

## DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, S. (2017). Problematika Guru Dalam Pengembangan. *Itqan*, 8(2), 145–167.  
Retrieved from  
<http://ejurnal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/download/107/65/>
- Alwi, Idrus. (2010). Pengaruh Jumlah Alternatif Jawaban Tes Obyektif Bentuk Pilihan Ganda Terhadap Reliabilitas, Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda. *Jurnal Ilmiah Faktor Exacta*. Vol. 3, No. 2, Hal. 184-193.
- Cavus, N., & Sharif, M. (2014). Learning Management Systems Use in Science Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 143, 517–520.  
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.07.429>
- Exactanaya, Tri Aflebbawa., Arief Laila Nugraha, Andri Suprayogi. (2018). Desain Pengembangan Aplikasi Sebaran Pendidikan Berbasis Webgis di Kecamatan Demak Kabupaten Demak. *Jurnal Goedesi Undip*. Vol. 6, No. 4, Hal. 11-20.
- Fazil, A., & Rupert, W. (2016). Developing a General Extended Technology Acceptance Model for E-Learning (GETAMEL) by analysing commonly used external factors. *Computers in Human Behavior*, 56, 238–256.  
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.036>
- Handani, S. W., M.Suyanto, & Sofyan, A. F. (2016). Penerapan Konsep Gamifikasi Pada E-Learning. *Animasi*, 9(1), 42–53.
- Hasan, I. (2015). Pengembangan Kartu Pintar Sebagai Media Pembelajaran Materi Pokok Pengaruh Transaksi Keuangan Terhadap Perubahan Akun–Akun Di Smk Negeri 1 Ngawi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 3(2), 1–10.
- Haya, Frilisa, Dliyaul, Drs. Soetadi Waskito, & Ahmad Fauzi. (2014). “Pengembangan Media Pembelajaran GASIK (Game Fisika Asik) Untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama”. *Jurnal Pendidikan Fisika*, Volume 2, Nomor 1, Hal 12, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan: Universitas Sebelas Maret.
- Hasil Pencarian - KBBI Daring. (n.d.). Retrieved March 27, 2019, from

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/media>

- Herayanti, L., Fuaddunnazmi, M., & Habibie. (2007). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Fisika Dasar, *I*(3), 1–16.
- Hidayat, Ahmad W. (2019). Hubungan Akhlak Mahmudah Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Palembang. *Jurnal PAI Raden Fatah*. Vol. 1, No. 1 Hal. 68-81.
- Mayer, R.E. (2003). *Multimedia learning*. New York: Cambridge University Press
- Mulyaningsih, I. E. (2014). Kemandirian Belajar Terhadap Prestasi Belajar The Influence Of Social Interaction Of Family Relationship , Achievement Motivation , And Independent Learning, 441–451.
- Murni, C. K., & Rina Harimurti. (2016). Pengaruh E-Learning Berbasis Schoology Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Perangkat Keras Jaringan Kelas X Tkj 2 Pada Smk Negeri 3 Buduran, Sidoarjo. *Jurnal IT-Edu*, *1*(1), 86–90.
- Nasution, Hamni F. (2016). Instrumen Penelitian dan Urgensinya dalam Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Ilmu Ekonomi dan Keislaman*. Hal 59-75.
- Oproiu, G. C. (2015). A Study about Using E-learning Platform (Moodle) in University Teaching Process. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, *180*(November 2014), 426–432. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.02.140>
- Pengertian E-learning - Kelebihan, Kekurangan, Jenis, Para Ahli. (n.d.). Retrieved agustus 7, 2019, from <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-e-learning/>
- Prawiradilaga, D. S., Ariani, A., & Handoko, H., 2016. *Mozaik Teknologi Pendidikan e-learning*. Jakarta : Prenadamedina group.
- Pratama, F. A., & Dwiyoogo, W. D. (2019). Media Pembelajaran Bulutangkis dalam Bentuk Multimedia Interaktif pada Mahasiswa, 382–386.
- rochmad, J. (2012). *Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika*, 3.

- Sampurno, P. J., Maulidiyah, R., & Puspitaningrum, H. Z. (2015). Implementasi Kurikulum 2013 : MOODLE ( Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment ) dalam Pembelajaran Fisika melalui Lembar Kerja Siswa pada Materi Optik di SMA. *Jurnal Fisika Indonesia*, XIX(55), 54–58.
- Sardiman. 2011. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sembiring, Br. S., & Arisandi, D. (2016). Model Online Learning untuk Perguruan Tinggi Menggunakan Pendekatan ADDIE, 17(1), 29–38.
- Setyowati, L. (n.d.). Pengajaran Literasi Informasi Dengan Konsep Gamification, 39-50.
- Sugiyono. 2016 Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2014). Statistika untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta
- Supriyono, H., Sudarmillah, E., Fadilah, U., Rahayu, E. T., Purwohartono, A. (2015). Rancang Bangun media Pembelajaran Bahasa dan Huruf Jawa Berbasis Adobe Flash CS6. The 2nd University Research Colouquium , 1-
- Umek, L., Aristovnik, A., Tomažević, N., & Keržič, D. (2015). Analysis of selected aspects of students performance and satisfaction in a moodle-based e-learning system environment. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 11(6), 1495–1505. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2015.1408a>
- Urh, M., Vukovic, G., Jereb, E., & Pintar, R. (2015). The model for introduction of gamification into e-learning in higher education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 197(February), 388–397. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.154>
- UU No.20 Thn 2003 - Sistem Pendidikan Nasional. (n.d.). Retrieved March 27, 2019, from [http://hukum.unsrat.ac.id/uu/uu\\_20\\_03.htm](http://hukum.unsrat.ac.id/uu/uu_20_03.htm)
- Wijaya, A. B., Suyanto, M., & Sukoco. (2017). Gamifikasi Pelajaran Sejarah Perjuangan Kemerdekaan Menggunakan Metode Scott. *Telematika*, 10(1), 2335.