

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Amajida, J. (2021). Pengembangan Media Mobile Learning Berbasis Android Pada Materi Himpunan Siswa Kelas Vii Di Mts Nu Hasyim Asy' Ari 03 Kudus.
- Amir, Hamzah. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan R&D*. Yogyakarta: Literasi Nusantara.
- Agus Susilo, dkk. 2016. Pengembangan Modul Berbasis Pembelajaran Saintifik Untuk Peningkatan Kemampuan Mencipta Siswa Dalam Proses Pembelajaran Akutansi Siswa Kelas XII SMA N 1 Slogohimo 2014: *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 26 (1).
- Budyastomo, A. W. (2020). Pembuatan Aplikasi Pengenalan Menggunakan Smart App Creator Tatasurya Berbasis Android. 10 (1), 1–10.
- Bursan, & Fitriyah. (2015). Perancangan Permainan (Game) Edukasi Belajar Membaca Pada Anak Prasekolah Berbasis Smartphone and. *Jurnal TEKNOIF*, 3(1), 62–70.
- Destiana, D. (2019). Pengaruh teknologi informasi berbasis *Android* (Smartphone) dalam pendidikan Industri 4.0. *Jurnal Universitas PGRI Palembang*. 12(1), 190 – 197
- Fithri, D. L., & Setiawan, D. A. (2017). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(1), 225–230. <https://doi.org/10.24176/simet.v8i1.959>
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Hamid, Heffi Alberida. (2021). Pentingnya Mengembangkan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook di Sekolah Menengah Atas: *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3)
- Juraman, S.R. (2014). Pemanfaatan Smartphone Android oleh Mahasiswa Ilmu Komunikasi dalam Mengakses Informasi Edukatif. *Acta Diurna Komunikasi*, 3(1), 1-16

- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran sistem operasi jaringan kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1), 15-20.
- Kvisoft Flipbook Maker. Undergraduate thesis, UIN Raden Intan Lampung.
- Lestari, I. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata.
- Melindawati, S. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Dengan Model Problem Based Learning Di kelas IV Sekolah Dasar. *Elementary School Journal PGSD Fip Unimed*, 5(1),1-12
- Mulyani, S., & Wiwik, E. (2018). Dampak pemanfaatan aplikasi android dalam pembelajaran bangun ruang. *Kwangsan*, 6(2), 122 – 136.
- Najuah&Ricu Shidiq (2020) Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar Jurusan Pendidikan Sejarah Unimed.
- Nasution (2020) Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Multimedia Webview Untuk Mata Pembelajaran Sejarah Materi Masa Kependudukan Jepang di Indonesia Kelas XI Di SMA Swasata Dharma Bhakti Medan: Unimed.
- Oktavia, Budhi. 2015. Pengenalan dan Pengembangan E-modul bagi Guru-guru Anggota MGMP Kimia dan Biologi Kota Padang Panjang. Padang: UNP
- Panggabean, Melhyada Veronika. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Android Pada Materi Kesetimbangan Kimia*. Undergraduate thesis, UNIMED.
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Putrianata, Eva Dina Chairunisa. (2019). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sejarah Perjuangan Tokoh-Tokoh Militer Pejuang Kemerdekaan Di Sumatra Selatan: *Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*, 5(2), 152-157.

- Rasyid, Al. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Android pada Materi Kesetimbangan Kimia Untuk Peserta Didik SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 6(4),
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulthon Ivanzieo, dkk. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Android Dengan Metode Fodem Pada Materi Listrik Dinamis: *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)*, Vol 9.
- Susilo agus, dkk. (2014). Pengembangan Modul Berbasis Pembelajaran Saintifik Untuk Peningkatan Kemampuan Mencipta Siswa Dalam Proses Pembelajaran Akuntansi Siswa Kelas Xii Sma N I Slogohimo: *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 26(1)
- Suryana & Indrawati (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional “Gaprek Kaleng” untuk menanamkan Konsep Pecahan Siswa Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2019: 228.
- Trianto. 2013. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif: Konsep Landasan dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta : PT Kencana Prenada Media Grup.
- Trianto. 2011. *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trianto.2009. *Mendesain model pembelajaran inovatif progresif*. Surabaya: Bumi aksara
- Wibowo, Edi (2018) *Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Dengan Menggunakan Aplikasi*