

DAFTAR PUSTAKA

- Artikel, I. (2024). <https://journal.innoscientia.org/index.php/mipainsight/index> ISSN. 1, 13–24.
- Darmawan, D. (2014). Pengembangan E-Learning Teori dan Desain *PT Remaja Rosdakarya*
- Hamalik, O. (2011). Proses belajar mengajar / Oemar Hamalik. *Bumi Aksara*.
- Industri, R. (2024). *Journal of Education and Culture*. 4(1), 28–35.
- Irsyadi, F. Y. Al, Priambadha, A. P., & Kurniawan, Y. I. (2020). Game Edukasi Bahasa Arab untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Islam Terpadu Nahdlatul Ulama Cepogo. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, Volume 10(April), 12. <https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1>
- Lince, L. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 1(1), 38–49. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v1i0.829>
- Nafirin, I. A., & Hudaidah, H. (2021). Perkembangan Pendidikan Indonesia di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 456–462. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.324>
- Nisa, M. (2019). Pengaruh Pengalaman Belajar Terhadap Sikap Positif Siswa Dalam Pembelajaran Matematika di SMP NU Dukuhjati Krangkeng-Indramayu. *Pediamatika: Journal of Mathematical Science and Mathematics Education*, 01(01), 145–155.
- Novan Ardy Wiyan. (2014). Desain Pembelajaran Pendidikan, (Tata Rancang Pembelajaran Menuju Pencapaian Kompetensi). In *Yogyakarta : AR-RUZZ MEDIA*.
- Nurhakim, L., Hartoyo, A., & Suratman, D. (2017). Pengalaman Belajar Siswa dalam Pembelajaran Berbasis Komputer Model Drills And Practice di SMK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Katulistiwa (JPPK)*, 1–13. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/20499/16794>
- Prawiradilaga, D. (2016). Mozaik Teknologi Pendidikan - Google Books. *Kencana*.
- Puspa, C. I. S., Rahayu, D. N. O., & Parhan, M. (2023). Transformasi Pendidikan Abad 21 dalam Merealisasikan Sumber Daya Manusia Unggul Menuju Indonesia Emas 2045. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3309–3321. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5030>

Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2012). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru. In *Jakarta : Rajawali Pers*.

Sanjaya, W. (2012). Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran Edisi Pertama. In *Prenada Media Group*.

Sugiharni, G. A. D. (2018). Pengembangan Modul Matematika Diskrit Berbentuk Digital Dengan Pola Pendistribusian Asynchronous Menggunakan Teknologi Open Source. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 7(1), 58. <https://doi.org/10.23887/janapati.v7i1.12667>

Sugiyono. (2018). Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: Alfabeta. Hal 57. *Metode Penelitian Kuantitatif*.

Suliyanthini, D. (2016). Ilmu Tekstil. *PT RajaGrafindo Persada*

Suliyanthini, D., Irwan, A. Z., Noerharyono, M., Haerunisa, I., & Febrilias, A. (2024). Pengaruh Pembelajaran Blended Learning Daring Terhadap Hasil Belajar dan Kepuasan Mahasiswa. 2(2), 1–7. <https://doi.org/10.37817/jurnaledukasidanmultimedia.v2i2>

Tahar, A., Setiadi, P. B., Rahayu, S., Stie, M. M., & Surabaya, M. (2022). Strategi Pengembangan Sumber Daya Manusia dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12380–12381.

Wati, D. M. (2022). *Persepsi Mahasiswa Dalam Penerapan E-Learning pada Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Islam Riau Tahun Ajaran 2021/2022*.

Yonanda, D. P., Kusumo, P. J., Puspitasari, R. D., & Fitri, N. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Video Youtube Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Dalam Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Di SD 6 Buluncangkring. 4, 266–274.