

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi Dan Widodo Supriyono. 2012. Psikologi Belajar. Jakarta. PT Rineka Cipta.
- Amali, K., Kurniawati, Y., & Zulhiddah, Z. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Natural Science Integration*, 2(2), 191-202.
- Amin, M., & Mustaqim, B. (2021): Vocational Teachers Readiness in Integration The Principles of Industrial Revolution 4.0 into The Learning Process. 6 (November), 106–119. <https://doi.org/doi.org/10.21831/elinv.v6i1.44210> Vocational.
- Anderson, L. W. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Astuti, R. D., Hidayat, A., & Susilo, H. (2021). *Pengembangan E-modul Fisika Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA*. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(2), 112–123.
- Batubara, H. H. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital di Era Merdeka Belajar*. Medan: CV Widina Bhakti Persada.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. Handbook I: Cognitive Domain*. New York: Longmans, Green. Halaman 201-215.
- Borg, & Gall. (1983). *Educational research: An introduction*. In: New York Longman.
- Bruner, J.S. (1961). The Act of Discovery. Dalam artikelnya, Bruner menjelaskan pentingnya penemuan dalam proses belajar, sehingga peserta didik dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam.
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Bruner, J. S. (1961). The Act of Discovery. In *Child Development*, 32(1), 1-29.
- Dahar, Ratna Wilis. 2011. *Teori-teori Belajar*. Bandung: Erlangga.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran : peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran* (1 ed.). Gava Media.
- Depdiknas. (2017). *Panduan Praktis Penyusunan E-modul*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMA Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York: Kappa Delta Pi.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2005). *The systematic design of instruction*.
- Djamaluddin, & Wardana. (2019): *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*: CV. Kaaffah Learning Center: Pare-pare.
- Eimelda, K. (2022). *E-modul Hasil Belajar Pembelajaran Tematik Berbasis Flipbook*. Universitas Muhammadiyah Malang. <https://eprints.umm.ac.id/5458>

- Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/ gain scores*. Indiana University Woodland Hills.
- Hamalik, O. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hergenhahn, B. R., & Olson, M. H. (2017). *Theories of Learning*. KENCANA.
- Humairah, E. (2022). Penggunaan Buku Ajar Elektronik (E-Book) Berbasis *Flipbook* guna Mendukung Pembelajaran Daring di Era Digital. *Prosiding Amal Insani Foundation*, 4, 66-71
- Hwang, G.J., & Chang, H.F. (2011). Dalam penelitian mereka, Hwang dan Chang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis penemuan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik ketika diterapkan dalam konteks digital
- Kemdikbud, *Panduan Praktis Penyusunan E-modul Tahun 2017*, Direktorat Pembinaan SMA, Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah, Jakarta, 2017
- Khomaria, I. N., & Puspasari, D. (2022). Pengembangan *E-modul* Berbasis Model
- Kozma, R. B. (1991). The Influence of Media on Learning: The Debate Continues. *Educational Technology Research and Development*, 39(1), 24-30.
- Learning Cycle pada Materi Media Komunikasi Humas Kelas XI OTKP. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Mursid, R., and Erma Yulia. (2019). *Pengembangan Pembelajaran dalam Teknologi Pendidikan di Era RI 4.0*. Unimed: Digital Library.
- Mahira. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Book Interaktif Pada *Heyzine flipbook* Materi Al-Tahiyat Watta'aruf Kelas X MAN 1 POLMAN
- Makarim, N. (2020). *Kebijakan Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mayer, R.E. (2005). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Mayer menekankan bahwa penggunaan media multimedia, seperti *E-modul*, dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi melalui interaksi yang lebih aktif.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Milala, H. F., Endryansyah, Joko, & Agung, A. I. (2022). Keefektifan dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(1), 195–202.
- Mujiono, M. (2018). Desain dan Pengembangan Modul Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 3(2), 123-130.
- Ningsih, S. K., & Haryanto, A. (2022). Efektivitas *E-modul Flipbook* Terintegrasi *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(2), 45–53.
- Oktaviani, R., & Suryani, N. (2020). Pengembangan *E-modul* Berbasis *Discovery Learning* pada Materi IPA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 6(1), 1–10.
- Pratiwi, N. S., & Suparman. (2021). Pengembangan *E-modul* Interaktif Berbasis *Flipbook* untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(3), 156–167.

- Piaget, J. (1970). *The Science of Education and the Psychology of the Child*. New York: Orion Press.
- Purnomo, dkk (2022). *Pengantar Model Pembelajaran: Yayasan Hamjah Diha: Pringgarata*.
- Ramadhina, S.R., & Pranaa, K. (2022). Pengembangan *E-modul* Berbasis Aplikasi *Flipbook* di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7265-7274.
- Rudiansyah, R., & Supriyadi, S. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 45-50.
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rajagrafindo, 2014), 1.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sari, L., & Rahmawati, D. (2020). Pengembangan *E-modul* Interaktif Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 87-95.
- Sanjaya, W. (2006). Dalam bukunya, Sanjaya membahas tentang desain pembelajaran dan menyatakan bahwa penggunaan media interaktif seperti *E-modul* dapat mendukung pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan konstruktivis.
- Sohaya, Etika Maeda (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipped Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris: Masters Thesis, UNIMED*
- Sudjana, Nana. 2013. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru. Algensindo.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, (2011) *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, N. (2009). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Suharsimi, A. (2016). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta
- Sukiman, S. (2015). Pengembangan Modul Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 201-210.
- Sumantri Moh. Syarifi, *Strategi Pembelajaran* (Kota Depok: PT Rajagrafindo, 2015), 2.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Tufte, E. R. (2006). *Beautiful Evidence*. Graphics Press.
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*.
- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Wahab, G, & Rosnawati (2020): *Teori-toori Belajar dan Pembelajaran*: CV. Adanu Abimata: Indramayu.
- Wijaya, A. (2017). *Peran Strategis Guru dalam Pendidikan Modern*. Yogyakarta: Penerbit Andi. Halaman 32.