

DAFTAR PUSTAKA

- Angko, N dan Mustaji. (2013). Pengembangan Bahan Ajar dengan Model ADDIE Untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. *Jurnal KWANGSAN*. 1(1).
- Angkowo, R. dan Kokasih, A. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grasindo.
- Arifin. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Assemblr, T. (2020). *Assmblr*. <https://Assemblrworld.com/>.
- Azis, N. T. (2019). Strategi Pembelajaran Era Digital. *Annual Conference on Islamic Education and Sosial Sains (ACIEDSS 2019)*. 1(2).
- Bagus, K.H. dkk. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*. 6(1) : 61-69.
- Bernstein, J. (2021). *Google Sites Made Easy : Websites Designed the Easy Way (Computers Made Easy Book 22)*. United States of America.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. USA: Springer.
- Bonita, B. Y. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis *Google Sites* Pada Materi Metabolisme Kelas XII. Skripsi Universitas Sanata Dharma. Yogyakarta.
- Borg, W. R., dkk. (2014). *Applying Educational Research : How to Read, Do, and Use research to Solve Problems of Practice*. United States of America: PEARSON.
- Djamaroh, S.B dan Arwan, Z. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Efendi, Y., dkk. (2016). *Jurnal Sistem Informasi*. 9(1) :29-47.
- Emzir. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Ferismayanti. (2020). *Mengoptimalkan Pemanfaatan Google Sites Dalam Pembelajaran Jarak Jauh*.
- Halomoan, B., dkk. (2021). *Best Practice Pengembangan Media dan Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Multimedia*. Medan: FMIPA Universitas Negeri Medan.
- Hamalik, O. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.

- Harsanto, B. (2014). *Inovasi Pembelajaran Di Era Digital Menggunakan Google Sites Dan Media Sosial*. Bandung: UNPAD Press.
- Hasanah, U dan Lukman, N. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*. 1(1) : 91-106.
- Hussen, S., dkk. (2021). Developing Online Interactive Learning Media by Using Easyclass with Geogebra to Help Students Representation Mathematic on Linear Programming. *Journal of Physics : Conference Series*. 1832(1) : 1-11. IOP Publishing.
- Khasanah, R dan Muflihah, S. M. (2021). Online Learning Management Using Google Sites on Relations and Functions in Pandemic Conditions. *Journal of Education and Learning Mathematics Research (JELMaR)*. 2(1) : 68 – 76.
- Kustandi, C dan Daddy, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah Dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Majid, A. F., dkk. (2021). Calcu Card : Developing Augmented Reality – Based Learning Media on The Three – Dimensional Shapes With Curves Lesson for Junior High School Student. *Journal of Physics : Conference Series*. 1918(4) : 1 – 10. IOP Publishing.
- Ma'ruf, A. R. K., dkk. (2017). Pengembangan Pembelajaran IPS Berbasis Website Untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri Gorontalo. *Jurnal Riset dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan*. 2(1).
- Mudjiono dan Dimiyati. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyaningsih, E. (2012). *Metodologi Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyadi. (2010). *Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama di Sekolah*. Malang: UIN-Maliki Press.
- Munir. (2010). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Mustaqim, I dan Nanang, K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*. 1(1) : 36-48.
- Nana, S dan Ahmad, R. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nieveen, N dan Tjeerd, P. (2007). *An Introduction to Educational Design Research*. SLO: Netherlands.
- Ningrum, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Kemampuan Menentukan Hubungan Antar Satuan Waktu,

Antar Satuan Berat, Antar Satuan Panjang Siswa Kelas 4 SDN Burengan 2. *Simki-Pedagogia*. 1(1).

- Nugroho, M. K. C dan Grendi, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora*. 12(2) : 59 – 70.
- Nurgianto, B. (1988). *Dasar – Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah*. Yogyakarta: BPFE
- Nurmi. (2014). Membangun *Website* Sistem Informasi Dinas Pariwisata. *Jurnal Edik Informatika*. 1(2). 1-6.
- Pribadi, B. A. (2014). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi : Implementasi Model ADDIE*. Kencana: Jakarta.
- Purwanti, Y., dkk. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Problem Based Learning (PBL) pada Materi Matriks Siswa Kelas XI MIA SMAN 6 Kota Jambi. *Jurnal Ilmiah DIKDAYA*. 8(1). 213-221.
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Putri, N. K., dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web Google Sites* Materi Hukum Newton Pada Gerak Benda. *Physics and Science Education Journal (PSEJ)*. 1(3) : 133-143.
- Richey, R. C dan James, D. K. (2007). *Design and Development Research : Methods, Strategies and Issues*. New York : Routledge.
- Riduwan. (2010). *Belajar Mudah Penelitian dan Pengembangan*. Bandung : Alfabeta.
- Rikani, dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Google Sites* Pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV). *SENATIK* 6. 6 : 54-61.
- Rusman, dkk. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman, dkk. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, A. S., dkk. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sari, H. V dan Suswanto, H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web* Untuk Mengukur Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan. *Jurnal Pendidikan*. 2(7) : 1008-1016.

- Siswono, T. Y. (2019). *Paradigma Penelitian Pengembangan : Pengembangan Teori dan Aplikasi Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sukmadinata dan Nana, S. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Supriyadi, N. (2015). Mengembangkan Kemampuan Koneksi Matematis Melalui Buku Ajar Elektronik Interaktif (BAEI) Yang Terintegrasi Nilai – Nilai Keislaman. *Jurnal Al – Jabar*. 6(1) : 63-73.
- Sutarti, T dan Edi, I. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian dan Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, M. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Tegeh, I. M dan Kirna, I. M. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal Ika*. 11(1) : 12-26.
- Trianto. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara.
- “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Presiden Republik Indonesia,” No. 1 (2003).
- Utari, D.R., dkk. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 3(4) : 534-540.
- Wibowo, R. I. A. W dan Luthpi, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Simulasi Komunikasi Digital Di SMK Muhammadiyah 1 Sukabumi. *Jurnal Utile*. 6(2) : 160-167.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.