

DAFTAR PUSTAKA

- Ainishifa, Hilda., Bunari., & Suroyo. (2023). Pengaruh Interaktif Berbasis *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kabun. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 8(3).
- Amildah Citra, Cahyani., & Rosy, Brilliant. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Game Edukasi Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMA Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*.
- Arikunto, Suharsimi. (2015). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Aunurrahman. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung. Alfabeta.
- Ayu Gede Yadnyawati, Ida. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Denpasar. UNHI Press.
- Benu, Fred., L. Benu., & Agus S. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif : Ekonomi, Sosiologi, Komunikasi, Administrasi, Pertanian, dan Lainnya*. Jakarta. Kencana.
- Budiastuti, Dyah., & Bandur, Agustinus. (2018). *Validitas dan Reliabilitas Penelitian : Dilengkapi Analisis dengan NVIVO, SPSS, dan AMOS*. Jakarta. Mitra Wacana Media.
- Butsi, Ema Prihastari., & Widyaningrum, Ratna. (2022). Matematika Lingkungan Berbasis Budaya Berbantu Microsoft Whiteboard. *MENDIDIK : Jurnal kajian Pendidikan dan Pengajaran*, 8(1).
- Dimiyati & Mujiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Rineka Cipta.
- El Khuluqo, Ihsana. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar Metode dan Aplikasi Nilai-Nilai Spiritualitas dalam Proses Pembelajaran*. Jakarta. Pustaka Pelajar.
- Hamalik, Oemar. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Hapudin, Muhammad Soleh. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran: Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta. Kencana.
- Kamaruddin, Rismawati., & Thahir, Rahmatia. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality (AR)* Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA. *JRIP: Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 1(2).
- Mendez, Aura. Brioso, Juleissy. Jaramillo, Angie. Premawardena, Dhananjaya. Cunningham, Emily. Sarran-Armogan, Lisa. & Zhou, Chun. (2022). Use of Digital Whiteboard to Engage Undergratuates in Online Studies of Instructor-Generated Biological Diagrams.

- Nor Aini Hassanuddin., Sakinah, Mat Zin., & Nuraini, Ahmad. (2023). The Use of Digital Whiteboard in Online Learning. *Jurnal Intelek* (18)2.
- Nuritta, Teni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1).
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung. PRENADAMEDIA GROUP.
- Salamah Zainiyati, Husniyatus. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. PT Kharisma Putra Utama.
- Samadi. (2023). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta. UNJ Press.
- Sepdyana, Ketut Kartini., & I Nyoman Tri Anindia Putra. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Redoks: Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 3(2).
- Siregar, Syofian. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. PT Fajar Interpretama Mandiri.
- Syahdan Lubis, Mhd. (2021). Belajar dan Mengajar Sebagai Suatu Proses Pendidikan yang Berkemajuan. *JURNAL LITERASIOLOGI*, 5(2).
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung. Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung. Penerbit Alfabeta.
- Supranto Johanes. (2016). *Statistik Teori & Aplikasi*. Bandung. Penerbit Erlangga.
- Yusuf, A.Muri. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Prenadamedia Group.

Intelligentia - Dignitas