

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.
- Aqib, Z. (2020). *Model-model, media, dan strategi pembelajaran kontekstual (inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arsyad, A. (2016). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, Rayandra. (2012). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Azhari, A. (2019). *Media pembelajaran dan pemanfaatannya dalam pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Cahyono, B., Tsani, D., & Rahma, A. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Matematika Berbasis Pendidikan Karakter Materi Trigonometri. *Phenomenon*, 8(2), 72 – 86.
- Cecep, S. (2020). *Strategi pembelajaran interaktif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Dudung. (2018). Kompetensi Profesional Guru. JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan).
- Fajarini, U. (2018). *Pengembangan media pembelajaran interaktif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Firman, F. (2018). *Pengembangan e-modul dalam pembelajaran abad 21*. Bandung: UPI Press.
- Firman, Baedhowi, & Murtini, W. (2018). The Effectiveness of The Scientific Approach to Improve Student Learning Outcomes. *International Journal of Active Learning*.
- Gerlach, V. S., & Ely, D. P. (2017). *Teaching and media: A systematic approach*. New Jersey: Prentice Hall
- Hajar, Siti dan Elfia Sukma. (2020). Implementasi Model Student Facilitator and Explaining pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD. Volume 8, Nomor 8.
- Hamalik, O. (2016). Dalam Arsyad, A. *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hanafi, Y. (2017). *Metodologi penelitian dan pengembangan (R&D)*. Yogyakarta: Deepublish.

- 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., & Sunaryatiningsih, D. (2017). *Pengembangan e-modul berbasis multimedia interaktif*. Jurnal Pendidikan, 18(3), 42–49.
- Kuncahyono, & Aini, D. F. N. (2020). Pengembangan Pedoman E-Modul Berorientasi Student Active Learning Sebagai Pendukung Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 292–304.
- Marsudi, D. (2016). *Media pembelajaran berbasis visual*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Muslimin. (2017). *Desain pembelajaran interaktif*. Jakarta: Prenada Media.
- Mulyana, A. (2020) Penelitian Pengembangan (Risearch And Development) Pengertian, Tujuan dan Langkah-Langkah R &D. Diakses tanggal 13 juni 2024 dari <https://animulyana.blogspot.com/2016/04/penelitian-pengembangan-research-and.html>
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Mustiari, I. (2017). *Landasan pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(2).
- Nugraha, S., Subarkah, C., & Sari, R. (2015). *Multimedia interaktif dalam pembelajaran*. Bandung: Graha Ilmu
- Prastowo Andi. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis Dan Praktik*. Jakarta: Kencana Pranamedia Group.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Prastowo, A. (2017). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Rusman. (2010). *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Saurina, (2016). “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality,” *J. IPTEK*, vol. 20, no. 1, p. 95.
- Sukardi. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kompetensi dan Praktiknya)*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Sanaky, H. A. H. (2013). *Media pembelajaran interaktif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sanaky, H. A. H. (2016). *Media pembelajaran interaktif: Inovatif dan kreatif*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Sanjaya, W. (2017). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, W. (2008). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Setyosari, P. (2012). *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Setyosari, P. (2016). *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumanto. (2020). *Media pembelajaran dan pemanfaatannya*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suryani, Dkk. (2018). *Media pembelajaran dan teknologi informasi*. Bandung: Alfabeta.
- Suparman, A. (Dalam Maswan & Muslimin, 2017). *Desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Surahman, M. T. (Dalam Prastowo, 2015). *Modul sebagai bahan ajar*. Yogyakarta: Diva Press
- Solihudin, Taufik. (2018). Pengembangan E-Modul Berbasis Web untuk Meningkatkan Pencapaian Kompetensi Pengetahuan Fisika pada Materi Listrik Statis dan Listrik Dinamis SMA.
- Szép, S. G. (2017). *Digital learning and E-Modul design*. *Journal of Educational Media*, 12(2), 89–96
- Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 147.
- Wulandari, I., & Ndaru Mukti Oktaviani. (2021). Validitas Bahan Ajar Kurikulum Pembelajaran untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(1).
- Yusra. (2016). *Media pembelajaran interaktif berbasis elektronik*. Medan: Universitas Negeri Medan.