

## DAFTAR PUSTAKA

- Advernesia. 2018. *Cara Uji Normalitas SPSS Shapiro Wilk dan Kolmogorov Smirnov*. Diambil dari <https://www.advernesia.com/blog/spss/cara-uji-normalitas-spss-shapiro-wilk-dan-kolmogorov-smirnov/>
- Advernesia. 2018. *Cara Uji Homogenitas dengan SPSS (Levene Test)*. Diambil dari <https://www.advernesia.com/blog/spss/cara-uji-homogenitas-dengan-spss-levene-test/>
- Aji, R. halal S. 2020. *Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia : Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran*. 7. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>
- Alsa, A. 2003. *Pendekatan Kuantitatif & Kualitatif Serta Kombinasinya Dalam Penelitian Psikologis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Amirullah, G. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Konsep Monera Berbasis Smartphone Android*. 38–47.
- Angelica, F. dkk.2021. *Dampak Penyebaran Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan Dan Sanitasi Di Indonesia*. 3(1), 6.
- Arliza, R., Setiawan, I., & Yani, A. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Interaksi Global Pendidikan*. 5, 77–84.
- Audie, Nurul. 2019. Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. 2(1), 586-595
- Aulia, F. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 3(2252).
- Barlian, Eri. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Padang : Sukabina Press
- Gunawan, Imam. 2016. *Pengantar Statistika Inferensial*. Jakarta : Rajawali Pres.
- Husein, S. dan Herayanti, L. 2015. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Suhu Dan Kalor*. I(3).
- Khasanah, Muhlas, M., & Marwani, L. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Smart Apps Creator ( Sac ) Bagi Karyawan*. 9(2), 129–142. <https://doi.org/10.34005/Akademika.V9i02.819>
- Leonard dan Niky Amanah. 2014. Pengaruh Adversity Quotient (Aq) dan Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 28 (1), 2014, doi:10.21009/PIP.281.7.
- Mantue, E. Dkk. 2021. Pengaruh Adversity Quotient, Perhatian Orang Tua, Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Smp Negeri Togean Kabupaten Tojo Una-Una. 9(3), 503-518

- Martono, Nanang. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta. Rajawali Pers
- Matondang, Z. 2009. *Validitas Dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian*, 6, 87–97. <https://doi.org/10.4028/Www.Scientific.Net/Amm.496-500.1510>
- Misbach, I. 2013. Pengukuran Dalam Penelitian Sosial: Menghubungkan Konsep Dengan Realitas. *Jurnal Berita Sosial*, 1, 85–90.
- Montolalu, C. E. J. C. dan Langi, Y. A. R. 2018. *Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi bagi Guru-Guru dengan Uji-T Berpasangan (Paired Sample T-Test)*. *Jurnal Matematika dan Aplikasi deCartesiaN*. 7(1). 44 -46.
- Muin, A. 2017. *Keterampilan Berbasis Multimedia Interaktif*. 20(2007), 133–135.
- Nas, Sulastri. 2019. Pengaruh Adversity Quotient, Motivasi Belajar, dan Persepsi Siswa Tentang Cara Mengajar Guru Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Ix Smpn Se-Kecamatan Wara Utara Kota Palopo. 3(2). 133-124
- Oktavia, M. Dkk. 2019. *Uji Normalitas Gain Untuk Pemantapan Dan Modul Dengan One Group Pre And Post Test*. 596-601.
- Pratiwi, Yuniara Catur. 2016. *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Smp Dalam Pembelajaran Creative Problem Solving Ditinjau Dari Adversity Quotient*. Disertasi Tidak Diterbitkan. Semarang : Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Unnes.
- Purwaningrum, Jayanti P. & Latifah Nur A. 2021. Pelatihan Penggunaan Aplikasi Animaker Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Selama Pandemi Covid-19. 5(2). 155-162. <https://doi.org/10.31537/dedication.v5i2.530>
- Puspitasari, A., & Noor, T. R. 2020. Optimalisasi Manajemen Pembelajaran Daring dalam Meningkatkan Adversity Quotient (AQ) Siswa Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Elkatarie*, 3(2), 439–458. <http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/elkatarie/article/view/4019/2843>.
- Putri, T. D. Tahun Tidak Diketahui. *Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan Di Era Sekarang*.
- Rasyid, Isran Karo-Karo S, & Rohani. 2018. *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*. 91–96.
- Riadi, Muchlisin. 2017. *Adversity Quotient (AQ)*. Diakses pada 11/5/2021, dari <https://www.kajianpustaka.com/2017/09/adversity-quotient-aq.html>
- Stoltz, Paul G. 2020. *Adversity Quotient Mengubah Hambatan Menjadi Peluang*. Jakarta : Gramedia
- Subchan, Winarni Dkk. 2018. *Buku Guru Matematika*. Pusat Kurikulum Dan Perbukuan, Balitbang : Kemendikbud.

- Sudarman. 2012. *Pembangkit Motivasi Siswa Dalam Belajar Matematika*. 36–40.
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Surjono, Herman Dwi. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Susilana, Rudi, dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Susilo, A., Rumende, Dkk 2020. *Coronavirus Disease 2019 : Tinjauan Literatur Terkini Coronavirus Disease 2019 : Review Of Current Literatures*. 7(1), 45–67.
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Wanabuliandari, Savitri. 2016. Peningkatan Disposisi Matematis Dengan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Dengan Model Thinking Aloud Pairs Problem Solving (Tapps) Berbasis Multimedia. *Jurnal Refleksi Edukatika*. 6(2), 138-144
- Warsita, Bambang. 2013. Evaluasi Media Pembelajaran Sebagai Pengendalian Kualitas. *Pustekom Kemdikbud*, 17(4), 438-446