

DAFTAR PUSTAKA

- Afrida, Z. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Autoplay Media Studio Materi Garis Dan Sudut Siswa Kelas VII MTs. *Skripsi IAIN Tulungagung*, 69.
- Annisa, A. P., & Ardi. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik. *Jurnal Edutech Undiksha*, 1-7.
- Arikunto, S. (2008). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Darmawan, D. (2012). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No.20 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Firdaus, I. C. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Konsep Diri Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 51-58.
- Ginting, J. C. (2017). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ekonomi Kelas X SMA. *Skripsi Universitas Sanata Dharma Yogyakarta*, 117.
- Hadi, S. (2004). *Analisis Regresi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hanief, Y. N., & Himawanto, W. (2017). *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

- Hartono. (2015). *Analisis Item Instrumen. Cet. I.* Pekanbaru Riau: Zanafa Publishing.
- Jihad, A., & Haris, A. (2012). *Evaluasi Pembelajaran. Cet. I.* Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kiki, A., Hadma, Y., & Nur, I. S. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Kontektual Menggunakan Aplikasi eXe-Learning Pada Materi Usaha dan Energi. *Kappa Journal*, 68-79.
- Kurniasari, I. (2018). Pengembangan E-Module Berbasis EXE-LEARNING Bercirikan Etnomatika Pada Materi Bangun Ruang Peserta Didik Kelas VIII. *Skripsi UIN Raden Intan Lampung*, 23.
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini.* Malang: Gunung Samudra.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika.* Bandung: PT Refika Aditama.
- Lisyanti, D. (2019). Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis EXE-LEARNING Pada Siswa SMP Kelas VII. *Skripsi UIN Raden Intan Lampung*, 89.
- Marfani, M., Fatmawati, A., & Primawati, S. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD di Padu NHT terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Biologi*, 5(1), 45.
- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif.* Surabaya: PT Rajagrafindo Persada.
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Penelitian.* Bandung: Alfabeta.
- Ni, M. P., Made, R., & I, K. W. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Matematika Siswa Di SD Negeri 2 Tonja Denpasar Bali. *Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 121-128.
- Niken, A., & Dany, H. (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah.* Jakarta: Prestasi Pustakarya Indonesia.

- Nugroho, A. A., Putra, R. W., Putra, F. G., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Blog Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 198.
- Nurindah, R., Nurochmah, A., & Hurri, I. (2018). Pengaruh Multimedia Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan*, 43-48.
- Prasetyo, S. (2007). *Pengembangan Pembelajaran dengan Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran yang Berkualitas*. Semarang: UNNES.
- Prawira, P. A. (2013). *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Priansa, D. J. (2015). *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Purwanto, N. (2007). *Psikologi Pendidikan. Cet. XII*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purwanto, N. (2012). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Putri, A. P., & Nursalam, N. (2014). Pengaruh Penguasaan Materi Prasyarat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 1 Sinjai Timu. *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 17-30.
- Rahayu, S. (2017). Pengaruh Promosi Jabatan Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT Garuda Metalindo. *Jurnal Kreatif*, 59-75.
- Rahmatia, M., Monawati, M., & Darnius, S. (2017). Pengaruh Media E-Learning terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 20 Banda Aceh. *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 212-227.
- Rianto, & Mascita, D. E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Elektronik Berbasis Web Menggunakan Aplikasi Exe Learning. *Jurnal Pendidikan*, 220-229.

- Riduwan. (2010). *Belajar Mudah untuk Guru, Karyawan dan Peneliti*. Bandung: Alfabeta.
- Rohmadi, M. (2021). Pemanfaatan eXe Learning Sebagai Media Belajar Dari Rumah Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(1), 37.
- Rudi, S., & Cepi, R. (2007). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Rudi, S., & Cepi, R. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sepriadi. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis eXe-LEARNING Sebagai Penunjang Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Suhu dan Kalor. *Skripsi IAIN Palangka Raya*, 44.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Solichin, M. (2017). Analisis Daya Beda Soal, Taraf Kesukaran, Validitas Butir Tes, Interpretasi Hasil Tes dan Validitas Ramalan dalam Evaluasi Pendidikan. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 192-213.
- Sudjana, N., & Ahmad, R. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung : Sinar Baru.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2009). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudrajat, A. (2008). *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sulistiani, A. (2017). Pengaruh Penggunaan Power Point (PPT) Pada Pembelajaran Matematika Materi Fungsi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Tulungagung Tahun Ajaran 2016/2017. *Skripsi IAIN Tulungagung*, 53.
- Sutirman. (2013). *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Syah, M. (2013). *Psikologi Belajar. Cet. XIII*. Jakarta: Rajawali Press.
- Trianto. (2008). *Mendesain Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) di Kelas*. Surabaya: Cerdas Pustaka.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Widoyoko, E. P. (2014). *Evaluasi Program Pembelajaran. Cet. VI*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Yuli, F., & Mufit, F. (2021). Disain dan Validitas Bahan Ajar Berbasis Konflik Kognitif Mengintegrasikan Virtual Laboratory pada Materi Optik untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SMA/MA. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Fisika*, 104.
- Zuriah, N. (2005). *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.