

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, A. R. (2021). *Profil kecenderungan perilaku prokrastinasi akademik siswa dalam pemecahan masalah dan literasi digital matematika*. Skripsi, IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Pendidikan Matematika, Cirebon.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. Sukabumi: CV. Jejak.
- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, solusi dan harapan : pembelajaran daring selama masa pandemi covid-19 oleh guru sekolah dasar. *Scholaria : Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 282-289.
- Arief, A., & Cahyandaru, P. (2018). Implementasi media e-learning untuk pendidikan karakter bagi peserta didik. *Jurnal Taman Cendekia*, 02(01), 163-168.
- Aritonang, I., & Islamiani, S. (2021). Pengaruh blended learning terhadap peningkatan literasi matematika siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(01), 735-743.
- Astuti, S., Pramudiani, P., Masykuroh, K., & Ulfah, S. (2021). Sinergitas guru dan orang tua dalam integrasi nilai karakter pada pembelajaran daring di masa pandemi covid-19. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 117-133.
- Azwar, S. (2020). *Penyusunan skala psikologi edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2021). *Reliabilitas dan validitas edisi 4*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2022, Januari 20). Diambil kembali dari KBBI Daring: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Barnawi, & Arifin, M. (2012). *Strategi dan kebijakan pembelajaran pendidikan karakter*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media.

- Batubara, H. H. (2018). *Pembelajaran berbasis web dengan moodle versi 3.4*. Yogyakarta: Deepublish.
- Daryanto, & Darmiatun, S. (2013). *Implementasi pendidikan karakter di sekolah*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Durri, A. A., Raharjo, H., & Muchyidin, A. (2016). Application of mathematics charged islamic values by using macromedia flash and camtasia. *ITEJ (Information Technology Engineering Journals)*, 1(1), 1-15.
- Fatiha, N., & Nuwa, G. (2020). Kemerostan moral siswa pada masa pandemic covid 19 : menepong eksistensi guru pendidikan agama islam. *Atta'dib : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 1-17.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.
- Fitrah, M., & Luthfiah. (2017). *Metodologi penelitian : penelitian kualitatif, tindakan kelas & studi kasus*. Sukabumi: CV. Jejak.
- Gestiardi, R., & Suyitno. (2021). Penguatan pendidikan karakter tanggung jawab sekolah dasar di era pandemi. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 1-11.
- Hamid, A. (2017). *Pendidikan karakter berbasis pesantren (pelajar dan santri dalam era IT dan cyber culture)*. Surabaya: Imtiyaz.
- Hardani, Auliya, N. h., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., . . . Istiqomah, R. R. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Helmawati. (2017). *Pendidikan karakter sehari-hari*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hutahaean, P. W. (2021). *Penerapan konsep gamification pada e-learning*. Malang: Ahlimedia Press.
- Indrawan, G. (2017). *Moodling your class : moodle untuk kelas online*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada.
- Kashyap, A. M., Sailaja, S. V., Srinivas, K. V., & Raju, S. S. (2021). Challenges in online teaching amidst covid crisis : impact on engineering educators of

different levels. *Journal of Engineering Education Transformations (JEET)*, 34(Special issue), 38-43.

Kasmahidayat, Y., & Marcia, V. (2018). Analisis teknologi informasi dan komunikasi dalam interpersonal relationship kehumasan persekolahan. *GUNAHUMAS : Jurnal Kehumasan*, 1(2), 236-247.

Koesnandar, A. (2020). Pengembangan model pembelajaran inovatif berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sesuai kurikulum 2013. *Kwangsan-Jurnal Teknologi Pendidikan (K-JTP)*, 08(01), 33-61.

KPAI R.N. (2021, Mei 18). *Data kasus perlindungan anak 2016-2020*. Diambil kembali dari Bank Data Perlindungan Anak: <https://bankdata.kpai.go.id/tabulasi-data/data-kasus-perlindungan-anak-2016-2020>

Kurniawan, M. R., & Rianto, S. (2021). Integrasi penguatan pendidikan karakter kedisiplinan di sekolah dasar dalam pembelajaran berbasis e-learning. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2b), 872-882.

Kurniawan, S. (2014). *Pendidikan karakter : konsepsi & implementasinya secara terpadu di lingkungan keluarga, sekolah, perguruan tinggi, dan masyarakat*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.

Lesmana, S., Susano, A., & Mufti, A. (2013). *2 jam bisa bikin web e-learning gratis dengan moodle*. Jakarta: Change Publication.

Makur, A., Jehadus, E., Fedi, S., Jelatu, S., Murni, V., & Raga, P. (2021). Kemandirian belajar mahasiswa dalam pembelajaran jarak jauh selama masa pandemi. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 1-12.

Masripah. (2021). *Implementasi nilai karakter bangsa melalui pembelajaran matematika di SMP Negeri 1 Losari Cirebon*. Skripsi, IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Pendidikan Matematika, Cirebon.

Mukhtazar. (2020). *Prosedur penelitian pendidikan*. Yogyakarta: Absolute Media.

Narwanti, S. (2014). *Pendidikan karakter*. Yogyakarta: Familia.

- Nuritno, R., Raharjo, H., & Winarso, W. (2017). Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa. *ITEJ (Information Technology Engineering Journals)*, 2(1), 1-10.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan teknologi dalam pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Purba, R. A. (2021). Efektivitas pemanfaatan media e-learning dengan moodle dalam menjaga mutu pembelajaran saat belajar dari rumah. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 7(2), 188-194.
- Raco, J. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Raka, G., Mulyana, Y., Markam, S. S., Semiawan, C. R., Hasan, S. H., Bastaman, H. D., & Nurachman, N. (2011). *Pendidikan karakter di sekolah: dari gagasan ke tindakan*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Riduwan. (2005). *Dasar-dasar statistika*. Bandung: ALFABETA.
- Rijal, A., & Sofiarini, A. (2019). Pengembangan e-learning mata kuliah pembelajaran matematika SD berbasis aplikasi moodle di PGSD. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2071-2082.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan penelitian kualitatif (qualitative research approach)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Saepudin, A., Saluky, & Misri, M. A. (2016). The use effects of interactive multimedia edutainment on the achievement improvements in mathematics. *ITEJ (Information Technology Engineering Journals)*, 1(1), 1-15.
- Santika, I. W. (2020). Pendidikan karakter pada pembelajaran daring. *Indonesian Values and Character Education Journal (IVCEJ)*, 3(1), 8-19.
- Sholihah, W., & Mardiyono, A. (2020). *Mengelola kelas online dengan moodle 3.8*. Yogyakarta: Deepublish.

- Simanihuruk, L., Simarmata, J., Sudirman, A., Hasibuan, M. S., Safitri, M., Sulaiman, O. K., . . . Sahir, S. H. (2019). *E-learning: implementasi, strategi dan inovasinya*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2011). *Instructional technology and media for learning : teknologi pembelajaran dan media untuk belajar*. Jakarta: Kencana.
- Sofyan, A. F., & Purwanto, A. (2008). *Digital multimedia : animasi, sound editing, dan video editing*. Yogyakarta: CV Andi.
- Sudaryono. (2018). *Metodologi penelitian*. Depok: Rajawali Pers.
- Sulaiman, H., Shabrina, F., & Sumarni, S. (2021). Tingkat self esteem siswa kelas XII pada pembelajaran matematika daring. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 189-200.
- Suprayitno, A., & Wahyudi, W. (2020). *Pendidikan karakter di era milenial*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sutini, Mushofan, M., Ilmia, A., Yanti, A. D., Rizky, A. N., & Lailiyah, S. (2020). Efektivitas pembelajaran daring dengan menggunakan e-learning madrasah terhadap optimalisasi pemahaman matematika siswa. *JRPM (Jurnal Review Pembelajaran Matematika)*, 5(2), 124-136.
- Suyadi. (2013). *Strategi pembelajaran pendidikan karakter*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Wahab, A., Junaedi, Efendi, D., Prastyo, H., Sari, D. P., Syukriani, A., . . . Wicaksono, A. (2021). *Media pembelajaran matematika*. Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.

Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 1-16.

Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Yusuf, A. M. (2014). *Metode penelitian : kuantitatif, kualitatif & penelitian gabungan*. Jakarta: Kencana.

Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan media pembelajaran berbasis ICT konsep dan aplikasi pada pembelajaran pendidikan agama islam*. Jakarta: Kencana.

