

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, Dea. (2020). *Perbedaan Pembelajaran E-Learning Metode Synchronous dan Asynchoronous Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dinamika Kelas XI Penduduk SMA 54 Jakarta*. Repository UNJ: Universitas Negeri Jakarta.
- Anas, Sudijono. (1996). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asrofi, M. (2008). Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 7(10), 11–21.
- Aunurrahman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Faizah, S. N. (2020). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175.
<https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>
- Ignatius Gemilau Ragil Prasetya; Rachmat Djati Winarno, P. E. (2013). Bimbingan Belajar Efektif Untuk Meningkatkan Kebiasaan Belajar Pada Siswa Kelas VII. In *Prediksi* (Vol. 2, Issue 1).
- Ilmiyah, Nur Hafidhotul dan Meini Sondang Sumbawati. (2019). *Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa*. JIEET: Volume 03 Nomor 01.
- Jannah, R. (2009). Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran*. Antasari Press.
- Martina, A. P., Maureen, I. Y., Pd, S., & Sc, M. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Pokok Interaksi Keruangan Desa dan Kota Untuk Kelas XII SMA Negeri 19 Surabaya*. 10.

- Murthadha, M. (2017). *Perbandingan penggunaan aplikasi quipper school dan edmodo terhadap hasil belajar pada materi jaringan hewan di kelas XI MIA SMA Negeri 11 Makassar*. 1–135.
- Nurfitriana, & Zulfah. (2020). *Penerapan E-Learning dengan Aplikasi Zenius untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 2 Kampar Utara*. 03(01), 62–75.
- Nurita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Prastika, Widhyanti. (2021). *Pengaruh Bimbingan Belajar Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Pekanbaru*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Putra, Aditya Perdana. (2020). *Fitur Belajar: Fitur Andalan di Aplikasi Pahamify*. Diakses dari <https://pahamify.com/about-us/> pada 28 Juli 2021.
- Rahmadani, N. S. dan M. S. (2019). Aplikasi Pendidikan Online “Ruang Guru” Sebagai Peningkatan Minat Belajar Generasi Milenial Dalam Menyikapi Perkembangan Revolusi Industri 4.0. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 241–246. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/Bahastra/article/view/3179>
- Sari, D. P. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Zenius Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA NEGERI 16 Kota Bekasi. *Institutional Repository UIN Syarif*.
- Sudjana, Nana dan Rivai. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta.

Synaptic. (2001). *Top 30 High Growth EdTech Companies*. Diakses dari <https://synaptic.com/resources/fastest-growing-edtech-companies.html> pada 25 Juli 2021.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003).

Zulaikah, Dewi. (2020). *Pengaruh Media Aplikasi Ruangguru sebagai Sumber Belajar IPS Terhadap Siswa Kelas VIII di MTsN 1 Blitar*. UIN SATU Tulungagung.

