

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. (2011). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya
- Pinontoan et al. (2021). Pembelajaran Daring Menggunakan E-Modul pada Flipped Classroom Statistika untuk Meningkatkan Kemampuan Bernalar dan Intensi Berwirausaha. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran)* , 1-10.
- Abdulhak dan Darmawan. (2015). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, hal.75.
- Achmad Jayul, Edi Irwanto. (Juni 2020). Model Pembelajaran Daring sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, Vol.6, No.2, pp.190-199.
- Aghni. (2022). Impelementasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran Praktikum Komputer Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi* , 136-144.
- Agustina. (2020). *Efektivitas Pembelajaran Matematika secara Daring di Era Pandemi Covid-19 terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Agustini, K. (2014). *Matrik BluePrint dalam Desertasi Pengembangan Media Ajar Berteknologi Hypertext untuk Perkuliahan Komunikasi Data dan Jaringan Komputer Berbasis Kearifan Lokal Konsep Subak*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Alfina dan Putri. (2023). Pengembangan E-Modul Pembelajaran IPS Berbasis Pendekatan Konstruktivisme Berinteraksi KAHOOT untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1447-1458.
- Ali Sadikin, Afreni Hamidah. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah COVID-19. *BIODIK : Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, Vol.06, No.02, pp.214-224.
- Ali, M & Asrori, M. (2006). *Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Allo, M. D. (April 2020). Is the Online Learning Good in the Midst of COVID-19 Pandemic? *Jurnal Sinestesia*, Vol.10, No.1, pp.1-11.
- Alyusfitri et al. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Multimedia Interaktif dengan Pendekatan Kontekstual Teaching and Learning untuk Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 302-312 .
- Anderson dan Krathwohl. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. . New York: Addison Wesley Longman, Inc.
- Andresen and Brink. (2013). *Multimedia in Education : Curriculum*. Moscow: UNESCO Institute for Information Technologies in Education, PP. 12-28.
- Anggrasari, L. A. (2020). Penerapan E-Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital di Era New Normal. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, Vol 10 (2), pp. 248-256.
- Arikunto, S. (2002). *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arina Sukma Tanjung Asri, Kusumawati Dwiningsih. (2022). Validitas E-Modul Interaktif sebagai Media Pembelajaran untuk Melatih Kecerdasan Visual Spasial pada Materi Ikatan Kovalen. *PENDIPA Journal of Science Education*, 465-473.
- Aryati, A. (2018). Promoting Deradicalization in Higher Education through Reconstruction of Islamic Learning. *Advance in Social Science, Education and Humanities Research*, Vol.299, pp. 291-294.
- Asrial, Syahrial, Dwi Agus Kurniawan, Faizal Chan, Retno Septianingsih, Rahmat Perdana. (2020). Multimedia Innovation 4.0 in Education : E-Modul Ethnoconstructivism. *Universal Journal of Educational Research*, Vol.7(10), pp.2098-2107.
- Astuti. (2010). *Bahan Dasar untuk Pelayanan Konseling pada Satuan Pendidikan Menengah Jilid I*. Jakarta: Grasindo. hh.67.

- Astuti. (2019). *Efisiensi Dan Efektivitas Dalam Upaya Pelayanan Administrasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*. Lampung: UIN Raden Intan Lampung.
- Asyhari, Ardian dan Helda Silvia. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Software Lectora Inspire untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Teknik Listrik di SMK Negeri 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol 5(1), pp.107-114.
- Atmaja. (2012). *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Azwar, S. (1986). *Validitas dan Reliabilitas*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baharudin. (2008). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Bahrudin, F. A. (2019). Implementasi Pendekatan Pembelajaran Berbasis Student Centered Learning. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, Vol.2, No.1, pp. 59-71.
- Barış Mercimek, Yavuz Akbulut, Onur Dönmez, Uğur Sak . (2020). Multitasking Impairs Learning from Multimedia across gifted and non non Gifted Student. *Educational Tech Research Dev*, 995-1016.
- Basri, D. H. (2015). *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Benty et al. (2020). Validitas Dan Reliabelitas Angket Gaya Kepemimpinan Mahasiswa. *JAMP : Jurnal Administrasi dan Manajemen Pendidikan*, 262-271.
- Bhagat, et al. (2019). The Impact of Personality on Student's Perceptions Towards Online Learning. *Australasian Journal of Educational Technology*, Vol.35, No.4, 98-108.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives : The Classification of Educational Goals, Hanbook I Cognitive Domain*. New York: Longmans, Green and Co.

- Bonnie Shellnut, Allie Knowlton and Tim Savage. (1999). Applying the ARCS Model to the Design and Development of Computer -Based Modules for Manufacturing Engineering Courses. *ETR & D*, Vol.47, No.2, 1999.
- Branch. (2009). *Instructional Design : ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design : The ADDIE Approach*. USA: Springer.
- Brent Hoard, Jill Stefaniak, John Baaki, Darryl Draper . (2019). The Influence of Multimedia Development Knowledge and Workplace Pressure on the Design Decisions of the Instructional Designer. *Educational Tech Research Dev*, 1479-1505.
- Brooke, J. (1996). *SUS-Aquick and Dirty Usability Scale*. Usability Evaluation Industry 189, pp.4-7.
- Bruning,R.H.,Schraw, G.J & Norby, M.M. (2011). *Cognitive Psychology and Instruction, fifth ed*. Boston: Allyn & Bacon.
- Cahyo, A. N. (2013). *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*. Yogyakarta: Divapres, hal.33.
- Carry, D. a. (1996). *The Systematic Dessign of Instruction* . New York: Herper Collins Publishers.
- Chaeruman. (2008). *Mengembangkan Sistem Pembelajaran dengan Model ADDIE*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Claudia Schrader, Maria Reichelt, Steffi Zander. (2018). The Effect of the Personalization Principle on Multimedia Learning : The Role of Student Individual Interests as Predictor . *Educational Tech Research Dev*, 1387-1397.
- Cohen, et al. (2000). *Research Methods in Education*. New York: Routledge Falmer.
- Creswell. (2007). *Qualitative Inquiry & Research Design Choosing Among Five Approaches*. California: Sage Publication Inc.
- Danim, S. (2004). *Motivasi Kepemimpinan & Efektivitas Kelompok*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Grava Media.
- Daryanto. (2013). *Penyusunan Modul*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.

- David Alpizar, Olusola O. Adesope, Rachel M. Wong. (2020). A Meta Analysis of Signaling Principle in Multimedia Learning Environment. *Educational Tech Research Dev*, 2095-2119.
- Dermawan dan Fahmi. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Web pada Mata Pelajaran Pembuatan Busana Industri. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 508-515.
- Dianne Forbes and Dilani P.Gedera. (2019). From Confounded to Common Ground : Misunderstandings Between Tertiary Teacher and Students in Online Discussion . *Australasian Journal of Educational Technology* , 1-13.
- Effandi Zakaria dkk. (2007). *Trend Pengajaran dan Pembelajaran Matematik*. Kuala Lumpur: Utusan Publicators and Distributors.
- Ekaputra. (2023). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Praktikum dengan Model Discovery Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi dan Kreativitas Mahasiswa . *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 238-242.
- Ellis, K. (2009). *A Field Guide to Learning Management System*. America: American Society for Training and Development (ASTD).
- Emilia et al. (2023). Konsep dan Falsafah Teknologi Pendidikan. *KITABAH : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 61-71.
- Ervan J.W, Pramana Atmaja, Widya Lestari, Luvita A.T dan Ririn Odrina. (2020). Efektifitas Pembelajaran Covid-19. *EduTeach : Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran, Vol 1, No.2*, 117-124.
- Fadly et al. (2023). Validitas dan Reliabilitas pada Penelitian Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Menggunakan Product Moment . *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* , 1734-1739.
- Fahwa et al. (2023). Pengembangan E-Modul Mata Kuliah Sistem Operasi di Program Studi PTIK Universitas Negeri Makassar. *INTEC Journal : Information Technology Education Journal*, 7-12.
- Farida. (2008). *Analisis Kesiediaan Pengusaha Industri Batik Membayar Peningkatan Kualitas Pengelolaan Unit Pengolahan Limbah dengan Pendekatan Contingent Valuation Methods*. Bogor: IPB .

- Faridah dan Afridiani. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Melalui E-Modul Berbasis Android . *Jurnal Mimbar Ilmu* , 476-482 .
- Fauzan. (2009). *Kumpulan Slide Penelitian Pengembangan*. Batusangkar: STAIN Batusangkar.
- Fauzan dan Setianingrum. (2023). Multimedia Berbasis Smart TV terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 716-725.
- Febrinita. (2022). Efektivitas Penggunaan Modul Terhadap Hasil Belajar Matematika Komputasi Pada Mahasiswa Teknik Informatika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1-9.
- Fee, K. (2009). *Delivering E-Learning : A Complete Strategy for Design, Application and Assessment*. Great Britain and the United States: Kogan Page .
- Fitri, et al. (2022). Teori Belajar Konstruktivisme dalam Perkuliahan Keanekaragaman Tumbuhan. *J.Pedagogi Hayati*, 1-11.
- Fitriani, F. (2023). Pengaruh E-Modul Bahasa Indonesia Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Undikma. *Journal Transformation of Mandalika*, 283-290.
- Gagne, R. (1988). *Essential of Learning for Instruction (2nd.ed)*. Englewood Cliffs: NJ: Parentice Hall,Inc.
- Gagne,R.,Wager,W.,Golas, K. & Keller, J. (2005). *Principles of Instruction Design*. Wadsworth: Thomson Learning.
- Ghirardini, B. (2011). *E-Learning Methodologies : A Guide for designing and developing e-learning course*. Rome-Italy: FAO.
- Ghozali. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 20.00*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. (2019). *Aplikasi Analisis Multivariate*. Semarang: Universitas Diponogoro.
- Glaserfeld, E. (1987). *Construction of Knowledge* . Saliens, CA: Inter-System Publication, p.204.

- Glossary. (2001). *Glossary of E-Learning Terms*. LearnFrame.com.
- Hake, R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. America: AREA-D American Education Research Association's Division. D, Measurement and Research Methodology.
- Hakim, T. (2000). *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Pustaka Swara.
- Hamalik. (2007). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Hamalik, O. (2004). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Heni Vidia Sari dan Hary Suswanto . (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web untuk Mengukur Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan. *Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, Vol.2, No.7, h.1008-1016.
- Herawati dan Muhtadi. (2018). Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Volume 5.No.2 Pp.180-191.
- Huang, et al. (2019). *Educational Technology : Primer for the 21 St Century*. Singapore: Springer.
- Husaini. (2003). *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Imam Wahyudi, Fitri Wijayanti. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis CourseLab pada Prinsip Kerja Engine Bidang Keahlian Kendaraan Ringan. *Politeknologi*, Vol.18,No.3, pp.261-270.
- Inanna et al. (2021). Modul Elektronik (E-Modul) Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh. *Seminar Nasional Hasil Penelitian 2021* (hal. 1232-1241). Makasar: Universitas Negeri Makasar.
- Irmawati et al. (2023). Pemanfaatan E-Modul Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Canva pada Prodi Pendidikan Matematika dalam Proses Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 145-152.
- Istiqoma et al. (2023). Modul Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Mandiri. *Seminar Nasional 2023* (hal. 301-305). Malang: ITN Malang.

- Iswandari, et al. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Moodle pada Materi Hidrokarbon. *EDUSAINS*, Vol. 12(1), pp.81-88.
- Jihyun Lee, Cheolil Lim and Hyeonsu Kim. (2017). Development of an Instructional Design Model for Flipped Learning in Higher Education. *Education Tech Research Dev*, 427-453.
- Karen S. Ivers and Ann E. Barron. (2010). *Multimedia Projects in Education*. California: ABC-CLIO, LLC.
- Kay Lehmann and Lisa Chamberlin. (2009). *Making The Move to Elearning : Putting Your Course Online*. USA: A Division of Rowman & Littlefield Publishing Group, Inc.
- Keller, J. (2010). *Motivation Design for Learning and Performance : The ARCS Model Approach*. US: Springer.
- Keller, John M and Thomas W.Kopp. (1987). *An Application of the ARCS Model of Motivational Design* . Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Kerlinger. (1986). *Foundation of Behavioral Research*. New York: Holt, Rinehart and Winstons.
- Kezia Amadea, Margareta Dinda Ayuningtyas. (Vol.9, No.2, 2020). Perbandingan Efektivitas Pembelajaran Sinkronus dan Asinkronus pada Materi Program Linier. *Jurnal PRIMATIKA*, 111-120.
- Kurniawan, et al. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Moodle. *Journal of Mechanical Engineering Learning (JMEL)*, Vol.9(1), p.1-10.
- L.P.C. Dewi, D.P. Parmiti, I.G. Astawan. (2023). Efektivitas E-Modul Berbasis Catur Pramana Pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 107-119.
- Liana, et al. (2019). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Menggunakan Sigil Software pada Materi Listrik Dinamis. *Seminar Nasional Pascasarjana* (hal. 927-932). Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Lidia Aprileny Hutahaean, Siswandari dan Harini. (2019). Pemanfaatan E-Module Interaktif Sebagai Media. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi*

- Pendidikan Pascasarjana UNIMED* (hal. 298-305). Medan: Universitas Negeri Medan.
- M.Piskurich, G. (2015). *Rapid Instructional Design : Learning ID Fast & Right 3rd Edition*. Canada: John Wiley & Son.
- Made Sri Astika Dewi dan Nyoman Ayu Putri Lestari. (Vol.4, No.3, 2020). E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 433-441.
- Mandasari. (2022). Efektifitas Hasil Belajar Penggunaan Modul Berbasis E-Learning Pada Mata Kuliah Gastronomi. *Jurnal Pariwisata Bunda*, 1-10.
- Markhamah. (2021). Pengembangan Soal Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills) pada Kurikulum 2013 . *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2774-7689.
- Maskun, et al. (2020). Student Perceptions of Online Learning. *International Journal of Multicultural and Multireligius Understanding*, Vol.7, No.2, 67-73.
- Mauricio Buitrago, Andrés Chiappe. (2019). Representation of Knowledge in Digital Education Environment : A Systematic Review of Literature. *Educational Tech Research Dev*, 46-62.
- Mayer & Moreno . (2002). Animation As an Aid to Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 87-99.
- Meidarwati et al. (2023). Kajian Analisis Pendekatan Teori Konstruktivisme dalam Proses Belajar Mengajar. *EDUCATIVO : JURNAL PENDIDIKAN* , 289-297.
- Meltzer, D. (2002). The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gain in Physics. *American Journal of Physics* , 1259-1268.
- Miguel Ramlatchan, Ginger S. Watson. (2020). Enhancing Instructor Credibility and Immediacy in Online Multimedia Design. *Educational Tech Research Dev*, 551-528.
- Muhammad Sholahuddin Arif, Kholifah Kholifah. (2018). The Number Line Media to Improve the Ability of the Students in Calculating Integer Operation. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, Vol.6, No.1, pp. 49-54.

- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munir. (2001). *Aplikasi Teknologi Multimedia dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Alfa Beta.
- N.K. Juliani, I.G.P. Sudiarta, N.N. Nuadi. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Untuk Meningkatkan Numerasi Siswa . *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 72-83.
- Nasir, S.J.A., Asirvatham, D., and Khalid, H.H.M. (2012). *Quality Framework for Assessment of Multimedia Learning Material Version 1.0*. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, pp. 571-579.
- Nieveen. (1999). *Design Approaches and Tools in Educational and Training*. Dordrecht: Kluwer Academic Publisher.
- Ninawati et al. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Software iSpring Suite 9. *Jurnal Educatio*, 47-54.
- Nopiyanto et al. (2021). Meningkatkan hasil belajar mahasiswa melalui model pembelajaran flipped classroom. *Altius : Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan*, 8-18.
- Nurasih Nadira, Hamka Lodang dan Muh. Wiharto. (2022). Uji Validitas Pengembangan E-Modul Materi Ekosistem Sebagai Sumber Belajar pada Kelas X SMA. *Oryza Jurnal Pendidikan Biologi*, 59-64.
- Nurhayati. (2022). Evaluasi Tutorial Online Mata Kuliah Program Linear pada Sistem Pendidikan Jarak Jauh. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4010-4024.
- Nurwahidah et al. (2021). Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Mahasiswa . *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, 118-139.
- Nyoman Sugihartini dan Ketut Agustini. (2018). *Cara Cepat Mengembangkan Instrumen dan Teknik Analisisnya*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara : Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 86-100.

- Ong and Tasir. (2015). Self-Instructional Module Based on Cognitive Load Theory : a Study on Information Retention among Trainee Teachers. *Education Tech Research Dev*, 499-515.
- Pamungkas, R. J. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web pada Materi Karbohidrat*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Parwati and Suharta. (2020). Effectiveness of the Implementation of Cognitive Conflict Strategy Assisted by E-Service Learning to Reduce Students' Mathematical Misconceptions. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, Vol.15, No.11., pp.102-117.
- Parwati et al. (2023). *Blended Learning Berbantuan Media Interaktif*. Jawa Barat: PRCI.
- pinontoan et al. (2021). Pembelajaran Daring Menggunakan E-Modul pada Flipped Classroom Statistika untuk Meningkatkan Kemampuan Bernalar dan Intensi Berwirausaha . *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran)* , 1-10.
- Pitasari dan Frebriyanti . (2023). Analisis Kelengkapan dalam Merumuskan Tujuan Pembelajaran pada Mahasiswa PGMI Semester V. *Qalam*, 35-42.
- Prahasta. (2001). *Sistem Informasi Geografis : Konsep-Kosep Dasar*. Bandung: Informatika Bandung.
- Pratita et al. (2021). Analisis Kebutuhan Mahasiswa Terhadap Bahan Ajar Sebagai Acuan untuk Mengembangkan E-Modul Pembelajaran Digital . *JURNAL PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 69-74 .
- Purnawanto. (2019). Pembelajaran PAI Berbasis High Order Thinking Skills (HOTS) . *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 15-32.
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, h.42.
- Purwanto, et al. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Sistem Informasi Geografis Berbasis HIGHER ORDER THINKING SKILL (HOTS). *Geodika : Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi*, 43-52.
- Putri. (2020). Pengembangan Instrumen Tes Kemampuan Berargumentasi Pada Materi Impuls Dan Momentum. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 44-57.
- Rahayatul Hayanum, Ratih Permana Sari, Nurhafidhah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi

- Exe-Learning. *KATALIS Jurnal Penelitian Kimia dan Pendidikan Kimia*, 7-17.
- Rimang, S. S. (2011). *Meraih Predikat Guru dan Dosen Paripurna*. Bandung: Alfabeta.
- Ririn Tri Ulan Dari dan I Gde Wawan Sudatha. (2022). Upaya Meningkatkan Semangat Belajar Siswa melalui E-Modul Berorientasi Discovery Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 205-214.
- Riyanto. (2009). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: kencana.
- Rohman, M.G., dan Susilo, P.H. (2019). Peran Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Studi Kasus di TK Muslimat NU Maslakul Huda. *Reforma: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 173-177.
- Rohmawati. (2022). 29efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Learning Management System (LMS) Sebagai Media Pembelajaran Daring Mahasiswa Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal SINAU*, 29-35.
- Rosidah. (2020). *Pengembangan Komik Tematik Bermuatan Ekoliterasi Di Sekolah Dasar*. Singaraja: Undiksha.
- Rusli, et al. (2017). *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif : Prinsip Dasar & Model Pengembangan*. Yogyakarta: Andi Offset Yogyakarta.
- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Saefudin. (1986). *Validitas dan Reliabilitas*. Jakarta: Rineka Cipta .
- Sanjaya. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada.
- Sara, et al. (2020). Implementasi E-Learning Berbasis Moodle di Masa Pandemi Covid-19. *ALIGNMENT : Journal of Administration and Educational Management*, Vol.3, No.2, 181-189.
- Sardiman. (2008). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

- Sari dan Suswanto. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Mengukur Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar Program Keahlian Teknik Komputer Dan Jaringan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1008–1016.
- Sari, Denti Novia.,dkk. (2016). Komunikasi Bimbingan Orang Tua pada Anak Dalam Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika . *Jurnal Profesional FIS UNIVED*, Vo. 3(1), pp.58-70.
- Shelly, G. (2011). *Discovery Computer*. United Kingdom: Course Technology.
- Sidiq dan Najuah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah* , 1-14.
- Sitompul dan Banjarnahor. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar, Fasilitas Belajar Dan Kepercayaan Diri Terhadap Prestasi Mahasiswa Prodi Akuntansi Di Kota Batam . *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 548-558 .
- Situmorang et al. (2023). Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penilaian Afektif Mata Kuliah Komunikasi dalam Praktik Kebidanan. *Jurnal Midwifery*, 11-20.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Slimi, Z. (2020). Online Learning and Teaching during COVID-19 : A Case Study from Oman. *International Journal of Information Technology and Language Studies*, VOL.4, Issue.2, pp. 44-56.
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: PT. Elex media Komputindo.
- Sola et al. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Mpi Kelas B Semester Iv Uin Alauddin Makassar . *Educational Leadership*, 48-61.
- Sri Maiyena et al. (2020). Pengembangan Modul Elektronik Fisika Berbasis Konstruktivisme untuk Kelas X SMA. *Journal of Teaching and Learning Physics* 5, 01-18.
- Sudjana, N. (2005). *Penilaian Hasil Proses Mengajar* . Bandung: PT.Remaja Rosdikarya.

- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2010). *Dasar-Dasar Proses Belajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugihartono, et al. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Pers.
- Sugiyono. (2010). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R & D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Cetakan ke-24*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. (2015). *Metodologi Penelitian Bisnis dan Ekonomi*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sukmadinata, N. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosadakarya.
- Sumardi, et al. (Juli 2020). Does the Teaching and Learning Process in Primary Schools Correspond to the Characteristics of the 21 st Century Learning? *International Journal of Instruction*, VOI.13, No.3, pp.357-370.
- Suparlan. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 79-88.
- Suprijono. (2013). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryabrata, S. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susilawati dan Andiyanto. (2021). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Perkembangan Sosial Aud Berbasis Karakter Menggunakan Software Flipbook Maker. *Jurnal UIN Alauddin Makassar*, 1-18.
- Suyono dan Hariyanto. (2014). *Belajar dan Pembelajaran : Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.

- Syahrial, Asrial, Lia Gusti Melinda, M.Rizky Fajar, Nurdatul Jannah, Tari Okta Puspita Sari, Yolanda Eka Putri. (April 2020). Impact E-Modul Ethnoconstructivisme : Attitude and Motivation. *International Journal of Scientific and Technology Research*, Vol.9, Issue 04, pp.3752-3757.
- syam. (2020). Pengaruh Efektifitas dan Efisiensi Kerja Terhadap Kinerja Pegawai pada Kantor Kecamatan Banggae Timur. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 128-152.
- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan dan Implementasi pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Uno dan Nurdin . (2012). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Vallerand, R.J & Haulfort, N. (2003). *Passion at Work : Toward a New Conceptualization*. Charlotte: Information Age Publishing.
- Vaughan, T. (2008). *Multimedia : Making It Work*. New York: Mc Graw Hill.
- William W.Lee, Diana L.Owens. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design*. San Francisco: Pfeiffer.
- William W.Lee and Diana L.Owens. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design*. San Francisco: Pfeiffer.
- Wulandari et al. (2021). Analisis Manfaat Penggunaan E-Modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 139-144.
- Yenti. (2014). Kepraktisan Bahan Ajar Berbasis e-Learning untuk Mata Kuliah Kalkulus Peubah banyak 1 (KBP 1). *Ta'dib*, 14-24.
- Yohanes Fakundo Selman, A.Jaedun. (2020). Evaluation of the Implementation of 4C Skills in Indonesian Subject at Senior High Schools. *Indonesian of Educational Journal*, Vol 9 No.2 PP. 244-257.
- Yonny. (2010). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia, Hal. 175.
- Zaid I. Almarzooq, Mathew Lopes, Ajar Kochar. (2020). Virtual Learning During the Covid-19 Pandemic. *Journal of the American College of Cardiology*, Vol.75, no.20, pp. 2635-2638.

Zulfariyanti et al. (2023). Analisis Validitas Media Video Materi Model Pembelajaran Kooperatif pada Mata Kuliah Strategi dan Desain Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 891-895.

Zuliar dan Darmansyah. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Multimedia dengan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP. *Inovation Technology on Education*, Vol.2,No.01, h.1-8.

