

DAFTAR PUSTAKA

- Alfananie, A. (2021). *Pengaruh Model PAKEM Dengan Menggunakan Media Tangram Terhadap Motivasi Belajar Dan Kemampuan Spasial Matematis Siswa Kelas II SD IT Khalisaturrahmi Binjai.*
- Arianatasari, A. (2018). *Penerapan Desain Model Plomp Pada Pengembangan Buku Teks Berbasis Guided Inquiry.*
- Aspriyani, R., & Suzana, A. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Materi Persamaan Lingkaran Berbasis Realistic Mathematics education berbantuan Geogebra. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(4), 1099.
- Aziz, A. (2017). *Pengaruh Motivasi Intrinsik dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Bisnis Kelas X Peserta Didik Kelas X di SMKN 4 Makassar.* 87(1,2), 149–200.
- Baskoro, J., Salsabila, E., & Wijaksana, A. (2018). Pengaruh Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik dengan Menerapkan Model Pembelajaran Visual, Auditory, Kinesthetic terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Trigonometri Siswa SMA Perguruan Rakyat 3 Jakarta. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah.*
- Ernata, Y. (2017). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian Reward dan Punishment Di SDN Ngarangan 05 Kec.Gandusari Kab.Blitar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD*, 5(2).
- Fajri, Z. (2019). Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SD. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 7(2), 1.
- Farida, M. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis CD Interaktif dengan Pendekatan Visual, Auditory, Kinesthetic (Vak) Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII Di SMP N 1 Kajen.*
- Fausih, M., & T, D. (2015). *Pengembangan Media E-Modul Mata Pelajaran Produktif Pokok Bahasan “Instalasi Jaringan Lan (Local Area Network)” Untuk Siswakelas XI Jurusan Teknik Komputer Jaringan Di SMK Negeri 1 Labang Bangkalan Madura.*
- Gustiani. (2019). Research and Development (R&D) Method as a model design in educational research and its alternatives. *Holistics Journal*, 11(2).
- Hake, R. (1998). Interactive-Engagement versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74.
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA Di Sekolah Dasar. In *Jurnal Penelitian Pendidikan* (Vol. 12, Issue 1).

- Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan modul elektronik (e-modul) interaktif pada mata pelajaran Kimia kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 180–191.
- Herayanti, L., Sukroyanti, B., & Gummah, S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Dengan Pendekatan (Visualization, Auditory, Kinesthetic) Untuk meningkatkan Keterampilan Proses SAINS. *Frontiers in Neuroscience*, 14(1), 1–13.
- Hikam, N. (2021). *30 Karya Esai Matematika Dalam Kehidupan*.
- Idzhar, A. (2019). *Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*.
- Imansari, N., & Sunaryantiningsih, I. (2017). Pengaruh Penggunaan E-modul Interaktif Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Materi Kesehatan dan Keselamatan Kerja. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 11–16.
- Jamaludin, S. (2017). *Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP N 2 Srumbung*. 469–479.
- Juniantari, M. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berorientasi Pendidikan Karakter dengan Model Treffinger Bagi Siswa SMA. In *Journal of Education Technology* (Vol. 1, Issue 2).
- Khamidah, N., Winarto, W., & Mustikasari, V. R. (2019). Discovery Learning : Penerapan Dalam Pembelajaran IPA Berbantuan Bahan Ajar Digital Interaktif untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 3(1), 87.
- Kurniawan, D., Suyatna, A., & Suana, W. (2015). *Pengembangan Modul Interaktif Menggunakan Learning Content Development System pada Materi Listrik Dinamis*. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPF/article/view/10273/7103>
- Leacock, T., & Nesbit, J. (2007). *A Framework for Evaluating the Quality of Multimedia Learning Resources*.
- Marlina, Chamdani, & Warsiti. (2015). Penggunaan Model Discovery Learning Melalui Pendekatan Visual, Auditory, Kinesthetic (Vak) dalam Peningkatan Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Jatiroto Tahun Ajaran 2014/2015. *Kalam Cendekia PGSD Kebumen*.
- Maula Iknilul. (2022). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Terhadap Mmotivasi Belajar dan Prestasi Belajar Matematika Kelas X*.
- Mawarni, J., & Hendriyani, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Pada Mata Kuliah Pemrograman Visual dengan Metode Pengembangan ADDIE. *JAVIT : Jurnal Vokasi Informatika*.
- Misrawati, M., & Suryana, D. (2021). Bahan Ajar Matematika Berbasis Model Pembelajaran Tematik terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 298–306.
- Moslem, M. C., Komaro, M., & Yayat. (2019). Faktor-Faktor Yang Menyebabkan

- Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Aircraft Drawing Di SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 6(2), 258–265.
- Mufidah, C. (2014). *Pengembangan Modul Pembelajaran pada Kompetensi Dasar HUBUNGAN Masyarakat Kelas X APK 2 Di SMK N 10 Surabaya*.
- Mularsih, H. (2007). *Pembelajaran Individual dengan Menggunakan Modul* (Vol. 9, Issue 1).
- Murdiyanto, T., & Mahatma, Y. (2014). Pengembangan Alat Peraga Matematika untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. In *Jurnal Sarwahita* (Vol. 11, Issue 1).
- Murtiyasa, B., & Amini, A. (2021). *Analisis Motivasi Belajar Siswa SMP Dalam Pembelajaran Matematika Di Era COVID-19*. 10(3), 1554–1563.
- Novriani, M., Simamora, E., & Dewi, I. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Model Visualization, Auditory, Kinesthetic (VAK) untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis dan Self-Confidence. *Paradikma Jurnal Pendidikan Indonesia*.
- Nugroho, A., Putra, R., Putra, F., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Blog Sebagai Media Pembelajaran Matematika. In *Jurnal Pendidikan Matematika* (Vol. 8, Issue 2).
- Nurfadillah, S., Rofiqoh Azhar, C., Aini, D. N., Apriansyah, F., Setiani, R., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 153–163.
- Oksa, S., & Soenarto, S. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Proyek Untuk Memotivasi Belajar Siswa Sekolah Kejuruan. *Jurnal Kependidikan*, 4, 99–111.
- Parwati, N., Suryawan, P., & Apsari, R. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Prihartanta, W. (2015). Teori - Teori Motivasi. In *Universitas Islam Negeri Ar-raniry* (Vol. 1, Issue 83).
- Qotimah, I., & Mulyadi, D. (2021). Indonesian Journal of Learning Education and Counseling Kriteria Pengembangan E-Modul Interaktif dalam Pembelajaran Jarak Jauh Artikel info. *Inonesia Journal Of Learning Educatiob and Counseling*, 4(2), 125–131.
- Restian, A. (2019). *Psikologi Pendidikan*. Literasi Nusantara.
- Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano*, 3(1), 59–71.
- Rosyid, M. Z., Mustajab, & Abdullah, A. (2019). *Prestasi Belajar*.
- Santoso, H., Schrepp, M., Yugo Kartono Isal, R., Utomo, A., & Priyogi, B. (2016). Measuring user experience of the student-centered E-learning environment.

Journal of Educators Online, 13(1), 1–79.

- Saputra, H. D., Ismet, F., & Andrizal, A. (2018). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 18(1), 25–30.
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2017). Construction of a Benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ). *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 4(4), 40. h
- Setiawan, A., & Alimah, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Visual Auditory Kinesthetic (Vak) Terhadap Keaktifan Siswa. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(1), 81–90.
- Suprihatin, S. (2015). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Promosi: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 3, 73–82.
- Surani, D. (2019). Studi Literatur : Peran Teknolog Pendidikan Dalam Pendidikan 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 456–469.
- Susanti, R. (2017). *Pengembangan Modul Pembelajaran PAI Berbasis Kurikulum 2013 Di Kelas V SD Negeri 21 Batubasa, Tanah Datar* (Vol. 2, Issue 2).
- Syah, M. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Syamsuar, & Reflianto. (2018). *Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di Era Revolusi Industri 4.0*.
- Ulia, N., & Sari, Y. (2018). Pembelajaran Visual, Auditory dan Kinestetik Terhadap Keaktifan dan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5(2), 175.
- Uno, B. H. (2016). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Dicitak oleh Sinar Grafika Offset.
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371.
- Waritsman, A. (2020). Hubungan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Tolis Ilmiah; Jurnal Penelitian*, 1(2), 124–129.
- Werdayanti, A. (2008). *Pengaruh Kompetensi Guru dalam Proses belajar Mengajar Di Kelas dan Fasilitas Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa* (Vol. 3, Issue Februari).
- Winatha, K., Suharsono, N., & Agustini, K. (2018). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 188. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14021>
- Yuberti. (2014). *“Penelitian dan Pengembangan” Yang Belum Diminati dan Perspektifnya*.