

## DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam akuntansi. XVI(1).
- Akbar, S. (2013). *Instrumen perandkat pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ali Sadikin, N. H. (2019). Pengembandan Media E-Learning Interaktif Dalam Menyongsong Revolusi industri 4.0 Pada Materi Ekosistem Untuk Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* , 132.
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur penelitian Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arkün, S. (2008). A Study on the development process of a multimedia learning environment according to the ADDIE model and students' opinions of the multimedia learning environment. *Interactive Educational Multimedia* , 1-19.
- Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Logistik.
- Asrowi, Hidayah, A., & Hanif, M. (2019). The impacat of using the interactive e-book on students' learning outcomes. *International Journal of Instruction* , 709-722.
- Cahyadi, R. A. (2019). Pengembandan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaq Islamic Education Journal* , 35-42.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran* . Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembandan Bahan Ajar*.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2002). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwiyogo, W. D. (2013). *Media Pembelajaran*. Maland: Wineka Media.

- Fathiyah, S. F. (2019). Analisis butir soal pelajaran bahasa arab di MA Roudlotul Ulum Pacak Maland. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah* , 76-100.
- Fatmawati, A. (2016). Pengembangan perandkat pembelajaran konsep pencemaran lingkungan menggunakan pembelajaran berdasarkan masalah untuk SMA kelas XI. *EduSains* , 94-103.
- Febrianti, F. A. (2021). Pengembangan digital book berbasis flip PDF profesional untuk meningkatkan literasi sains siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* , 102-115.
- Habler, S., L, B. M., & Hennessy. (t.thn.). Tablet use in schools: a critical review of the evidence for learning outcomes. *Journal of Computer Assisted Learning* .
- Hadi, S. (2004). *Analisis Regresi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hallen, A. (2002). *Bimbingan dan konseling*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Hamalik, O. (2005). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: PT Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (2003). *Media pendidikan*. Jakarta : PT Inter-Pariwisata.
- Handoko, H. (2017). Pembentukan keterampilan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika model SAVI berbasis discovery strategy materi dimensi tiga kelas X. *EduMa* , 85-95.
- Harandi, S. R. (2015). Effects of e-learning on students' motivation. *Procedia: Sosial and Behaviral Sciences* , 423-430.
- Harlen, W., & Crick, R. D. (2003). Testing and motivation. *Assesment in Education* , 170-207.
- Hasan, M. F., Suyatna, A., & Suana, W. (2018). Development of interactive e-book on energy resources to enchanse student's critical thinking abilitiy. *Tadris: Journal of Education and Teacher Training* , 109-121.
- Hermawan, A. H. (2011). *Pengembangan kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hussey, T., & Smith, P. (2003). The use of learning outcomes. *Teaching in Higher Education* , 357-368.

- Indonesia, K. P. (2014). *Matematika*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Jazuli, M., Azizah, L. F., & Meita, N. M. (2018). Pengemabandan bahan ajar elektronik berbasis android sebagai media interaktif. *Jurnal Lensa (Lentera Sains): Jurnal pendidikan Ipa* , 47-65.
- Lestari. (2013). *Pengembangan bahan ajar berbasis kompetensi*. Padand: Akademia Permata.
- Lestari, W. (2017). Pengaruh kemampuan awal matematika dan motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Analisa* , 76-84.
- Lin, M.-H., & Chen, H.-C. (2017). A study of the effects of digital learning on learning motivation and learning outcome. *EURASIA Journal of Mathematics Science and Technology Education* , 3553-3564.
- Maharani, S., & Andri, T. (2016). Pengembangan buku ajar aljabar linear berbasis discovery-inquiry guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis. *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika* , 151-158.
- Majid, A. (2009). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* , 8(2).
- Mulyaningsih, I. E. (2014). Pengaruh interaksi sosial keluarga, motivasi belajar, dan kemandirian belajar terhadap prestasi belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* , 441-451.
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan* . Bandung: Alfabet.
- Murugantham, G. (2015). Developing of e-content package by using ADDIE model. *International Journal of Applied Research* , 52-54.
- Nadiyah, R. S., & Faaizah, S. (2015). The development of online project based collaborative learning using ADDIE Model. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* , 1803-1812.

- Najichun, M., & Winarso, W. (2017). Hubungan persepsi siswa tentang guru matematika dengan hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Psikologi Undip* , 139-146.
- Nasution, I. S., Siregar, E. F., & Yuhdi, A. (2020). Pemetaan Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Digital. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)* , 319.
- Ndiung, S., & Jediut, M. (2020). Pengembangan instrumen tes hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar berorientasi pada berpikir tingkat tinggi. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran* , 94-111.
- Novitasari, D. (2015). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika & matematika* , 8-18.
- Nuritno, R., Raharjo, H., & Widodo, W. (2017). Pengembangan bahan ajar multimedia interaktif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa. *ITJE (Information Technology Engineering Journals)* , 1-10.
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidik* , 19-35.
- Prastowo, A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta : Kencana.
- Rahayu, S. (2017). Pengaruh promosi jabatan terhadap kinerja karyawan pada PT Garuda Metalindo. *Jurnal Kreatif : Pemasaran, Sumberdaya Manusia dan Keuangan* , 59-75.
- Rahmayanti, I., & Maryati, I. (2021). Kesalahan siswa SMP pada soal pemecahan masalah berdasarkan tahapan teori newman. *PLUSMINUS: Jurnal Pendidikan Matematika* , 61-70.
- Razali, N. M. (2011). Power comparisons of shapiro-wilk, kolmogorov-smirnov, liliefors and anderson-darling tests. *Jurnal of statistical modeling and analytics* , 25-33.
- Rusman. (2012). *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer, mengembangkan profesionalisme guru abad 21*. Bandung: Alfabeta.

- Sanjaya, W. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Pendidikan tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Penada Media Group.
- Sari, B. K. (2017). Desai pembelajaran model ADDIE dan implementasinya dengan teknik JIGSAW. *Prosiding seminar nasional* , 87-102.
- Slameto. (2003). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Soedjadi. (2000). *Kiat pendidikan matematika di Indonesia*. Jakarta: Direktorat.
- Solichin, M. (2017). Analisis daya beda soal, taraf kesukaran, validitas butirtes, interpretasi hasil tes, dan validitas ramalan dalam evaluasi pendidikan. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam* , 192-213.
- Solichin, M. M. (2006). Belajar dan mengajar dalam pandangan al-Ghazali. *Tadris Jurnal Pendidikan Islam* , volume 1 nomor 2.
- Sudjana. (2005). *Metoda Statistika* . Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2009). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendri, H. (2011). Pengaruh kecerdasan matematis-logis dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Formatif* , 29-39.
- Suherman, E. (2003). *Strategi pembelajaran matematika kontemporer*. Bandung: UPI.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative learning teori & aplikasi PAIKEM*. Bandung: Pustaka Pelajar.
- Suriasumantri, & Jujun, S. (2009). *Filsafat ilmu (sebuah pengantar populer)*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.

- Suriasumantri, J. S. (2009). *Filsafat Ilmu (sebuah pengantar populer)*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Sutikno, S. (2008). *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: Prospect.
- Syawaludin, A. (2019). Development of augmented reality-based interactive multimedia to improve critical thinking skill in science learning. *International Journal of Interuction* , 331-334.
- Tamimi, R. (2021). Pengembangan bahan ajar interaktif menggunakan aplikasi geogebra pada materi lingkaran. *Jurnal Teknodik* , 25(1).
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan ADDIE model. *Jurnal IKA* , 16.
- Tohir, M. (2019). Hasil PISA indonesia tahun 2018 turun dibanding tahun 2015. *Open Science framework* , 1-2.
- Trianto. (2009). *Mendesaim Model Pembelajaran Inovatif - progresif, Konsep, Landasan, dan Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Ummah, K., & Rifai, H. (2019). Interactive e-book of physics to increase students creative thinking skills on rotation dynamics concept . 18-23.
- Utamy, M. N. (2020). *Pengembangan modul matematika berbasis saintifik bersuplemen nilai-nilai keislaman untuk meningkatkan hasil belajar*. Cirebon: IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
- Utari, S. Y. (2014). *Pengembangan Media E-Book Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X di SMA Negeri 2 Padand Panjand*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Wahyuni, S., & Etfita, F. (2016). Efektivitas bahan ajar berbasis android terhadap hasil belajar. *Geram (Gerakan Aktifin Menulis)* , 44-49.
- Wandini, R. R. (2019). *Pembelajaran matematika untuk guru SD/MI*. Medan: CV Widya Puspita.
- Warista, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: RIneka Cipta.

- Winatha, K. R., Suharsono, N., & Agustini, K. (2018). Pengembangan e-modul interaktif berbasis proyek mata pelajaran simulasi digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* , 188-199.
- Wirganata, I. G., Agustini, K., & Santyadiputra, G. S. (2018). Efektifitas media e-modul berbasis schoology. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika* , 133-140.
- 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.
- Yulliawati, L., Aribowo, D., & Hamid, M. A. (2020). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran e-modul berbasis adobe flash pada mata pelajaran pekerjaan dasar elektronik. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* , 35-42.
- Yunianto, T., & Suherman. (2019). Flip Builder: Pengembangannya pada media pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* , 115-127.
- Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Jurnal Tarbiah: Jurnal Ilmiah Kependidikan* , 17-23.

