

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z dan Walida, S.E. (2017). Pengembangan E-modul Interaktif Berbasis Case (*Creative, Active, Systematic, Effective*) sebagai Alternatif Media Pembelajaran Geometri Transformasi untuk Mendukung Kemandirian Belajar dan Kompetensi Mahasiswa.
- Ambarini, R., Setyaji, A., & Zahraini, D.A (2018). *Interactive Media in English for Math at Kindergarten: Supporting Learning, Language and Literacy with ICT. Arab World English Journal (AWEJ) Special Issue on CALL* (4), hal.227-241
- Aqib, Zainal. (2010). Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran. Surabaya: Insan Cindekia.
- Arif S. Sadiman, dkk. (2011). Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (1999). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arip, Febrianto. (2013). “Pemanfaatan Lectora Inspire Sebagai Median Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar FIQH Siswa Kelas X Man Maguwo Harjo Sleman Yogyakarta”. Skripsi. UIN.
- Arsyad, Azhar. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Azikiwe, U. (2007). *Language Teaching and Learning. Onitsha: Afiricana-First Pubs. Ltd.*
- Cahyono Sugeng Anang, (2018), Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Indonesia. (Bandung:PT Angkasa Pura)
- Daradjat, Zakiah. (2008). *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengan Atas.
- Depdiknas. (2008). *Penulisan Modul*. Jakarta: Direktorat Tenaga Kependidikan, Ditjen PMPTK, Depdiknas.

Dick, W., Carey, L. & Carey, J. O. (2005). *The systematic design of instruction* (edisi keenam). Boston: Pearson.

Dudung. (2018). *Kompetensi Profesional Guru*. JKPP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan).

Elmasari, Y., & Anggara, P. (2021). E-Modul Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Kelas X SMK Sore Tulungagung. *JOEICT (Jurnal of Education and Information Communication Technology)*, 29-39.

Elvarita, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Mekanika Tanah Berbasis E-Modul Pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (JPenSil)*, 9(1), 1–7.

Firman. (2018). Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif. *Researchgate*, (November).

Gerhardt-Szép, S. (2017). Konsepsi dan implementasi modul *e-learning* baru dengan konten pembelajaran EBM di bidang kedokteran gigi restoratif.

Gozali, F., & Lo, B. (2012). Pemanfaatan Teknologi Open Source Dalam Pengembangan Proses Belajar Jarak Jauh di Perguruan Tinggi. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 1(1), 47–57.

Hadi, Sutrisno. (2015). *Statistik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 130.

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.

Imansari, N., & Sunaryantiningsih, I. (2017). Pengaruh Penggunaan E-Modul Interaktif Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Materi Kesehatan dan Keselamatan Kerja. *VOLT : Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 11.

Islami, H., & Armiati. (2020). Efektivitas Penggunaan Modul Pembelajaran Berbasis Kontekstual Pada Bidang Keahlian Bisnis Dan Manajemen Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK): Literature Review. *EcoGen*, 498-512.

Jones, T., & Brown, C. (2011). *Reading Engagement: A Comparison Between EBooks and Traditional Print Books in an Elementary Classroom. International Journal of Instruction*, 4(2), 5–22.

Kerlinger, Fred N. (2006). *Asas-Asas Penelitian Behavioral*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Komikesari, (2020). *Development of e-module using flip pdf professional on temperature and heat material. Journal of Physics: Conference Series* (Vol, 1572(1), 12017.

Krisnayuni, K., Darmawiguna, I. G. M., & Putrama, I. M. (2015). Pengembangan E-Modul Berbasis Model Project Based Learning untuk Mata Pelajaran Video Editing (Studi Kasus: Kelas XI di SMK Negeri 1 Sukasada). *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 4(5), 472–480.

Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.

Kuncahyono; Aini, Dian Fitri Nur.(2020). Pengembangan Pedoman E-Modul Berorientasi Student Active Learning Sebagai Pendukung Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*. 5 (2).

Laili, I., Ganefri, G., & Usmeldi, U. (2019). Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(3), 306–315.

Latifah, N. A. (2020). Analisis Kebutuhan Mahasiswa terhadap Bahan Ajar sebagai Acuan untuk Pengembangan Modul Fisika Gelombang Bola dan Tabung. *Edufisika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 3(01), 17–25.

Latuheru, John D. (1988). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Marizal, Y., & Asri, Y. (2022). Pengembangan Modul Elektronik Berbantuan Aplikasi *Flipping Book PDF Professional* Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi . *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 135-152.

Mas'ud, M. (2012). *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*, Yogyakarta: Shonif.

Mas'ud, M. (2013). *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Menggunakan Lectora*. Yogyakarta: Pustaka Shonif.

Mouri, K., Uosaki, N., & Ogata, H. (2018). *Learning Analytics for Supporting Seamless Language Learning using E-Book with Ubiquitous Learning System. Journal of Educational Technology & Society*, 21(2), 150–163.

Mukaromah, E. (2002). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Gairah Belajar Peserta didik. *Indonesian Journal of Education Management and Administration Review*, 179-185.

Mulyana, A. (2020). Penelitian Pengembangan (*Research And Development*) Pengertian, Tujuan dan Langkah-Langkah R & D.

Naz, A.A & Akbar, R.A. (2008). *Use of media for effective instruction its importance: Some consideration. Journal of Elementary Education*, 18(1-2). 35-40.

Nisrima, S. H., Rokhmawati, R. I., & Afirianto, T. (2021). Pengembangan E-modul Berbasis Project Based Learning (PjBL) pada Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Edu Komputika Journal*, 82-90.

Noor, A. M., Embong, A. M., & Abdullah, M. (2012). *E-Books in Malaysian Primary Schools: the Terengganu Chapter. International Journal of Social, Behavioral, Educational, Economic, Business and Industrial Engineering*, 6(6), 1106–1109.

Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(2).

Oktavia, A. S. (2021). Pengembangan E-Modul Bahasa Indonesia Berbasis Web di SMK Negeri 2 Wajo. Tesis Program Magister Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Negeri Makassar.

Oktaviani, N. M., & Wulandari, I. (2019). Implementasi Standar Proses Dalam Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2).

Panduan Praktis Penyusunan e-modul. (2017). Jakarta: Kemendikbud.

Pangestuti, J. R. (2019). Efektivitas Media Pembelajaran IPA Terpadu Berbasis *Android* terhadap Hasil Belajar IPA Materi Cahaya dan Alat Optik pada Siswa Kelas VIII MTS NU Ungaran Tahun Pelajaran 2018/2019.

- Priatna, I. K., Putrama, I. M., & Divayana, D. G. H. (2017). Pengembangan EModul Berbasis Model Pembelajaran Project Based Learning pada Mata Pelajaran Videografi untuk Siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Sukasada. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 6(1), 70–78.
- Purwaningtyas, P., Dwiyoogo, W. D., & Hariyadi, I. (2017). Pengembangan Modul Elektronik Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Kelas XI Berbasis Online dengan Program Edmodo. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(1), 121–129.
- Putra, A. P., & Susilowibowo, J. (2021). E-Modul Berbasis Android Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Program Aplikasi Accurate Accounting V5 untuk Peserta didik Kelas XI. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 250-256.
- Putra, I. K. R. A., Artawan, G., & Putrayasa, I. B. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia pada Topik Teks Laporan Observasi Berbasis Tri Hita karena untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Gianyar Bali. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 3(1), 1–10.
- Rahdiyanta, D. (2016). Teknik Penyusunan Modul.
- Rahmadhani, S., Efronia, Y., & Tasrif, E. (2021). Penggunaan E-Modul Di Sekolah Menengah Kejuruan Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Vokasi Informatika*, 1(1), 5–9.
- Rama, A., Putra, R. R., Huda, Y., & Lapis, R. (2022). Pengembangan e-modul menggunakan aplikasi flip pdf professional pada mata kuliah analisis kurikulum pendidikan dasar. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 42-47.
- Ramli, M. (2012). Media dan Teknologi pembelajaran. Banjarmasin. IAIN Antasari Press.
- Rusman. (2010). Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Santosa, P. I. (2011). No Model Konseptual Pemanfaatan Teori Flow Dalam *eLearning*. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 1(1), 24–28.
- Seruni, R., Munawaroh, S., Kurniadewi, F., & Nurjayadi, M. (2019). Pengembangan modul elektronik (*e-module*) biokimia pada materi metabolisme lipid menggunakan *Flip PDF Professional*. *Jurnal Tadris Kimiya*, 4, 48–56.

- Sasonohardjo, (2002). *Media Pembelajaran Bahan Ajar Diklat Kewidyaiswaraan Berjenjang Tingkat Pertama*, Lembaga Administrasi Negara
- Saurina, (2016). "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality," *J. IPTEK*, vol. 20, no. 1, p. 95.
- Shalikhah, N. D. (2016). Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *CAKRAWALA*, 101-115.
- Sirikham, A., & Sae-Ear, Y. (2014). The Development of Low Cost Electronic Books for the Blind. *International Journal of Information and Education Technology*, 4(4), 332.
- Solikin, I. (2018) 'Implementasi E-Modul pada Program Studi Manajemen Informatika Universitas Bina Darma Berbasis Web Mobile', *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, 2(2), hal. 492-497.
- Solihudin, Taufik. (2018). Pengembangan E-Modul Berbasis *Web* untuk Meningkatkan Pencapaian Kompetensi Pengetahuan Fisika pada Materi Listrik Statis dan Listrik Dinamis SMA. *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika*. Volume 3, Nomor 2, hal 51-61
- Sudjana, Nana. (2001). *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2011). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Penerbit Alfabeta.
- Sukmawati, F. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Surjono, H. (2009). Pengantar e-learning dan penyiapan materi pembelajaran. *In E-learning*.
- Surono. (2011). Pengembangan Media Pembelajaran *Macromedia Flash* pada Kompetensi Mengelas dengan Oksi Asitilen di SMK Muhammadiyah Prambanan, Skripsi, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suwasono. (2013a). Pengembangan E-Modul Online Elektronika Analog Pada Pendidikan Jarak Jauh. *Teknologi Dan Kejuruan*, 36(1), 51-62.

- Suwasono. (2013b). Pengembangan E-Modul Online Elektronika Analog Pada Pendidikan Jarak Jauh. *Teknologi Dan Kejuruan*, 36(1), 51–62.
- Tennyson, R. D. (2010). *Historical Reflection on Learning Theories and Instructional Design. Contemporary Educational Technology*, 1(1), hal. 1-16.
- Tompo, Basman. (2017). Membuat Aplikasi dan Media Pembelajaran Interaktif with Lectora Inspire 16. Yogyakarta: Ikatan Guru Indonesia (IGI) DIY.
- Wahyuni, N., Adripen, & Herawati, S. (2020). Pengembangan Modul Interaktif Dengan Menggunakan Lectora Inspire 18 Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Tanah Datar. *Jurnal Pendidikan Islam*, 25-34.
- Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. (2018). “Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* Materi Himpunan.” *Jurnal Matematika*, 147-156.
- Winarsunu, Tulus. (2017). *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: UMM Press.
- Winatha, K. R., Suharsono, N., & Agustin, K. (2018). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Matematika. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 4(2), 188–199.
- Yuswanti, T. U. (2020). Pengembangan Modul Elektronik Menggunakan Sigil Materi Teks Eksplanasi untuk Siswa Kelas XI di SMK Brantas Karangates. *Jurnal Universitas Islam Malang*, 8(1), 1–12.

THE
Character Building
UNIVERSITY