Dihadapi Guru Dalam Proses Belajar Mengajar Matematika Di SD Negeri Gani Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Pesona Dasar*, 1(4), 40–51.
- Hendriana, H., Rohaeti, E. E., & Sumarmo, U. (2017). Hard Skills dan Soft Skills Matematik Siswa. In N. F. Atif (Ed.), *Refika Aditama* (1st ed.). Refika Aditama.
- Hidayatulah, F. (2010). *Pendidikan Karakter: Membangun Peradaban Bangsa* (M.

Rohmadi (ed.); 1st ed.). Yuma Pustaka
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/05/03/tren-siswa-sekolahmenggunakan-internet-semakin-meningkat>
<https://doi.org/10.30812/varian.v3i1.487>https://kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesi-a-raksasa-teknologidigital-asia/0/sorotan_media

Jayani, D. H. (2021). *Penggunaan Internet di Kalangan Siswa Sekolah Semakin*

Julaiha, S. (2014). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran. *Dinamika Ilmu*, 14(2), 226–239

Kementerian Komunikasi dan Informasi Republik Indonesia. (2015). *Indonesia*

Kesuma, D., Triatna, C., & Permana, J. (2018). Pendidikan Karakter: Kajian Teori dan Praktik di Sekolah (A. S. Wardan (ed.); 5th ed.). Remaja Rosdakarya

KOMINFO. (2017). Survei Pengguna TIK. Pusat Penelitian Dan Pengembangan Aplikasi Informatika Dan Informasi Dan Komunikasi Publik Badan Penelitian Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia KOMINFO, 18–19.

Mahadewi, Luh Putu Putrini., dkk. 2012. Media Video Pembelajaran. Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha. *Manajer Pendidikan*, 9(3).

Masykur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177.

Meilana, R.J. 2017. Pengembangan Modul Mobile Learning Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis Siswa Sekolah Menengah Atas. *Skripsi Universitas lampung*: tidak diterbitkan.

Meilana, R.J. 2017. Pengembangan Modul Mobile Learning Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis Siswa Sekolah Menengah Atas. *Skripsi Universitas lampung*: tidak diterbitkan. *Meningkat Databoks*.

Muchtar, D., & Suryani, A. (2019). Pendidikan Karakter Menurut Kemendikbud.

Musfiqon, H.M.(2012). Pengembangan media dan sumber pembelajaran. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.

Nashikhah, M. (2016). Peranan Soft Skill dalam Menumbuhkan Karakter Anak TPA. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 01(1), 33.
<http://widgets.ebscohost.com/prod/customerspecific/ns000290/authentication/index.php?>

url=https%3A%2F%2Fsearch.ebscohost.com%2Flogin.aspx%3Fdirect%3Dtrue%26AuthType%3Dip%2Ccookie%2Cshib%2Cuid%26db%3Dedsdoj%26AN%3Dedsdoj.66bbe1dd66434f108328d282529368ea%26a

- Nasution, E. Y. P. (2017). Meningkatkan kemampuan spasial siswa melalui pembelajaran geometri berbantuan Cabri 3D. *Mathline: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 179-194.
- 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 pada Universitas Negeri Yogyakarta*: tidak diterbitkan.
- Omeri, N. (2015). Pentingnya pendidikan karakter dalam dunia pendidikan.
- Rachmadyanti, P. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar melalui Kearifan Lokal. *JPSD*, 3(2), 201–214
- Rachmadyanti, P. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar melalui Kearifan Lokal. *JPSD*, 3(2), 201–214 *Raksasa Teknologi Digital Asia*.
- Santika, I. W. E. (2020). Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Daring. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 3(1), 8–19.
- Santoso. 2018. Penerapan Konsep *Edutainment* Dalam Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). (*online*), *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan* Vol 1, no.1, hal 61-68. (www://diakses pada 5 April 2020).
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian : Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suherman, S. (2015). Kreativitas Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Materi Pola Bilangan Dengan Pendekatan Matematika Realistik (PMR). *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 81–90.
- Sundayana, R. (2018). *Media dan Alat Praga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Suradi, S. (2017). Pembentukan Karakter Siswa melalui Penerapan Disiplin Tata Tertib Sekolah. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 2(4), 522. <https://doi.org/10.28926/briliant.v2i4.104> Tiga Kelas X SMA. *Jurnal Varian*, 3(1), 1–5.
- Wahyuda, R. (2021). Pengembangan Aplikasi Piw-Math Berbasis Contextual Teaching And Learning Bermuatan Karakter Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dalam Materi Kubus Dan Balok Kelas Viii Smp Negeri 1 Paloh [Ikip Pgri Pontianak]. In *Ikip Pgri Pontianak* (Vol. 3, Issue 1).

[Http://Journal.Unilak.Ac.Id/Index.Php/Jieb/Article/View/3845%0ahttp://Dspace.Uc.Ac.Id/Handle/123456789/1288](http://Journal.Unilak.Ac.Id/Index.Php/Jieb/Article/View/3845%0ahttp://Dspace.Uc.Ac.Id/Handle/123456789/1288)