

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, M. R., Aminata, D. D., & Masruchah, S. (2025). Implementasi Media Powerpoint dalam Hafalan Mufrodat Siswa Kelas V MIS Almaarif 08 Singosari Malang. *AR-RAID: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* , 306-318. <https://jurnal.ar-raid.com/>
- Abdurrahman, M. (2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Adinura, P. G. (2022). *Statistika Non Parametrik (Aplikasi Bidang Pertanian, Manual, dan SPSS)*. Yoyakarta: CV Budi Utama.
- Agnezi, L. A., Khair, N., & Yolanda, S. (2019). Makalah Pengembangan Bahan Ajar Fisika "Pengertian, Jenis-Jenis, dan Karakteristik Bahan Ajar Non Cetak Meliputi: Audio, Audio Visual, Video, Multimedia, Display (Berbasis ICT)". 5-10.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Amaliah, I., & Sudihartini, E. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Konsep Pecahan Berbantuan Multimedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa di Sekolah Inklusi. *Jurnal Pendidikan*, 6-10. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/pendidikan>
- Antika, A. T. (2024). Creation of E-Modules Via Google Sites on Global Warming Material.
- Arova, R. B., Rosidi, I., Muharrami, L. K., Qamaria, N., & Fikriyah, A. (2024). Uji Kelayakan E-Modul Berbasis Web Menggunakan Situs Google Sites pada Materi Zat Aditif dan Adiktif. *Jurnal Natural Science Educational Research*, 77-85. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/nser/>

- Arsyad, M. N., & Fatmawati. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *Jurnal Agasta*, 188-198. <https://jurnal.unitomo.ac.id/index.php/agasta>
- Asruddin. (2025). Development of Google Sites Web-Based Learning Media in Improving The Effectiveness of Islamic education Learning In Schools. *International Journal of Transdisciplinary Knowledge*, 41-47.
- Atmawarni. (2012). Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran yang Inovatif di Sekolah. *Jurnal Ilmu Sosial-Fakultas ISIPOL UMA*, 20-28.
- Baskoro, E. P. (2022). *Perencanaan, Pelaksanaan dan Evaluasi Pembelajaran*. Cirebon: Eduvision.
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 90-97. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/educare>
- Djuanda, & Djumingin, S. (2022). *Pengembangan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Effendi, R., Herpratiwi, & Sutiarso, S. (2021). Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 920-929. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Fachrozi, I., Boru, M. J., Msgumelar, N. K., Lestariningsih, N. D., Mustafa, P. S., Romadhana, S., . . . Utama, H. A. (2020). *Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Olahraga*. Malang.
- Fajar, E., Kuncono, A., Wardhani, D. R., Abdillah, R., & Ramdhan, V. (2022). Prosiding Seminar Nasional Sains Pengembangan Desain Instruksi Pembelajaran dengan Model ADDIE untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal SINASIS (Seminar Nasional Sains)*, 261-267.
- Fauziah, S. N., & Mansur. (2017). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Probing-Prompting Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran

Matematika. *Primary*, 243-268. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/primary>

Febrianti, F. A. (2021). Pengembangan Digital Book Berbasis Flip PDF Professional untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 102-115.

Firbriana, I. D. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Biologi Berbasis Google Sites untuk Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kemandirian Belajar Siswa Kelas X Semester 2*. Semarang: Skripsi, UIN Walisongo.

Hallen. (2002). *Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Ciputat Pers.

Hardianti, R., & Alyani, F. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Google Sites pada Materi Rangka Manusia Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5596-5604. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/pendas>

Hasanah, A. L. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa.

Heinich, Robert, Molenda, M., & Russel, J. D. (1982). *Intruactional Media: and the New Technology of Instruction*. New York: Jonh Wily and Sons.

Hendrizal, Puspita, V., & Zein, R. (2021). Efektifitas Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu Usia 7-8 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 642-651. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi>

Hermawan, & Herry, A. (2011). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Hermawati, R., & Suganjar. (2020). Analisis Pengaruh Motivasi, Kompensasi, dan Pengembangan SDM Terhadap Kinerja Anak Buah Kapal Deck Departement Melalui Variabel Intervening Kepuasan Kerja. *Majalah Ilmiah Bahari Jogja (MIBJ)*, 1-13.

Hosnan. (2020). *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

- Irawan, A., & Hakim, M. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 91-100. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/pythagoras>
- Karo-Karo S, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *AXIOM*, 91-96.
- Kemendikbud. (2022). *Pulihkan Pembelajaran, Mendikbudristek Luncurkan Kurikulum Merdeka dan Platform Merdeka Mengajar*. Jakarta: Sekretariat Jenderal.
- Kemendikbud. (2022). *Pulihkan Pembelajaran, Mendikbudristek Luncurkan Kurikulum Merdeka dan Platform Merdeka Mengajar*. Jakarta: Sekretariat Jenderal.
- Kemendikbud. (2023). *PISA 2022 dan Pemulihan Pembelajaran Di Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Khair, S. N., Iskandar, R. S., & Sukmawati, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Google Sites pada Materi Segitiga dan Segiempat. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 201-209. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/Matematika>
- Komariyah, S., & Nur Laili, A. F. (2018). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JP3M: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*, 55-60. <https://jurnal.stkipbim.ac.id/index.php/jp3m>
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lestari, W. (2017). Pengaruh Kemampuan Awal Matematika dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Analisa*, 76-84.
- Magdalena, R., & Krisanti, M. A. (2019). Analisis Penyebab dan Solusi Rekonsiliasi Finished Goods Menggunakan Hipotesis Statistik dengan Metode Pengujian Independent Sample T-Test di PT.Merck, Tbk. *Jurnal TERNO (Civil Engineering, Electrical Engineering and Industrial Engineering)*, 35-48. <https://ejournal.itn.ac.id/index.php/terno>

- Makbul, M. (2021). Makalah: Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian. 1-38.
- Manurung, P. (2020). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 1-12. <https://jurnal.staiyaptk.ac.id/index.php/al-fikru>
- Maryam. (2019). *Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis Open Ended pada Materi Sistem Pertidaksamaan Linear Dua Variabel Kelas VIII*. Lampung.
- Maryam, Maykur, R., & Andriani, S. (2019). Pengembangan E-modul Matematika Berbasis Open Ended pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas VIII. *AKSIOMA: jurnal Pendidikan Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1-12. <https://journal.uhamka.ac.id/index.php/aksioma>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning (2nd ed.)*. Cambridge University Press.
- Meiliyanthi, I., Firdaus, F., & Purnamawati. (2022). Pentingnya Penerapan Pembelajaran Berbasis Web pada Wawasan Pendidikan Kejuruan. *EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 150-157. <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/edutech>
- Mureiningsih, E. S. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif. *Jurnal Madaniyah*, 214-230. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/madaniyah>
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika*, 7-18. <https://journal.uncp.ac.id/index.php/mtk>
- Nugroho, M. N., Yasa, A. D., & Triwahyudianto, T. (2024). Pengembangan Media E-Modul Interaktif Berbasis Google Sites Dalam Model Problem Based Learning (PBL) Muatan Pelajaran IPAS Materi Rantai Makanan (Memakan Dan Dimakan) Kelas V SDN Keras 1. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 305-323.
- Nurafni, A., Pujiastuti, H., & Mutaqin, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Trigonometri Berbasis Kearifan Lokal. *Journal of Mathematics Education*

IKIP Veteran Semarang, 71-80. <https://jurnal.ikip-veteran.ac.id/index.php/jme>

Nurfadhilah, S. (2021). *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak, Anggota IKAPI.

Nuritno, R., Raharjo, H., & Winarso, W. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa. *ITEJ (Information Technology ENgineering Journals)*, 1-10. <https://jurnal.stmik-banjarbarukalsel.ac.id/index.php/ITEJ>

Partono. (2019). *Pemanfaatan Modul Dalam Pembelajaran*.

Prabowo, A., Harlen LBN, T., & Syafril, M. (2021). Pengaruh Merek dan Lokasi terhadap Keputusan Konsumen Belanja di Pasar Swalayan Maju Bersama MMTTC Medan. *Jurnal Ilmiah SIMANTEK*, 41-47.

Prananda, G., Wardana, A., & Yuliadarmianti. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. *Jurnal Dharma PGSD*, 38-45. https://ejournal.unib.ac.id/index.php/dharma_pgsd

Prastowo, A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana.

Ramadanti, F., Mutaqin, A., & Hendrayana, A. (2021). Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis PBL (Problem Based Learning) pada Materi Penyajian Data untuk Siswa SMP. *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2733-2745. <https://jurnalcendekia.org/index.php/cendekia>

Ramadhani, R., & Yulia, F. (2020). Validitas E-Modul Matematika Berbasis EPUB3 Menggunakan Analisis Rasch Model. *Jurnal Gantang*, 95-111. <https://jurnal.gantang.org/index.php/gantang>

Ricu Sidiq, N. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 1-14. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jps>

- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Instruksional*, 122-131. <https://ejournalinstruksional.com>
- Rusman. (2020). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadikin, A., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Media E-Learning Interaktif Dalam Menyongsong Revolusi Industri 4.0 Pada Materi Ekosistem untuk Siswa SMA. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 131-138. <https://journal.trunojoyo.ac.id/biodik>
- Salfia, E. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Modul Interaktif Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi Integral SMA Kelas XII. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan*, 12-18. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/jrip>
- Saprudin, Munaldi, Wijoyo, A., & Prasetyo, S. M. (2020). Pembelajaran Multimedia (Studi Kasus: SMK Indonesia Global). *Jamaika: Jurnal Abdi Masyarakat*, 63-70.
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendri, H. (2011). Pengaruh Kecerdasan Matematis-Logis dan Kemandirian Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 29-39.
- Sukmadinata, N. S. (2009). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryani, A., Suarjana, I. M., & Artini, H. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Cara Sengkedan dan Metode Bernyanyi untuk Meningkatkan Hasil Belajar

- Matematika Materi Faktor dan Kelipatan. *Indonesian Gender and Society Journal*, 29-34.
- Susanti, E. D., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan E-Modul berbasis Flip PDF Corporate pada Materi Luas dan Volume Bola. *Range: Jurnal Pendidikan Matematika*, 37-47. <https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/range>
- Susanti, E. D., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Pdf Corporation PA Materi Luas dan Volume Bola. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 37-46.
- Susetyo, B. (2024). *Statistika Untuk Analisis Data Penelitian*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Tamami, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Menggunakan Aplikasi Geogebra Pada Materi Lingkaran. *Jurnal TEKNODIK*, 1-11. <https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/>
- Trianto. (2010). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif : konsep, landasan, dan implementasinya pada kurikulum satuan pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Ulfa, R. (2021). Variabel Penelitian dalam Penelitian Pendidikan. *Al-Fathonah: Jurnal Pendidikan dan Keislaman*, 346-356. <https://ejurnal.unuja.ac.id/index.php/alfathonah>
- Wandini, R. R. (2019). *Pembelajaran Matematika untuk Guru SD/MI*. Medan: CV Widya Puspita.
- Yudhanegara, M. R., Zarkasyi, W., & Lestari, K. E. (2018). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- 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*, 101-112. <https://jurnal.usk.ac.id/JPPF/>
- Zaini, M. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan

Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidorajo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 349-361.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/jpap>

