

DAFTAR PUSTAKA

- admaja, d. &. (2019). pengembangan media pembelajaran e-modul interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar program keahlian jurusan desain komunikasi visual (DKV) di SMK Negeri 5 Malang.
- Andani, D. T. (2018). engembangan bahan ajar electronic book menggunakan software kvisoft flipbook pada materi hukum dasar kimia di SMA Negeri 1 Pantou Reu Aceh Barat. 1-6.
- Anggreni. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar .
- Arya, K. D. (2023). a. Pengembangan Media Pembelajaran e-Modul Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Dasar Program Keahlian Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK Negeri 5 Malang .
- Asman, A. &. (2020). Hakikat Belajar "Konsep dan Implementasi dalam Pembelajaran".
- darman. (2020). Hakikat Belajar.
- Darmawan. (2019). b. Penerapan e-Modul Interaktif pada Mata Pelajaran Elektronika dan Mikroprosesor untuk Membantu Meningkatkan Keterampilan Siswa Kelas X TJA SMK UT PGII Bandung.
- Daryanto. (2013). Menyiapkan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi. Yogyakarta.
- Elvarita. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Mekanika Tanah Berbasis E-Modul Pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Negeri Jakarta. *Pendidikan Teknik Sipil (JPenSil)*, 1-7.
- Enny Keristiana Sinaga, S. S. (2017). Pengaruh Pembelajaran Langsung Terhadap Pemahaman Konsep Matriks dan Sikap Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Teknik Bangunan. *Jurnal Education Building*, 17-26.
- Febriana, R. (2019). *Kompetensi Guru*.
- Hatmawan, R. &. (2020). Metode Riset Penelitian Kuantitatif . *slemen : Deepublish*.
- Hattie. (2019). Panduan Pembelajaran Terlihat untuk Prestasi Siswa.
- Ibrahim. (2021). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Belajar .

- Ilieva-Trichkova, B. &. (2022). Apakah Partisipasi dalam Pendidikan Non-Formal Dewasa Berpengaruh terhadap Kesejahteraan Subjektif Individu sebagai Fungsi Multidimensi.
- Jumasa. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif.
- Laili. (2019). Efektifitas pengembangan e-modul project based learning pada mata pelajaran instalasi motor listrik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran* , 306-315.
- Mahardika. (2022). Efektivitas Penggunaan Modul Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kompetensi Kelistrikan Power Window Siswa Kelas XI TKR.
- Najuah, s. d. (2020). Pengembangan E-modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar.
- Prasetyo, T. d. (2021). *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar siswa*.
- Prastowo. (2015). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Interaktif.
- Purwanto. (2010). Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif.
- Qipityyah. (2020). Hakikat Hasil Belajar dalam Pendidikan.
- Rayhan, K. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality dengan Aplikasi Assemblr Studio Pada Pengenalan Konstruksi Bangunan Mushola Apung. 1-8.
- rusmana, A. (2015). Penipuan dalam Interaksi Melalui Media Sosial. 187-194.
- Siti Maulidina Harahap, K. W. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Index Card Match Terhadap Pencapaian Belajar Dalam Pelajaran Dasar-dasar DPIB. *Jurnal UPI*, 125-134.
- Tonni, J. (2020). Media dan Multimedia Pembelajaran, Teori & Praktik. *Yayasan Kita Menulis*.
- Wulandari. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran, Fasilitas dan lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Selama Pandemi Covid-19.