

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, F. P., Suyanto, S., & Aminatun, T. (2020). E-Modul Gerak Refleksi Berbasis Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(3), 279. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i3.13238>
- Anggraeni, Y. K., & Sari, P. M. (2024). Pengembangan E-Modul Menggunakan Aplikasi Book Creator Berbasis Kemampuan Kreativitas Dalam Pembelajaran Ipa Siswa Kelas V Sd. *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(1), 176–184. <https://doi.org/10.29100/.v6i1.4294>
- Annisa, N., Sabryna, M., Ulfiati, N. F., Dwiningdyah, A. L., Hakim, L., Arif, A., & Surabaya, U. N. (2025). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-BOOK BERBASIS KONTEKTUAL ELEKTRONIK SIMPLEBOOK PADA MATA*. 7(1), 21–32.
- Alwi, Z., Ernalida, E., & Lidyawati, Y. (2020). Kepraktisan Bahan Ajar Perencanaan Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter Dan Saintifik. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 16(1), 10. <https://doi.org/10.25134/fjpbsi.v16i1.2312>
- Asmiyunda, A., Guspatni, G., & Azra, F. (2018). Pengembangan E-Modul Keseimbangan Kimia Berbasis Pendekatan Saintifik untuk Kelas XI SMA/MA. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 2(2), 155. <https://doi.org/10.24036/jep/vol2-iss2/202>
- Atikah, C., Asmawati, L., & Ekawati, R. (2023). Buku Digital Berbasis Fonetik Melalui Aplikasi Book Creator untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4913–4924. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4951>
- Atika, L., Yulanto, D. M., & Ulgari, S. (2023). Development of virtual reality teaching materials building materials practice courses based on industrial needs of the society 5.0 era. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 12(3), 351-362.
- Atika, L., Dhana, V. P., & Ulgari, S. UPAYA PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI PERGURUAN ISLAM AR-RIDHA MEDAN MARELAN MELALUI PELATIHAN KOLABORASI G-SUITE

FOR EDUCATION.

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Badriyah. (2015). Efektifitas Proses Pembelajaran Dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Jurnal Lentera Komunikasi*, 1(1), 21–36.
- Chairunisa, E. D., & Zamhari, A. (2022). Development E-modul of History Learning Strategy to Improve Student Digital Literacy. *Jurnal Pendidikan Sejarah Criksetra*, 11(1), 84–96.
- Dewi, P. T. (2022). *PENGEMBANGAN E-MODUL TEMATIK KELAS V BERBASIS BOOK CREATOR DI MIN 1 KOTA PALANGKARAYA*
PENGEMBANGAN E-MODUL TEMATIK KELAS V BERBASIS BOOK CREATOR DI MIN 1.
- Farahin Rachman Laraphaty, N., Riswanda, J., Putri Anggun, D., Engga Maretha, D., & Ulfa, K. (2021). Review: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MODUL ELEKTRONIK (E-MODUL). *Inovasi Dan Tantangan Pembelajaran Serta Riset Biologi Berbasis Islami Di Era Pandemi*, 145–156.
<http://proceedings.radenfatah.ac.id/index.php/semnaspbio>
- Fitriani, F., & Putri Mayang Sari. (2022). Pengembangan E-Modul Pelajaran Ekonomi Berbasis Canva Pada Materi Perkoperasian Kelas X IPS di SMAN 1 Cerenti. *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 13(2), 61–69.
[https://doi.org/10.25299/perspektif.2022.vol13\(2\).10481](https://doi.org/10.25299/perspektif.2022.vol13(2).10481)
- Heny Sholikhatul Awwaliyah. (2021). *Oleh Heny Sholikhatul Awwaliyah*.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74.
<https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Hikmah, N., Kuswidyanarko, A., & Lubis, P. H. M. (2020). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 137–148.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.
<https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>

- Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Janah, R., Nurfadilah, K., & Qomariyah, S. (2023). Peran Motivasi Belajar Berpartisipasi Dalam Peningkatan Prestasi Peserta Didik Di SMK Azzainiyyah Raudhatul. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 1(3), 87–99.
- Juliana, I., & Sulistyowati, R. (2023). Pengembangan e-modul interaktif berbasis aplikasi book creator mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan kelas XII BDP SMK PGRI 13 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 11(3), 328–334. <https://doi.org/10.26740/jupe.v11n3.p328-334>
- Kusumandari, R. B., Istyarini, & Subkhan, E. (2023). Pemberdayaan Guru Tk Melalui Pelatihan Pembuatan E-Modul Interaktif Berbasis Hots. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 4(1), 70–85. <https://doi.org/10.38048/jailcb.v4i1.1438>
- Lastri, Y. (2023). Pengembangan Dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1139–1146. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1914>
- Melzer dalam Syahfitri. (2019). Teknik Analisis Uji Coba Tes.
- Matondang, Z. (2014). VALIDITAS DAN RELIABILITAS SUATU INSTRUMEN PENELITIAN. *VALIDITAS DAN RELIABILITAS SUATU INSTRUMEN PENELITIAN*. <https://doi.org/10.4028/www.scientific.net/AMM.496-500.1510>
- Novikasari, I. (2016). Novikasari, I. (2016). *Uji Validitas Instrumen*. Purwokerto Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, 56.
- Ningsih, W., Kamaludin, M., & Alfian, R. (2021). Hubungan Media Pembelajaran dengan Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Iptek Sengkol Tangerang Selatan. *Tarbawai: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(01), 77–92.
- Nisa, S. K., Yohanie, D. D., & Darsono, D. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbantuan Aplikasi Book Creator dengan Model Problem Based Learning. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 8(2), 265–282. <https://doi.org/10.35706/sjme.v8i2.11553>

- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967–974. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i5.177>
- Okrul, W., Samiha, Y. T., Asnilawati, Riswanda, J., & Nurokhman, A. (2020). Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-Lkpd) Berbasis Multimedia Interaktif Di Lengkapi Education Game. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*, 3(1), 90–97. <http://proceedings.radenfatah.ac.id/index.php/semnaspbio>
- Rahmawati, M., & Suryadi, E. (2019). Guru sebagai fasilitator dan efektivitas belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 49. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14954>
- Rahayu, Y. U. (2022). *Penerapan Media Book Creator Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 2 Majenang Cilacap Skripsi*. 30.
- Ramadani, W. P. (2023). *Pengembangan E-Modul Fisika Berbasis Pendekatan Open Ended Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Pada Peserta Didik Di Sma*. 1–65. http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/28994%0Ahttp://repository.radenintan.ac.id/28994/1/SKRIPSI_PERPUS.pdf
- Sriadhi. (2018). *Instrumen Penilaian Multimedia Interaktif*. July.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Sudarta. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Seni Kuliner Berbasis Web Book Creator Untuk Mahasiswa Pendidikan Tata Boga*. 16(1), 1–23.