

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Majid. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Bandung ; PT. Rosda Karya.
- Akbar, A.A., & Tarman. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 1(1): 40-48.
- Al Maidah, Arshy. (2015). *Pengembangan Modul Tematik Sebagai Penunjang Bahan Ajar Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri Patuk 1 Gunungkidul*. Yogyakarta : Univeristas Negeri Yogyakarta.
- Anggraini, D. (2020). Pengembangan media pembelajarandigital book pada materi aljabar. *Jurnal pendidikan matematika dan pendidikan matematika*. 9(2) : 13-30.
- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya*: 88-100.
- Aminah, Sitti. (2020). *Pengembangan E-Modul Getaran Harmonis Berbasis Problem Based Learning Untuk Membantu Meningkatkan HOTS Siswa SMA/MA*. Jakarta : Univeristas Negeri Jakarta.
- Arif S. Sadiman. (2018). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Depok : PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. (2016). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ariyanto, A., Priyayi, D.F., & Dewi, L. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Biologi Di Sekolah Menengah Atas (SMA) Swasta Salatiga. *Jurnal BIOEDUKASI*, 9(1) : 1 – 13.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Astuti, dkk. (2017). *Asuhan Ibu dalam Masa Kehamilan*. Jakarta : Erlangga.
- Aulia, Rusdha, Patmantara, S., & Handayani, A. N. (2016). Perancangan Buku Digital Interaktif Berbasis Flipping Book Tik Kelas Xi Sma. *Jurnal Politeknik Negeri Malang, Issn : 2085-237, 346-51*.
- Daryanto. (2013). *Inovasi Pmebelajaran Efektif*. Bandung : Yrma Widya.
- Dwiyono. (2017). Game Media Pembelajaran Interaktif Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Penggunaan Peralatan Tangan. *Jurnal education* 7(2): 343-351.
- Erinawati, Budi. (2016). *Pengembangan e-modul. Pengembangan dan pemberian efek citra bitmap kelas XI multimedia SMK Negeri 1 Klaten*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fatonah, U., & Iqbal, M. (2016). Pengaruh Evaluasi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa SMA Al Ashiriyah Nurul Iman. *Jurnal educate* 1(1): 1-21.
- Fitriana, Yuni & Nuwiandany, Widy. (2018). *Asuhan Persalinan*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Hadi, N. (2020). Powerspring Sebagai Solusi Inovatif Pembelajaran yang Asyik dan Menyenangkan dirumah Selama Pandemic Covid-19 Bagi Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 2(1): 143-154.

- Haka, Majid, dan Pahrudin. (2021). Pengembangan E-Modul android berbasis metakognisi sebagai media pembelajaran biologi kelas XII SMA/MA. *Jurnal pendidikan Sains dan Matematika*. 9(1):2580-3247.
- Hassan, Muhammad., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten : Tahta Media Grup.
- Himmah, E. F. (2019). *Pengembangan E-Modul Menggunakan Flip Pdf Professional Pada Materi Suhu Dan Kalor*. Lampung : Univeristas Raden intan.
- Husain, A, S. (2015). *Penelitian Bisnis Dan Manajemen Menggunakan Partial Least Squares (PLS) Dengan PLS 3.0*. Malang : Univeristas Brawijaya.
- Kamaruddin, Andi N., Aziz, Andi A., Tayeib, & A Mushawir. (2021). *Pengembangan Elektronik Modul (E-Modul) Socio Scientific Issue (SSI) Terintegrasi Flip PDF Corperate Edition Pada Materi Biologi Kelas XI Sekolah Menengah Atas*. Makasar : Univeritas Negeri Makasar.
- Kemendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta : Kemendikbud.
- Komalasari & Saripudin. (2017). *Pendidikan karakter konsep dan aplikasi living values education*. Bandung : PT. Refika Aditama.
- Laili, Ismi. (2019). Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan & Pembelajaran* 3(3) : 306–15.
- Latifah, M. F., Hidayati, B.N., & Zulandri. (2021). Efektivitas LKPD Elektronik Sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Guru di YPI Bidayatul Ampenan. *Jurnal Pendidikan Magister Pendidikan IPA*, 4(1) : 25-30.
- Limatahu, N.A., Rahman, N.A., Abu, H.N., & Cipta, I. Pengaruh Video Praktikum dengan Modul elektronik Terhadap Keterampilan proses Pada materi stoikiometri siswa kelas X SMA Negeri 2 Tidore. *Junal Pendidikan Kimia (JPKim)*, 9(1): 225-228.
- Linda, Roza, Zulfarina, Mas'ud, & Teja. (2021). Peningkatan Kemandirian dan Hasil belajar Peserta Didik Melalui Implementasi E-Modul Interaktif IPA Terpadu Tipe Connected Pada Materi Energi SMP/MTS. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*. 9(2) : 191-200.
- Maesaroh, T., & Hernawati. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Animalia Menggunakan Identification Cue Card Dalam Kaitannya Dengan Kemampuan Retensi dan Keterampilan Komunikasi Siswa SMA (Studi Pendahuluan). *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi dan Saintek ke- 1 2016*.
- Majid, Emiliya. (2020). *Pengembangan E-Modul android berbasis metkognisi sebagai media pembelajaran biologi peserta didik kelas XII tingkat SMA/MA*. Lampung : Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Masykur, M.A., & Risnani, L.Y. (2020). Pengembangan Dan Uji Kelayakan Game Edukasi Digital Sebagai Media Pembelajaran Biologi SMA

- Kelas X Pada Materi Animalia. *BIOEDUKASI Jurnal Pendidikan Biologi Univeritas Muhamamadiyah Metro*. 11(2): 90-104.
- Mataya, Imran. (2020). Pemanfaatan E-Modul Berbasis Smartphone Sebagai Media Literasi Masyarakat. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 4(2): 2656-6753.
- Mudinilah, Adam. (2021). *Software Untuk Media Pembelajaran (Dilengkapi Dengan Link Download Aplikasi)*. Yogyakarta : Bintang Pustaka Madani.
- Mudlofir & Rusydiyah (2019). *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik*. Jakarta : Rajawali Press
- Mujiyanto, Haryadi. (2019). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, 5(1): 135-159.
- Mulyatiningsih, Endang. (2016). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Muinnah, Ira Rahmi. (2019). *Strategi Pengenalan Calistum Pada Anak Usia Dini di Sentra Persisapan PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter Sayang Ibu Banjarmasin*. Banjarmasin: UIN Antasari Banjarmasin.
- Mutmainnah, Anurrahman & Warenri. (2021). Efektivitas Penggunaan E-Modul Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Madrasah Tsanawiyah. *JURNAL BASICEDU*, 5(3):1626-1631.
- Nopriyanti. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan System Penerangan dan Wiring Kelistrikan di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(2):12-30.
- Nugraha, A., Subarkah, C., & Sari. (2015). Penggunaan E-Modul Pembelajaran Pada Konsep Sifat Koligatif Larutan Untuk Mengembangkan Literasi Kimia Siswa. *Jurnal Prosiding Simposium Nasional Inovasi dan Pembelajaran Sains*, 201-204.
- Permana, P.N.D., & Manurung, I.F.U. (2020). Penggunaan Bahan Ajar Digital Berbasis Inquiry Pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Mata Kuliah Pembelajaran IPA di SD Kelas Tinggi. *Jurnal of Primary Education*, 3(2): 73.
- Permani, A., & Priyanto. (2019). Pengembangan Modul Elektronik Pemrograman Objek Untuk Siswa Kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak Dengan Model Four-D. *Jurnal ELINVO (Electronics, Infomatics, and Vocational Education)*, 4(1): 12-16.
- Pertiwi, S.R., Linggasari, M.N., & Suzanti, F. (2021). Pengembangan Video tutorial Praktikum Lapangan Biologi SMA Kelas X. *Jurnal Online Mahasiswa Universitas Riau*, 8(2): 30-40.
- Prastowo, Andi. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta : Diva Press.
- Prastowo, Andi. (2018). *Sumber Belajar Dan Pusat Sumber Belajar Teori Dan Aplikasinya Disekolah/Madrasah*. Depok : Pranadamedia group.
- Priatna, I., Komang., dkk. (2017). *Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Videografi Untuk Siswa Kelas X Desain Komunikasi*

Visual di SMK Negeri 1 Sukasada. Lampung : Universitas Raden Intan.

- Prihatiningtyas, S., & Fatikhatus N.S. (2020). *Physics Learning E-module.* Jombang : Fakultas Pertanian Univeristas KH. A Wahab Hasballah.
- Priyanthi, K.A., Agustini, K., & Santyadiputra, G.S. (2017). Pengembangan E-Modul Berbantuan Simulasi Berorientasi Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran Komunikasi Data (Studi Kasus : Siswa Kelas XI TKJ SMK Negeri 3 Sinagraja). *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Teknik*, 6(2): 36-43.
- Rahman, S.A. (2021). *Pengembangan E-MODUL Matematika dengan menggunakan software flip pdf professional pada materi bentuk aljabar.* Pekanbaru : Univeristas Islam Negeri Sultan Syarief Kasim Riau.
- Rama, Huda, Rama, Putra, Huda & Lapisa. (2022). Pengembangan E-Modul Menggunakan Aplikasi Flip PDF Pprofessional Pada Mata Kuliah Analisis Kurikulum Pendidikan Dasar. *Jurnal JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(1): 42-47.
- Riansi, E. S., & Saputra, D.Y. (2019). *Multimedia Interaktif Berbasis Android Sebagai Implementasi Revolusi Industry 4.0 Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Menengah Atas.* *Jurnal Proceeding upi edu Riksa Bahasa.* Bandung. E-ISSN: 2655-1780.
- Ridoi, Mokhammad. (2018). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Conruct 2.* Malang : Maskha.
- Riva'atul & Wahab, A. (2014). Penggunaan Alat Dan Perangkat Telekomunikasi Dalam System Navigasi Dan Komunikasi Aktivitas Perikanan Di Pelabuhan Perikanan Bitung. *Jurnal Bulletin Pos Dan Telekomunikasi*, 2(4): 279-290.
- Rima, Wati. (2016). *Ragam media Pembelajaran.* Yogyakarta : Kata Pena.
- Risnani, L.Y., & Adita, A. (2018). *Game Edukasi Digital Untuk Meningkatkan Minat Belahar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA.* *The 8th University Research Colloquium 2018.*
- Royani, Haris, Hadisaputra & Burhanuddin. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Website 2 Apk Builder Pada Materi Larutan Asam Basa. *Jurnal chemistry education practice* 2(1): 195-200.
- Simarmata, A.A., dkk. (2017). Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Pemograman Desktop Kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak Di SMK Negeri 2 Tabanan. *Jurnal KARMAPATI*, 6(1): 93-102.
- Sriwahyuni, Dian. (2021) *Pengembangan E-Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Flipbook Maker dengan Pendekatan Kontekstual di MTS As'adiyah No.31 Belawa Baru.* Palopo : IAIN Palopo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuanitatif, kualitatif dan R&D.* Bandung : CV. Alfabet.
- Sunarya, Putrama, Wijayanti & Damayanti. (2016). Pengembangan E-Modul Berbasis Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital

- Untuk Siswa Kelas X Studi Kasus Di SMK Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi kejuruan (JPTK)*, 13(2): 184-97.
- Surahman, E., & Surjono, H.D. (2017). Pengembangan Adaptive Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Biologi SMA Sebagai Upaya Mendukung Proses Blended Learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1): 26-37.
- Susanti, E.D., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan E-modul Berbasis Flip PDF Corporate pada materi luas dan volume bola. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1): 37-46.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2018). *Media Pembelajaran: Haikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung : CV. Wacana Prima.
- Tanjung, N. (2016). Efektivitas Berbagai Bentuk Fly Trap dan Umpan dalam Pengendalian kepadatan lalat pada pembuangan sampah jalan budi luhur medan. *Jurnal penelitian* 11(3): 217-222.
- Tanjung, R.E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pembelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Jurnal VOTEKNIKA*, 7(2): 80-85.
- Ummah, Zahrotul Via. (2017). Pengaruh disiplin Kerja dan motivasi (studi pada departemen teknik PT. Pelindo marine service). *Jurnal Ilmu menejemen*, 5(4): 45-53.
- Usmiartri. (2018). Peningkatan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan menggunakan e-modul. *Jurnal of information technology and computer science (INTECOMS)*, 1(1) ISSN: 2641-1574.
- Widyastuti, Ana. (2017). *Anak Gemar Baca Tulis*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Winatha, K.R., Suharsono, N., & Agustini, K. (2018). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X di SMK TI Bali Global Singaraja. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 8(1): 13-25.
- Wulandari, N., Septyani, N., & AS, Jusrianto. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Multimedia Power Point Untuk Konsep System Saraf Di SMP Negeri 11 Kabupaten Sorong. *Jurnal PETISI*, 1(2): 39-44.
- Leo, Yohanes & Dasaputri, A. (2020). Game Edukasi Pengenalan Peta Buta Benua Asia Berbasis Android. *Jurnal Information Sistem Development*, 2(2): 33.