

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi 6*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Brooke, J. 2013. *SUS: A Retrospective. Journal of Usability Studies*. Tersedia pada *Journal Of Usability Studies* [http://uxpajournal.org/wpcontent/uploads/pdf/JUS\\_Brooke\\_February\\_2013.pdf](http://uxpajournal.org/wpcontent/uploads/pdf/JUS_Brooke_February_2013.pdf) (Diakses tanggal 15 Oktober 2021).
- Candiasa, I Made. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar Digital*. Singaraja: Undiksha Press.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Fuziah. S. 2015. "Menggunakan Teknologi untuk Pendidikan Berkualitas". Dari kompasiana: Diakses tanggal 15 Januari 2021 (<https://www.kompasiana.com/syifafauz00/55547f2b7397733a1490556f/menggunakan-teknologi-untuk-pendidikan-berkualitas>).
- Garjita, D. A. A. S., dkk. 2017. "Pengembangan *E-Modul* Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (Studi Kasus: Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 3 Singaraja)". *Jurnal KARMAPATI* 6, no. 1.
- Gregory, R.J. 2000. *Psychological Testing: History, Principles, and Application*. Boston: Allyn & Bacon.
- Gustarie, C., dkk. 2019. "Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar *Modul* terhadap Ketuntasan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi". *JP2EA* 5, no. 1.
- Hamid, H. 2013. *Pengembangan Sistem Pendidikan Di Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Haryanti, F. dan Saputro, B. A. 2016. "PENGEMBANGAN *MODUL* MATEMATIKA BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN *FLIPBOOK MAKER* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP PADA MATERI SEGITIGA". *Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no 2.
- Hidayatullah, M. S. dan Rakhmawati, L. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook Maker* Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Di SMK N 1 Sampang". *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 5, no. 1.
- Kemendikbud. 2017. *Panduan Praktis Penyusun E-Modul Pembelajaran*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kharisma, J.Y. dan Asman, A. 2018. "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Masalah Berorientasi pada Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Prestasi Belajar Matematika". *Indonesian Journal of Mathematics Education* 1, no. 1.
- Majid, A. 2013. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Majid, A. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. 2017. *Menjadi Guru Profesional, Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muna, Hidayatul, dkk. 2017. "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan *Macromedia Flash 8* Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Program Linier Kelas XI". Semarang: *Jurnal Aksioma* 6, no. 2.
- Nadhif, M. 2019. "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN (المفردات) KOSAKATA BAHASA ARAB DI PESMA AL-HIKAM MALANG". *Cordova Jurnal* 9, no. 1.
- Prasetya, I G. A. S. 2017. "Pengembangan *E-Modul* Pada Mata Pelajaran Pemodelan Perangkat Lunak Kelas XI Dengan Model *Problem Based Learning* Di SMK N 2 Tabanan". *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 14, no. 1.
- Prastowo, A. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Priyanthi, K. A., dkk. 2017. "Pengembangan *E-Modul* Berbantuan Simulasi Berorientasi Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran Komunikasi Data (Studi Kasus: Siswa Kelas XI TKJ SMK N 3 Singaraja)". *Jurnal KARMAPATI* 6, no. 1.
- Purwanto, dkk. 2007. *Pengembangan Modul*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan.
- Retnawati, H. 2016. *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Paramana Publishing.
- Richards, G. dan Nesbit, J. 2004. "*The teaching of quality: Convergent participation for the professional development of learning object designers*". *Revue internationale des technologies en pédagogie universitaire*, Vol 1, pp. 56–63.
- Santoso, Joko. 2018. "*Usability User Interface dan User Experience Media Pembelajaran Kamus Kolok Bengkala Berbasis Android*". *Jurnal Sistem dan Informatika* 12, no. 2.
- Sari, D. A. A., dkk. 2017. "Pengembangan *E-Modul* Berbasis Model Pembelajaran *Discovery Learning* pada Mata Pelajaran Sistem Komputer untuk Siswa Kelas X Multimedia SMK Negeri 3 Singaraja". *Jurnal KARMAPATI* 6, no. 1.
- Somantri, Ating dan Sambas Ali Muhidin. 2006. *Aplikasi Statistika dalam Penelitian*. Bandung: Pustaka Ceria.
- Sudarsana, I. K. 2016. "Peningkatan Mutu Pendidikan Luar Sekolah dalam Upaya Pembangunan Sumber Daya Manusia". *Jurnal Penjaminan Mutu* 1, no.3.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan, R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. 2002. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Suharsimi A. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Supriyadi. 2020. “Perancangan Media Pembelajaran Berbasis *Flash Flipbook Maker* pada Matakuliah Sistem Multimedia”. *Journal komunikasi* 11, no. 2.
- Susanti, F. 2015. “*Pengembangan E-Modul dengan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker pada Pokok Bahasan Fluida Statis untuk Peserta Didik SMA/MA Kelas X*”. Skripsi. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Tania, L., Susilowibowo, J., 2017. “Pengembangan Bahan Ajar *E-Modul* sebagai Pendukung Pembelajaran Kurikulum 2013 pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Surabaya”. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)* 5, no. 2.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S & Semmel, M. I. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota.
- Usman, Husaini, Prof. Dr., M.Pd., M.T., dkk. 2008. *Pengantar Statistika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wibowo, E. 2018. “*PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-MODUL DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI KVISOFT FLIPBOOK MAKER*”. Tesis. Lampung: UIN Raden Intan Lampung.
- Wibowo, E. dan Pratiwi, D. D. 2018. “Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* Materi Himpunan”. *Desimal: Jurnal Matematika* 1, no. 2.
- Wijayanto. 2014. “Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Flipbook Maker* dengan Model *Project Based Learning* untuk Mengembangkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika”. *Jurnal Pembelajaran Matematika*. ISBN 978-602-0960-00-5.
- Yuberti. 2014. *TEORI PEMBELAJARAN DAN PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DALAM PENDIDIKAN*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja (AURA).