

DAFTAR PUSTAKA

- Aidah, S. (2019). Pemanfaatan e-learning sebagai media pembelajaran di STIA AL GAZALI BARRU (suatu studi terhadap pemanfaatan model e-learning berbasis software claroline). *Meraja Journal*, 2(1), 1–12.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: Kharisma Putra Utama Offset.
- Astiti, W., Agustini, K., & Santyadiputra, G. S. (2019). Pengaruh e-learning moolde berorientasi project based learning terhadap prestasi belajar siswa (studi kasus: kelas X desain komunikasi visual pada mata pelajaran sketsa di SMK Negeri 1 Sukasada). *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(2), 172–185. (<https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18111>)
- Asyhar, R. . (2012). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Baharudin, & Wahyuni. (2007). *Teori belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Retrieved from (<http://docshare01.docshare.tips/files/31015/310158097.pdf>)
- Candiasa, I. M. (2010). *Pengujian instrumen penelitian desertasi aplikasi iteman dan bigteps*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian instrumen penelitian desertasi alikasi iteman dan bigteps*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Chandra Sari, L. P. D. U. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Tuntas Dalam E-Modul Berbasis Project Based Learning. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 8(1), 35. (<https://doi.org/10.23887/janapati.v8i1.16962>)
- Darma, K. A. S., Agustini, K., & Pradnyana, G. A. (2019). Pengaruh pembelajaran mind mapping bermediakan rumah belajar jejak bali terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran anatomi fisiologi di SMK Negeri 1 Kubutambahan (SMK Kesehatan). *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(2), 261–272. (<https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18150>)
- Dewi, W. S., & Raharjeng, A. R. P. (2018). Pengaruh model pembelajaran experiential learning terhadap motivasi belajar siswa pada materi ekosistem. *Pendidikan*, 4(1), 14–17.
- Djutmiko, I. W., Siswanto, B. T., Sudira, P., Hamidah, & Widarto. (2013). *Pendidikan teknologi dan kejuruan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Edi, S., Suharno, S., & Widiastuti, I. (2017). Pengembangan standar pelaksanaan

praktik kerja industri (Prakerin) siswa SMK program keahlian teknik pemesinan di wilayah Surakarta. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Dan Kejuruan*, 10(1), 22–30. (<https://doi.org/10.20961/jiptek.v10i1.14972>)

Efendi, A. (2017). E-learning berbasis schoology dan edmodo: ditinjau dari motivasi dan hasil belajar siswa SMK. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(1), 49–58. (<https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i1.16416>)

Effendi, E., & Zhuang, H. (2005). *E-learning konsep dan aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.

Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain score*. Retrieved from (<http://www.physics.indiana.edu/nsdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>)

Hake, R. R. (2002). Analyze change gain score american educational research methodology. Retrieved from (<http://list.asu.edu/cgi-bin/wa?A2-ind9903&1=aera-d&P=RG855>)

Hamalik, O. (2005). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.

Hariri, C. A., & Yayuk, E. (2018). Penerapan model experiential learning untuk meningkatkan pemahaman materi cahaya dan sifat-sifatnya siswa kelas 5 SD. *Scholaria*, 8(1), 1–15.

Maisiswati, B. H., Ismatullah, K., & Uska, M. Z. (2018). Pengembangan media pembelajaran CD tutorial interaktif pada mata pelajaran simulasi digital. *Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(2), 66–73.

Meltezer, D. (2002). The relationship between mathematics preparation and conceptual learning grains in physics “hidden variable” in diagnostice pretest scores. *American Journal*, 70(12), 27.

Mudjijo. (1995). *Tes Hasil Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Munir. (2009). *Pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Nurkancana, W., & Sunartana. (1992). *Evaluasi hasil belajar*. Surabaya: Usaha Nasional.

Pamungkas, A. H. (2018). Pemanfaatan experiential learning untuk pembelajaran berbasis teknologi pada pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2), 25–45.

Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352. (<https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>)

Paramita, P. Y., Suharta, I. G. P., & Gita, I. N. (2019). Pengaruh Model Experiential Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Sawan. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 10(2), 19–25. (<https://doi.org/10.23887/jjpm.v10i2.19910>)

- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.*
- Priyatni, E. . (2014). *Desain pembelajaran bahasa indonesia dalam kurikulum 2013*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Silberman, M. (2014). *Hanbook experiential learning strategi pembelajaran dari dunia nyata*. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Sugiarto, D. M. P., & Wibawa, S. C. (2017). Pengembangan e-learning berbasis schoology untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran jaringan dasar kelas X TKJ. *Jurnal IT-EDU*, 02(01), 136–140.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharto, V. T. (2013). *Teori belajar-pembelajaran bahasa dan sastra berbasis pengalaman*. Salatiga: Widya Sari Press Salatiga.
- Supratman, E., & Purwaningtias, F. (2018). Pengembangan media pembelajaran e-learning berbasis schoology. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(3), 310–315. (<https://doi.org/10.30591/jpit.v3i3.958>)
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pujawan, K. (2014). *Model penelitian pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tegeh, I. M., & Kirna. (2010). *Media penelitian pengembangan pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- Waskito. (2018). *Perbedaan antara KTSP, K13 dan K13 Revisi*. Retrieved from (<https://www.wasito.info/2018/09/perbedaan-antara-ktsp-k13-dan-k13-revisi.html>)
- Yuliana, D., & Jufri, F. Al. (2019). Pengaruh e-learning berbasis schoology terhadap aktivitas belajar peserta didik kelas x jurusan teknik komputer dan jaringan smk sumber bunga. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan Sains Dan Teknologi*, 6(1), 44–74. Retrieved from (<http://journalstkipgrisitubondo.ac.id/index.php/EDUSAINTEK/article/download/14/34>)
- Yunidawati, S., Cahyono, B. E. H. C., & Waraulia, A. M. (2019). Implementasi model pembelajaran experiential learning untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam mencipta puisi pada siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Ngebel tahun ajaran 2017/2018. *Widyabastra*, 07(1), 26–36.