

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningsih. 2015. "Video" sebagai Alternatif Media Pembelajaran dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Universitas Jember*. 4(1): 55 – 68
- Ardiansyah,F. 2011. *Pengenalan Dasar Android Programming*. Jakarta: Biraynara,
- Azhar Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Basilaia, G., & Kvavadze, D. 2020. Transition to Online Education in Schools during a SARS-CoV-2 Coronavirus ( COVID-19 ) Pandemi in Georgia. *Modestum*, 5(4), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.29333/pr/7937>
- BSNP. 2014. *Naskah Akademik Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Dachmiati, S. 2015. Program Bimbingan Kelompok Untuk Mengembangkan Sikap dan Kebiasaan Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Kependidikan*, II(1), 10–21.
- Daryanto. 2011. *Kepala Sekolah Sebagai Pemimpin Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Dewi, L. 2018. Merancang Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Addie Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Mahasiswa Agar Menjadi Pustakawan Yang Beretika. *Edulib*, 8(1), 99. <https://doi.org/10.17509/edulib.v8i1.10901>
- Dick, W, Carey, & L., Carey, J. 2009. *The Systematic Design of Instruction*. 7<sup>th</sup>Ed. Upper Saddle River, NJ : Person Education, Inc.
- Di, Y., Li, A., Li, H., Wu, P., Yang, S., Zhu, M., Zhu, T., & Liu, X. 2020. Stigma towards wuhan people during the COVID-19 epidemic: an exploratory study based on social media. *International Journal of Psychology*, 1(1), 1–14.
- Fitria, F. 2016. *Hubungan Antara Pengetahuan dengan Sikap Siswa SMA Negeri di Kota Banda Aceh Terhadap Pemanasan Global*. (Skripsi, Universitas

Syiah Kuala). Diakses dari [http://etd.unsyiah.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id=24825](http://etd.unsyiah.ac.id/index.php?p=show_detail&id=24825)

Hamzah, S. 2013. Pendidikan Lingkungan: Sekelumit Wawasan Pengantar. Bandung: Refika Aditama.

Hanafi. 2017. Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4, 129–150.

Hanafi, Y., Murtadho, N., & Ikhsan, M. A. (2020). Reinforcing public university student's worship education by developing and implementing mobile-learning management system in the ADDIE instructional design model. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(2). 215-241. Doi: <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i02.11380>.

Harahap, N., S. 2012. Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung : Penerbit Informatika.

Gunawan, Harjono, A. dan Sutrio. (2015). Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Konsep Listrik bagi Calon Guru. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(1), 9-14.

Harlistyarintica, Y., Wahyuni, H., -, W., Yono, N., Sari, I. P., & Cholimah, N. (2017). Penanaman Pendidikan Karakter Cinta Lingkungan Melalui Jari Kreasi Sampah Bocah Cilik Di Kawasan Parangtritis. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 20–30. <https://doi.org/10.21831/jpa.v6i1.15658>

Irfianti, M, D., Khanafiyah, S, B. A. 2016. Perkembangan Karakter Peduli Lingkungan Melalui Model Experiential Learning. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 5(3), 72–79. <https://doi.org/10.15294/upej.v5i3.13768>

Istiqomah, I. 2019. Sikap Peduli Lingkungan Peserta Didik di MAN-1 Pekanbaru Sebagai Sekolah Adiwiyata. *Dinamika Lingkungan Indonesia*, 6(2), 95. <https://doi.org/10.31258/dli.6.2.p.95-103>

Kellstedt, P. M., Zahran, S., & Vedlitz, A. 2008. Personal efficacy, the

information environment, and attitudes toward global warming and climate change in the United States. *Risk Analysis*, 28(1), 113–126. <https://doi.org/10.1111/j.1539-6924.2008.01010.x>

Kemendiknas. (2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta : Kemendiknas.

Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Kuswanto, J. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI. 3(2), 54-60.

Magdalena I, Fauzi HN, Putri R. 2020. Pentingnya Evaluasi Dalam Pembelajaran dan Akibat Memanipulasinya. *Jurnal Pendidikan dan Sains*. 2(2): 244 – 257

Mala Iklimah, Yudha Anggana Agung. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Software Construct 2 Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Sidoarjo, *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 58.

Majid, A., Andayani, D. 2013. *Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Maknuni, J. 2020. Pengaruh Media Belajar Smartphone Terhadap Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19 (The Influence of Smartphone Learning Media on Student Learning in The Era Pandemi Covid-19). *Indonesian Education Administration and Leadership Journal (IDEAL)*, 02(02), 94–106. <https://online-journal.unja.ac.id/IDEAL/article/view/10465>

Maksudin. 2013. *Pendidikan Karakter Non-Dikotomik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Mu'in, F. (2011). *Pendidikan Karakter, Konstruksi Teoretik dan Praktik*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

- Munir. 2011. Tingkat Penerimaan Media Video Conference dalam Proses Pembelajaran dengan Menggunakan Technology Accepted Model (TAM). *Jurnal Pendidikan Teknologi dan ilmu computer*, 3(2).
- Munir. 2012. Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan. Bandung : Alfabeta
- Muranti, H. 2014. Sikap Siswa Terhadap Kepedulian Lingkungan di SMPN3 Banjarmasin Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal JPG*, 2(3).
- Murtadlo, M., Alia, N., Basri, H.H. 2021. Indeks Karakter Siswa Jenjang Pendidikan Menengan (2021). Litbang Diklas Pres, Badan Litbang Agama dan Diklat Keagamaan Departemen Agama RI.
- Mustoip, S., Japar, M., Zulaela. 2018. Implementasi Pendidikan Karakter. Surabaya: CV. Jakad PUBLISHING Surabaya.
- NAAEE.(2004). Environmental Education Materials: Guidelines for Excellence. Washington, D.C.
- Narwati, S. 2013. Pendidikan Karakter. Yogyakarta: Familia
- Nenggala, A.K. 2007. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Bandung: Penerbit Grafindo Media Pratama.
- Pradana, I., Setyosari, P., & Sulthoni, S. 2020. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Cahaya. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(1), 26–32.  
<https://doi.org/10.17977/um031v7i12020p026>
- Prasetyo, D., Wibawa, B., & Musnir, D. N. (2020). Development of mobile learning-based learning model in higher education using the addie method. *Journal of Computational and Theoretical Nanoscience*, 17(2), 911-917. Doi: <https://doi.org/10.1166/jctn.2020.8740>.
- Prihantini, C., & Nugroho, G. K. 2013. Pembuatan Video Profil Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Polokarto Kabupaten Sukoharjo Dengan

- Menggunakan Komputer Multimedia. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 5(1), 1–5. <https://doi.org/10.9744/jmk.16.1.83> (10-06-2018)
- Prihatmojo, A., Agustin, I. M., Ernawati, D., & Indriyani, D. (2019). Implementasi Pendidikan Karakter di Abad 21. *Prosiding SEMNASFIP*, 1(1), 180–186. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/index>
- Purnama MNA. 2020. Blended Learning Sebagai Sarana Optimalisasi Pembelajaran Daring di Era *New Normal*. *Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*. 2(2): 106 – 121.
- Purwanti, D. 2017. Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan dan Implementasinya. *Riset Pedagogik*, 1(2), 14–20.
- Ratumanan, G. T. & Laurens, T. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar pada Tingkat Satuan Pendidikan*. Surabaya: UNESA University Press.
- Reinbold, S. 2013. Using the ADDIE model in designing library instruction. *Medical reference services quarterly*, 32(3), 244-256. <https://10.1080/02763869.2013.806859>.
- Ristanto RH, Zubaidah S, Amin M, Rohman F. 2018. From A Reader To A Scientist: Developing Ciri Learning To Empower Scientific Literacy And Mastery Of Biology Concept. *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*. 11(2): 89 – 99
- Rusman., Kurniawan, D., Riyana, C. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi; Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sadiman, A, S. dkk . 2005. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT.Raja Grafindo Persada
- Sannikov S. 2015. Interactive Educational Content Based on Augmented Reality and 3D Visualization. *Procedia Computer Science*. 66: 720 – 729.
- Sari, B. K. 2017. Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 87–102.
- Satriaman, K, T., Pujani, M, N., Sarini, P. 2018. Implementasi Pendekatan

Student Centered Learning dalam Pembelajaran IPA dan Relevansinya dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Singaraja. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 1 (1), 12-22.

Suliswaningsih, S., Widiawati, C. R. A., Syafa'at, A. Y., & Fajrina, B. T. N. (2021). Pelatihan Membuat Game Menggunakan Software Construct 2 untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa SMK. *SEMAR (Jurnal Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Seni Bagi Masyarakat)*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.20961/semar.v10i1.44463>

Suandi, A., Dwi, P., & Pamungkas, A. (2019). Multimedia interaktif pembelajaran ips kelas 7 berbasis android pada mts al-wasliyah jakarta timur. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 04(02), 66–77.

Supriyatin, Erna Heryanti, & Nurnawati. 2016. Pengaruh Penerapan Active, Joyful, and Effective Learning (AJEL) pada Materi Perubahan Lingkungan terhadap Sikap Peduli Lingkungan Siswa. *Urnal Pendidikan Biologi (Biosfer)*, 9(2), 69–75. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.21009/biosferjpb.9-2.10>

Syarif, E. 2019. Pengaruh Media Sosial terhadap Sikap dan Pendapat Pemuda Mengenai Ujaran Kebencian. *Jurnal Common*, 3 (2), 120-141. <https://doi.org/10.34010/common.v3i2.2602Hanafi>. (2017). Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4, 129–150.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Talakua, C., Maitimu, C. V., Studi, P., Biologi, P., Mipa, J., Gotong, S., Masohi, R., Transeram, J., Negeri, B., Masohi, K., & Maluku, K. (2020). Efektifitas media pembelajaran berbasis smartphone untuk mengembangkan sikap peduli lingkungan peserta didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6, 392–401.

Wardani, S., Mudzalipah, I., & Hidayat, E. (2013). Pengembangan Media

Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif untuk Memfasilitasi Belajar Mandiri Mahasiswa pada Mata Kuliah Kapita Selekta Matematika. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 18(2), 167–17

Warsita, Bambang. 2011. Pendidikan Jarak Jauh. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Wibowo, A & Purnama, S. 2013. Pendidikan Karakter di Perguruan Tinggi. Yogyakarta: Pustaka Belajar. S2 a

Wulandari, D. A., Murnomo, A., Wibawanto, H., & Suryanto, A. 2019. Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Rekayasa Perangkat Lunak Di SMK Sultan Trenggono Kota Semarang. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 6(5), 577–584. <https://doi.org/10.25126/jtiik.20196994>

Yusup, F., Munandar, A. 2016. Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap terhadap Lingkungan yang Valid dan Reliabel bagi Siswa SMA. *Prosiding seminar Nasional XII Pendidikan Biologi FKIP UNS 2016*, 292-296.

Zhang, J. (2020). The construction of college english online learning community under ADDIE model. *English Language Teaching*, 13(7), 46-51. Doi: <https://doi.org/10.5539/elt.v13n7p46>.