

## DAFTAR PUSTAKA

- Abida, R, dkk. 2019. Pemanfaatan Mobile Learning Pada Pelajaran Matematika Di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Sendika*: 5(1).
- Aesah, S. 2018. Pengaruh Gaya Kepemimpinan Dan Motivasi Terhadap Loyalitas Karyawan PT. National Nobu Bank Cabang Kemang Village. *Jurnal Disrupsi Bisnis* 1(3): 91.
- Agustan, A, dkk. 2016. Linking Interpretations With Amenities: Educating Visitors In Volcanic Environments. *Tourism, Leisure And Global Change* (3): 1–10.
- Ahmad, S. M.P., 2016. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*: Kencana.
- Ainiyah, Z. 2019. Upaya Peningkatan Perkembangan Bahasa Melalui Media Pocket (Kantong Huruf) Pada Anak Kelompok B Tk Al Quran Nurul Huda Sukopuro Malang Tahun Ajaran 2018/2019. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Alfiana, L., dan Dewi, N.R. 2021. Kajian Teori: LKPD Berbasis Kontekstual Pada Model Preprospec Berbantuan TIK Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*. 4:275-281.
- Amalin, E. 2016. Pengaruh Penerapan Pembelajaran Matematika Realistik Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP. *Skripsi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Pasundan. Bandung
- Amsari, D. 2018. Implikasi Teori Belajar E. Thorndike (Behavioristik) dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Basicedu* 2(2) : 52-60.
- Anggraeni, E. K. 2020. Implementasi Augmented Reality Pada Aplikasi Android Untuk Memperlihatkan Produk Kaktus. *Jurnal Keilmuan Dan Aplikasi Teknik Informatika* 12(1):18–28.
- Angriani, A. D., Kusumayanti, A., dan Nur, F. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran MathSC Berbasis Android Menggunakan App Inventor 2 Pada Materi Barisan dan Deret Aritmatika. *Jurnal Cendekia: Jurnal*

*Pendidikan Matematika* 4(2) : 926-938.

- Aripin, I. 2018. Mobile learning development of games based model using RPG Maker MV in ecosystem concept. In *International Conference on Mathematics and Science Education of Universitas Pendidikan Indonesia* (3) : 29-34
- Ariyanto, L, dkk. 2020. Pengembangan Mobile Learning Game Berbasis Pendekatan Kontekstual Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jipmat* 5(1).
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada: Jakarta
- Arsyad, R. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah System Analysis IT Di Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika Universitas Negeri Makassar. *Disertasi*. Universitas Negeri Makassar (UNM). Makassar
- Asrul, A. 2020. Pembelajaran Inovatif Pada Pendidikan Dasar. *Jurnal Bunayya*, 2:137-150.
- Astria, A. T. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Jeopardy Game berbasis Macromedia Flash Di SMA Negeri 8 Model Bulukumba. *Disertasi*. Universitas Negeri Makasar (UNM). Makassar
- Astuti, R. P., dan Purwanto, E. 2014. Perbedaan Self Efficacy siswa dalam menghadapi ujian nasional di SMP Negeri 1 Boyolali ditinjau dari keikutsertaan bimbingan belajar. *Educational Psychology Journal*. 3(1).
- Basya, Y. F., dkk. 2019. Pengembangan Mobile Apps Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Matematika* 1(1).
- Behera, S. K., dan Purulia, W. B. I. 2013. M-learning: a new learning paradigm. *International Journal on New Trends in Education and Their Implications*. 4(2): 24-34.
- Bunga, W. 2020. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Ide Pokok Melalui Pendekatan Kontekstual Pada Siswa Kelas V Sdi St. Yosef. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora* 2(02):117–122.
- Chairunnisa, C. 2019. Pengembangan mobile learning berbasis android pada

- konsep sistem sirkulasi. *Tesis*. Prgram S2 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah. Jakarta
- Danuri, D. 2014. Pengembangan Modul Matematika Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Memfasilitasi Kemandirian Belajar Siswa Sd / Mi. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 6(1).
- Darmawan, D. 2016. *Mobile learning sebuah aplikasi teknologi pembelajaran*. Rajawali Pers: Jakarta
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta: Jakarta
- Dinata, K. B. dan Darwanto, D. 2020. Pengembangan Bahan Ajar Peluang Dengan Pendekatan Kontekstual Berorientasi Pada Kemampuan Penalaran Dan Disposisi Matematis Berbasis Android. *Skripsi*, 10(1): 1–10.
- Dwiranata, D., Pramita, D., dan Syaharuddin, S. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Dimensi Tiga Kelas X SMA. *Jurnal Varian*, 3(1):1-5.
- Eko, P.W. 2017. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Ekowati, D. W., Kusumaningtyas, D. I., dan Sulistyani, N. 2017. Ethnomathematica dalam pembelajaran matematika (pembelajaran bilangan dengan media batik madura, tari khas Trenggal dan tari khas Madura). *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2): 716-721.
- Falla, D. N. 2019. Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Tentang Sistem Kerangka Manusia Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7:(1).
- Fathurrahman, M. 2017. Efektivitas Implementasi Kebijakan Penyelenggaraan Program Wajib Belajar Madrasah Diniyah Awaliyah Di Kabupaten Pandeglang, *Tanzhim*, 1(01): 27–40.
- Fatmila, Y. 2021. Pengembangan Aplikasi Game Puzzle Exponent Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa Sma Kelas X. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Semarang. Semarang
- Faturrahman, L. Y., Ermiana, I., dan Khair, B. N. 2021. Pengembangan Media Kokami Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar

- Kecamatan Pemenang. *Progres Pendidikan*, 2(1): 55-63.
- Firmadani, F. 2020. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Kopen: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1):93-97.
- Gustinasari, M. Ardi, A., Dan Lufri, L. 2017. Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Konsep Disertai Contoh Pada Materi Sel Untuk Siswa SMA. *Bioeducation*, 1(1):60-73.
- Hamalik, O. 2015. *Kurikulum Dan Pembelajaran (Cetakan Kelima Belas)*: Pt Bumi Aksara: Jakarta
- Hardiyanto, W., dan Santoso, R. H. 2018. Efektivitas PBL Setting TTW Dan TPS Ditinjau Dari Prestasi Belajar, Berpikir Kritis Dan Self-Efficacy Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*. 5(1) : 116-126.
- Hidayat, A. 2017. Pengembangan Buku Elektronik Interaktif Pada Materi Fisika Kuantum Kelas XII SMA. *Skripsi*. Universitas Lampung. Lampung
- Hidayat, S. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Mahasiswa pada Materi Elektrokimia. *Skripsi* Program Studi Pendidikan Kimia, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta.
- Hidayaturrohman, M., Aribowo, D., dan Abi Hamid, M. 2020. Pengembangan Sistem Informasi Perkuliahan Berbasis Android Di Prodi Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 5(1):49-54.
- Hosnan, M. 2013. *Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia: Bogor
- Huang, H. W., Wu, C. W., dan Chen, N. S. 2012. The effectiveness of using procedural scaffoldings in a paper-plus-smartphone collaborative learning context. *Computers & Education*, 59(2): 250-259.
- Ihsan, H. 2017. Validitas Isi Alat Ukur Penelitian Konsep Dan Panduan Penilaiannya. *Jurnal ilmu pendidikan*, 13(3), 266- 273
- Indriani, A. 2017. Desain Pendekatan Kontekstual Pada Pembelajaran Statistik Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*,

8(1): 98-106.

- Jannah, I. M., dkk. 2019. Rancang Bangun Media Pembelajaran Matematika Matriks Untuk Kelas X Di Smk Muhammadiyah 1 Sragen Berbasis Mobile Learning. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Surakarta
- Kurniati, E., D. 2016. Pengembangan Modul Matematika Dengan Pendekatan Kontekstual Materi Geometri Dimensi Dua Untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep Siswa Smk Kesehatan Bakti Indonesia Medika Ponorogo. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Latif, M. A., dkk. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Komik Matematika Berbasis Android Dengan Pendekatan RME. *Jurnal Pendidikan Matematika (Jpm)*. 6(1):44–52.
- Logo, T.B., Rowa, Y. R., dan Uskono, I. V. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Matematika Realistik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP. *Asimtot: Jurnal Kependidikan Matematika*. 2(1):83-90.
- Majid, A., dan Rochman, C. 2014. *Pendekatan ilmiah dalam implementasi Kurikulum 2013*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Maksum, A. 2014. *Metode Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya.
- Maskur, R., Nofrizal, N., dan Syazali, M. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2):177-186.
- Mualdin, S. dan S. Edy. 2015. Pengembangan media pembelajaran matematika berbantuan program flash untuk meningkatkan kemampuan matematik siswa SMP. *Jurnal Tabularasa*, 12(02).
- Mulyatiningsih, E. 2017. *Applied Research Methods In Education*. Alfabeta. Bandung: 194–195
- Mulyatiningsih, E., dan Nuryanto, A. 2014. *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*. Alfabeta: Yogyakarta
- Munawarah, M. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual. *Mapan: Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 5(2):168-186.

- Murniati, D. R. dan Sanjaya, I. G. M. 2013. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kimia Berbasis Blended Learning Di Sma Negeri 7 Kediri (Development Of Chemistry Learning Kit Based On Blended Learning At SMA Negeri 7 Kediri). *Unesa Journal Of Chemical Education* 2(3).
- Musahrain, M., dkk. 2017. Pengaplikasian Mobile Learning Sebagai Media Dalam Pembelajaran. *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan 2017*. Sebelas Maret University.
- Muyaroah, S. dan Fajartia, M. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal Of Curriculum And Educational Technology*. 6(2): 22–26.
- Nahar, N. I. 2016. Penerapan teori belajar behavioristik dalam proses pembelajaran. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1(1).
- Nugroho, S. 2014. Pemanfaatan Mobile Learning Game Barisan Dan Deret Geometri Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Matematika Sma Kesatrian 1 Semarang. *Indonesian Digital Journal Of Mathematics And Education*. 1(1): 1–7.
- Nurdiana, A., dan Kirana, A. R. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Berkirim Salam Dan Soal Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Smp. *Epsilon: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2):11-18.
- Nurjayanti, A. I. 2015. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Artikel Ilmiah. Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Nurmin, N., Ramadhan, A., dan Ratman, R. 2017. Meningkatkan Pemahaman Konsep Struktur Dan Fungsi Bagian Tumbuhan Melalui Pendekatan Kontekstual Pada Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Sidole. *Jurnal Kreatif Online*, 5(2).
- Nursit, I. 2015. Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Discovery Berdasarkan Teori Beban Kognitif. *Jurnal Pendidikan Matematika (Jpm)*. 1(1): 42–52.
- Pebriana, P. H. 2021. Analisis Keterbacaan Buku Teks Siswa Kelas IV Pada

- Tema I Dengan Menggunakan Grafik Fry. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 3(1): 28-35.
- Pratiwi, A. D., Yayuk, E., dan Widjaja, J. R. 2019. Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Melalui Model Ctl Pada Tema 5 Subtema 3 Di Kelas Ii Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (Jp2sd)*, 7(1): 1-6.
- Pratiwi, D. W. 2020. Pengaruh Penerapan Pendekatan Kontekstual Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Berdasarkan Self Efficacy Siswa Smp Di Pekanbaru. *Disertasi*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim. Riau
- Purnama, R. B., Sesunan, F., dan Ertikanto, C. 2017. Pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis android sebagai suplemen pembelajaran fisika SMA pada materi usaha dan energi. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 5(4).
- Putra, D. dan Batubara, M. D. 2020. Perancangan Sistem Booking Truk Roda 6 Berbasis Android. *Jurnal Sains Dan Teknologi*. 1(2): 16–23.
- Rahadi, M. R., Satoto, K. I., dan Windasari, I. P. 2016. Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 4(1):44-49.
- Rahim, F. R., Festiyed, F., Yohandri, Y., Yulkifli, Y., dan Djamas, D. 2017. Studi Pengalaman Guru-Guru MTsN 6 Pesisir Selatan Dalam Penulisan Karya Tulis Ilmiah Guna Meningkatkan Iptek Masyarakat Serta Mewujudkan Guru yang Profesional. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 1(2): 80-87.
- Ritonga, S. J. 2020. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Air Dengan Menggunakan Media Puzzle Di Kelas V SD Swasta Waladun Shalih Medan Labuhan Tahun Ajaran 2019/2020. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
- Rochmad, R. 2017. Desain model pengembangan perangkat pembelajaran matematika. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 3(1): 59-72.

- Rohinah, R. 2016. Pengembangan Aplikasi Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Android Di Sekolah Menengah Atas. *Al Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*.
- Rusman, M. P. 2017. *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media.
- Safitri, D. W. 2020. Bahan Ajar Determinan dan Invers Matriks Berbasis Android untuk SMA Kelas XI. *Jurnal Gantang*, 5(2): 151-162.
- Sanjaya, W. 2013. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode, dan Prosedur*. Kencana Pradana Media Group: Jakarta.
- Sardiman. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Sari, D. Y. 2020. Pengembangan Bahan Ajar Aljabar Linier Pada Materi Matriks Berorientasi Nilai Keislaman Dan Berwawasan Lingkungan Dengan Pendekatan Inkuiri Terbimbing. *Disertasi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan. Lampung.
- Sari, N. 2018. Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematik Melalui Pendekatan Kontekstual Pada Siswa Sd Negeri No. 060819 Medan. *Komunikologi: Jurnal Pengembangan Ilmu Komunikasi Dan Sosial*. 2(2).
- Satyaputra, A., dkk. 2016. *Lets Build Your Android Apps With Android Studio*. Elex Media Komputindo.
- Septian, A. dan Komala, E. 2019. Kemampuan Koneksi Matematik Dan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Problem-Based Learning (PBL) Berbantuan Geogebra Di SMP. *Prisma*. 8(1): 1–13.
- Setiadi, M. E. dan Ghofur, M. A. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*. 20(3).
- Setiawan, A. 2020. Pengembangan Mathematic millionaire Quiz Melalui Pendekatan Kontekstual Pada Pembelajaran Daring. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Semarang. Semarang
- Setyadi, D. 2017. Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Sebagai



- Sarana Berlatih Mengerjakan Soal Matematika. *Satya Widya*, 33(2): 87-92.
- Siswanto, J., Susantini, E., dan Jatmiko, B. 2016. Kepraktisan model pembelajaran investigation based multiple representation (IBMR) dalam pembelajaran fisika. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 7(2).
- Sudjana, N., dan Rivai, A. 2015. *Media Pengajaran Cetakan Ke-12*. Sinar Baru Algensindo: Bandung.
- Sugandi, S. 2018. Game Edukasi Android Pada Materi Bangun Ruang Kubus Dan Balok Meningkatkan Kemampuan Pemahaman. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Swadaya Gunung Djati, 1(1).
- Sugiyono, P. 2016. *Metode Penelitian Manajemen (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi (Mixed Methods), Penelitian Tindakan (Action Research, dan Penelitian Evaluasi)*. IKAPI. Bandung.
- \_\_\_\_\_.2017. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development) untuk Bidang Pendidikan, Menejemen, Sosial dan Teknik*. Alfabeta: Bandung.
- Sukirna, S. 2021. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Tentang Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat Melalui Pendekatan Kontekstual Di Kelas V SDN Cempaka Baru 12 Jakarta Pusat. *Bina Manfaat Ilmu: Jurnal Pendidikan*, 4(1):26-44.
- Suprihatiningrum, J. 2013. *Strategi pembelajaran teori dan aplikasi*. Ar-Ruzz Media: Jogjakarta.
- Supriyanti, A. 2020. Prediksi Jumlah Calon Siswa Baru Menggunakan Metode Double Exponential Smoothing Dari Brown:(Study Kasus: Sd Islam Al-Musyarrofah Jakarta). *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*. 1(1): 56–62.
- Suryawan, I. P. P. dan Permana, D. 2020. Media Pembelajaran Online Berbasis Geogebra Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika. *Prisma*. 9(1): 108–117.
- Syam, A. S. M. 2020. Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Dalam Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Kemampuan Matematika Siswa. *Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*. 19(1): 939-946.

- Toka, F. B. K., dan Tanamal, R. 2019. Rancang Bangun Aplikasi Sistem Pakar Berbasis Android untuk Mendeteksi Kerusakan pada Air Conditioner (AC). *Jurnal ilmiah bidang teknologi informasi dan komunikasi*.vol 4(2)
- Trianto, I. B., dan Ibnu, B. 2014. *Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual*. Prenadamedia Group: Jakarta
- Ummysalam. 2017. *Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS*. CV Budi Utama: Yogyakarta.
- Utariyanti, I. F. Z., Wahyuni, S., dan Zaenab, S. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Dalam Materi Sistem Pernapasan Pada Siswa Kelas VIII Mts Muhammadiyah 1 Malang. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 1(3).
- Utariyanti, I. F. Z., Wahyuni, S., dan Zaenab, S. 2016. Pengembangan media pembelajaran berbasis komik dalam materi sistem pernapasan pada siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Malang. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 1(3).
- Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., dan Setyansah, R. K. 2018. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1):101-112.
- Wisudawan, W., Hendriana, B., Nuriadin, I., dan Ramza, H. 2017. Pengembangan Aplikasi Math Mobile Learning Bangun Datar Berbasis Android Pada Materi Segitiga Dan Segiempat Pelajaran Matematika Di Tingkat SMP. In *Prosiding Seminar Nasional Teknoka* (Vol. 2, pp. I8-I13).
- Yuni, R., S., P., dan Pierewan, A., C. 2017. Hubungan intensitas penggunaan smartphone dengan disiplin belajar siswa. *E-Societas*, 6(1):1-16.
- Zahara, N. Z. N. 2018. Evaluasi Pembelajaran Online Berbasis Web Sebagai Alat Ukur Hasil Belajar Siswa Pada Materi Dunia Tumbuhan Kelas X Man Model Banda Aceh. *Prosiding Biotik*, 3(1).