

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Agung, A. A. G. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agusty, Seventina. Delianti, V. I. (2019). *Pengembangan Aplikasi Modul Interaktif Komputer Dan Jaringan Dasar Berbasis Android*. 7(3),95. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i3.1052> 15
- Anglada, D. 2007. "An Introduction to Instructional Design: Utilizing a Basic Design Model". Tersedia pada <http://www.pace.edu/ctl/newsletter>
- Asyhar, Rayandra. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta: Gauang Persada Perss.
- B. Uno, Hamzah dan Nina Lamatenggo. 2010. *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Basar, A. M. (2021). Problematika Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19:(Studi Kasus di SMPIT Nurul Fajri–Cikarang Barat–Bekasi). *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 208-218.
- Basar, A. M. (2021). Problematika Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 208–218. <https://doi.org/10.51276/edu.v2i1.112>
- Daryanto. (2013). *Penyusunan Modul (Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam Mengajar)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2008). *Penulisan Modul*, Jakarta: Ditjen PMPTK.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Imansari, N., Suryanintinningsih, Ina. (2017). Pengaruh Penggunaan E-Modul Interaktif terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Materi Kesehatan dan Keselamatan Kerja. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2 (1): 11-16. Tersedia pada <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/VOLT/article/view/1478>
- Kaffenberger, M. (2021). Modelling the long-run learning impact of the Covid-19 learning shock: Actions to (more than) mitigate loss. *International Journal of Educational Development*, 81(December 2020), 1–8. Tersedia pada <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2020.102326>
- Kurniawan, Deny., dkk. (2015). Pengembangan Modul Interaktif dengan Menggunakan Learning Content Development System pada Materi Listrik Dinamis. *Jurnal Pembelajaran Fisika*. 3 (6): 1-10. Tersedia pada <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPF/article/view/10273>

- Lestari, Ika. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Padang: Akademia Permata
- Muthmainnah, A., & Rohmah, S. (2022). Learning Loss: Analisis Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 969-975.
- Nurhayati, S. (2021). Menelisik Learning Loss Dunia Pendidikan Di Indonesia. Newmalangpos. Tersedia pada <https://newmalangpos.id/menelisik-learning-loss-dunia-pendidikan-di-Indonesia>
- Prastowo, A. (2013). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Jogjakarta: Diva Press.
- Prastowo, Andi. 2014. Pengembangan Bahan Ajar Tematik. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Purmadi, A., & Surjono, H. D. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Berdasarkan Gaya Belajar Siswa Untuk Mata Pelajaran Fisika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 151–165. <https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.8285>
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur, dan Sintesis Pengetahuan Baru)*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Samiasih, R., Sulton, S., & Praherdhiono, H. (2017). Pengembangan E-module mata pelajaran ilmu Pengetahuan alam pokok bahasan interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya. *Edcomtech*, 2(2), 119-124.
- Saurina, N. (2016). Aplikasi Deteksi Dini Tumbuh Kembang Anak Usia Nol Hingga Enam Tahun Berbasis Android. *Jurnal Buana Informatika*, 7(1).
- Simarmata, E. A., Santyadiputra, G. S., ST, M. C., & Divayana, D. G. H. (2017). Pengembangan e-modul berbasis model pembelajaran project based learning pada mata pelajaran pemrograman desktop kelas XI rekayasa perangkat lunak di SMK Negeri 2 Tabanan. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 6(1), 93-102.
- Stringer, N., & Keys, E. (2020). Learning during the pandemic: review of international research. In ofqual. Tersedia pada https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/1000352/6803-5_Learning_during_the_pandemic-review_of_international_research.pdf
- Sudatha, I Gde Wawan. Tegeh, I. M. (2015). *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Sunhaji, S. (2014). Konsep Manajemen Kelas Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 2(2), 30-46.
- Surjono, D. H. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Surjono, D. H. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.

- Tegeh, I Made, Nyoman Jampel, dan K. P. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tegeh, I Made, Nyoman Jampel, dan K. P. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tegeh, I. M., & Jampel, I. N. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Triasanti, D. (2014). Modul Interaktif Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Menengah Pertama Kelas IX. *Jurnal Ilmiah Informatika Komputer*, 19(3).
- Zamjani, I, dkk. (2020). Laporan survei pelaksanaan pembelajaran dari rumah dalam masa COVID-19: Pandangan Guru dan Kepala Sekolah. Jakarta: Pusat penelitian kebijakan

