

DAFTAR RUJUKAN

- Abu, S. N. (2014). Pembinaan guru oleh kepala sekolah dalam pengelolaan pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan*, 2(1), 704–831. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/bahana/article/view/3816>
- Agung, A. A. Putu., & Yuesti, Anik. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Ab publisher.
- Anjelina Putri, A. A., Swatra, I. W., & Tegeh, I. M. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Pbl Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iii Sd. *Mimbar Ilmu*, 23(1), 21–32. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i1.16407>
- Antonius, A., Huda, N., Suratno, S., & Author, C. (2022). *PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF PEMBELAJARAN GAMBAR TEKNIK BERBASIS KETERAMPILAN KREATIF UNTUK SISWA SMK*. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i2>
- Aprilia, W., Ring, J., Selatan, R., & Yogyakarta, B. (2021). ISSN 2722-9475 (Cetak) ISSN 2722-9467 (Online) *Jurnal Inovasi Penelitian*. 2(8).
- Astuti, Y., Suyidno, S., Suryajaya, S., Jamilah, N., & Budi Sartika, S. (2024). Citation: Astuti Yanti et al (2024) Development of E-Modules on Puberty Materials to Train Digital Literacy of Madrasah Ibtidaiyah Learners. *Science Education Journal (SEJ)*, 8, 1. <https://doi.org/10.21070/sej.v%vi%i.1643>
- Beach, P., Henderson, G., & McConnel, J. (2020). Elementary teachers' cognitive processes and metacognitive strategies during self-directed online learning. *Teachers and Teaching: Theory and Practice*, 26(5–6), 395–413. <https://doi.org/10.1080/13540602.2020.1863206>
- Colombo, B., & Antonietti, A. (2017). The Role of Metacognitive Strategies in Learning Music: A Multiple Case Study. *British Journal of Music Education*, 34(1), 95–113. <https://doi.org/10.1017/S0265051716000267>
- Damayanti, D. S., & Perdana, P. I. (2023). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Tematik (EMOTIK) Berbasis Flipbook pada Tema 8 Subtema 1 Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2886–2897. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5932>
- de Boer, H., Donker, A. S., Kostons, D. D. N. M., & van der Werf, G. P. C. (2018a). Long-term effects of metacognitive strategy instruction on student academic performance: A meta-analysis. *Educational Research Review*, 24, 98–115. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2018.03.002>
- Erniwati, E., Hunaidah, H., Nurhidayat, R., & Fayanto, S. 2022. *The Testing of E-Module Flip-PDF Corporate to Support Learning: Study of Interests and Learning*

- Outcomes. Journal of Education Technology*, 6(4), 586–597. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i4.43857>
- Faiqoh. (2022). *PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS PROBLEM SOLVING PADA MATERI SISTEM EKSRESI DAN PENGARUHNYA TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SERTA KETERAMPILAN METAKOGNITIF SISWA KELAS XI SMA*.
- Fauziah, N., Oktariani, O., & Rahmawati, R. (2023). Pengembangan E-Modul Belajar dan Pembelajaran Bernuansa Hasil Riset Kependidikan. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(1), 308–315. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4484>
- Fayrus, P. :, Slamet, A., & Pd, M. (2022). *MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN (R n D)*.
- Firdausia, L., Fitrotun Nisa, A., Zulfiati, H. M., Bariyah, I. Q., Dasar, M. P., & Sarjanawiyata Tamansiswa, U. (2024). *PENERAPAN E-MODUL ECOPRINT FLIPBOOK BERBASIS PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KREATIVITAS SISWA*.
- Gulo, K., & Mendrofa, N. K. (2024). Pengembangan E-Modul dalam Bentuk Flipbook Berbasis Discovery Learning Terhadap Kemampuan Metakognitif Siswa di UPTD SMP Negeri 1 Gunungsitoli. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 1007–1020. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i2.2956>
- Handayani, E. T. Y., Mahdiyah, & Nursetiawati, S. (2019). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3360401>
- Hayatul Mardhiyah, Hanifa Zahara, & Ikhsan Maulana. (2024). Hubungan Teknik Umpan Balik Dengan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 2(3), 37–52. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i3.784>
- Hidayat SMP Negeri, F., Jl Cihanjuang No, P., Rahayu, C., Parongpong, K., Bandung Barat, K., Nizar SMAN, M., Jl Ir Juanda Jl Dago Pojok, B. H., Coblong, K., Bandung, K., & Barat, J. (n.d.). *MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) MODEL IN ISLAMIC EDUCATION LEARNING*.
- Intan Sari Zendrato, S., Otoni Harefa, A., Studi, P., Ilmu Keguruan dan Pendidikan, F., & Nias, U. (n.d.). *PENGARUH MINAT, MOTIVASI DAN KEMAMPUAN METAKOGNITIF TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMP NEGERI 1 HILIDUHO*.
- Intan Sari Zendrato, S., Otoni Harefa, A., Studi, P., Ilmu Keguruan dan Pendidikan, F., & Nias, U. (2023). *PENGARUH MINAT, MOTIVASI DAN KEMAMPUAN METAKOGNITIF TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMP NEGERI 1 HILIDUHO*.

- Intan Sari Zendrato, S., Otoni Harefa, A., Studi, P., Ilmu Keguruan dan Pendidikan, F., & Nias, U. (2024). *PENGARUH MINAT, MOTIVASI DAN KEMAMPUAN METAKOGNITIF TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMP NEGERI 1 HILIDUHO*.
- Januar, L. R., Purwanto, P., & Susiswo, S. (2023). Strategi Metakognitif Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Sistem persamaan Linear Dua Variabel Ditinjau Berdasarkan Kecemasan Matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 210–222. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1817>
- Jurnal Pendidikan Biologi, B., & Yunanti, E. (n.d.). *HUBUNGAN ANTARA KEMAMPUAN METAKOGNITIF DAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR BIOLOGI KELAS IX MTS N METRO TAHUN(Januar et al., 2023) PELAJARAN 2013/2014*.
- Khaira Ummah, K., & Mustika, D. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. In *Jurnal Kependidikan* (Vol. 13, Issue 2). <https://jurnaldidaktika.org>
- Khusna, M., & Febrianto, P. T. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipped Classroom Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1351–1361. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1026>
- Kosasih. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*.
- Lastri, Y. (2023). PENGEMBANGAN DAN PEMANFAATAN BAHAN AJAR E-MODUL DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1139–1146. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1914>
- Lestari, E., Nulhakim, L., & Indah Suryani, D. (2022). Pengembangan E-modul Berbasis Flip Pdf Professional Tema Global Warming Sebagai Sumber Belajar Mandiri Siswa Kelas VII. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(2), 338–345. <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.2.338-345>
- Magdalena, I., Khofifah, A., & Auliyah, F. (2023). *BAHAN AJAR*. 2(5), 10–20. <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>
- Monica. (2010). Pengaruh Warna, Tipografi, dan Layout Pada Desain Situs. *HUMANIORA*, 1, 459–468.
- Nopriyanti. (2017). Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Animasi Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 17(2), 93–102.
- Pahmawati Pakpahan, I., Selegi, S. F., & Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Materi Bumi Dan Alam Semesta Pada Pembelajaran IPA Kelas VI SDN Sukakarya. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 440–453. <https://doi.org/10.37216/badaa.v4i2.649>
- Patricia L. Smith, T. J. R. (2003). *Instructional Design*. NJ. Merril Prentice Hall, Inc.

- Pramuditya, S. A., Subali Noto, M., & Syaefullah, D. (2017). *Game Edukasi RPG Matematika* (Vol. 6, Issue 1).
- Putra, J. D., & Rahmi, U. (2023). Pengembangan E-Modul IPAS untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa kelas IV SD. *Jurnal Family Education*, 3(2), 173–185. <https://doi.org/10.24036/jfe.v3i2.98>
- Putri, N. T., Ariyani, F., & Adha, M. M. 2023. Pengembangan E-Modul Bermuatan Tema Cita-Citaku Berbasis Project Based Learning. *AlMadrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 964. <https://doi.org/10.35931/am.v7i3.2339>
- Rahmawati, D. Y., Wening, A. P., Sukadari, S., & Rizbudiani, A. D. (2023a). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2873–2879. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5766>
- Rayanto, Y. H. (2023). *Instrumen Penelitian Penilaian Bahan Ajar* (B. Mabroh (ed.)). Aqilian Publika.
- Ricu Sidiq, & Najuah. 2020. Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.21009/jps.091>.
- Rieser, S., Naumann, A., Decristan, J., Fauth, B., Klieme, E., & Büttner, G. (2016). The connection between teaching and learning: Linking teaching quality and metacognitive strategy use in primary school. *British Journal of Educational Psychology*, 86(4), 526–545. <https://doi.org/10.1111/bjep.12121>
- Rohmawati, I., & Menarianti, I. (2019). Pengembangan Game Edukasi Tentang Budaya Nusantara “TANARA” Menggunakan Unity 3D Berbasis Andorid. *Jurnal SITECH*, Vol. 2, No. 2(2622–2973), 174–184. <http://www.jurnal.umk.ac.id/sitech>
- Rukhmana, T., Muhammadiyah, S., & Penuh, S. (2021). *Analisis Kesulitan Memahami Konsep Matematis Di Tinjau Dari Kemampuan Metakognisi Siswa* (Vol. 2, Issue 3).
- Sefadella, D. (2022). *PENGEMBANGAN E-MODUL INKUIRI TERBIMBING BERBASIS METAKOGNISI PADA MATERI KEANEKARAGAMAN HAYATI PESERTA DIDIK KELAS X TINGKAT SMA*.
- Septiawati, D., Suryani, N., & Widyastono, H. (2021). *Penggunaan Game Edukasi Terhadap Kemampuan Kosakata Anak Tunarungu* (Vol. 1, Issue 1). <https://journal.uib.ac.id/index.php/combines>
- Setyawan, D. A. (2013). *METODOLOGI PENELITIAN I A A N N J U R U S A N A K U P U N K T U R P O L T E K K E S K E M E N K E S S U R A K A R T A*.
- Simanihuruk, S., & Hia, Y. (2022). Pengembangan E-Modul Menggunakan Flip PDF Corporate Edition pada Materi Perbandingan Trigonometri pada Segitiga Siku-Siku di SMA N 1 Sumbul. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(5), 775–788. <https://doi.org/10.55927/fjas.v1i5.1594>

- Siswo Putro, G., Zahrotin, A., Al Islami, A. A., & Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Modern Ngawi, S. (2024). PT. Media Akademik Publisher ANALISIS E-MODUL BERBASIS FLIPBOOK TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI CAHAYA DI SMPN 1 BRINGIN. *JMA*, 2(7), 3031–5220. <https://doi.org/10.62281>
- Suartama, I. K. (2016). Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembeajaran. <https://www.researchgate.net/publication/335541585>
- Suartama, I. K. 2008. Pengembangan Compact Disc (CD) Multimedia Interaktif pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 8(1). <https://www.academia.edu/download/60617395/PengembanganCompactDiscCDMultimediaInteraktifpadaMataKuliahMediaPembelajaran20190916-28209-lylm6k.pdf>
- Sudarma, I. K., Prabawa, D. G. A. P., & Tegeh, I. M. 2015. *Desain Pesan: Kajian Analisis Desain Visual Teks dan Image*. 94 hlm.
- Sudarma, I. K., Prabawa, D. G. A. P., & Tegeh, I. M. 2015. *Desain Pesan: Kajian Analisis Desain Visual Teks dan Image*. 94 hlm.
- Sudarma, I. K., Sudatha, I. G. W., Mahadewi, L. P. P., Sukmana, A. I. W. I. Y., Simamora, A. H., & Prabawa, D. G. A. P. (2024). *Teori dan Praktik Pembelajaran Daring*. Rajawali Pers.
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Sufya, S. (2024). *PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS V SDN 2 NGIJO KABUPATEN MALANG*.
- Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. 2023. Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE SEBAGAI MODEL PENGEMBANGAN MEDIA INSTRUKSIONAL EDUKATIF (MIE) MATA KULIAH KURIKULUM DAN PENGAJARAN. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/issue/view/851>
- Syahlan, I. . 2023. Pengembangan E-Modul Berbasis Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Pemecahan Masalah Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Dasar.
- Tanjung, R. F. 2019. Answering the Challenge of Industrial Revolution 4.0 Through Improved Skills Use of Technology College. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v1i1.1374>

- Tegeh, I. Made., & Kirna, I. Made. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model*. 12–26.
- Tegeh, I., Simamora, A. H., Dwipayana, K., Studi, P., & Pendidikan, T. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(2).
- Wahyuni, T., Purwasih, D., Syauckani, M. H., & Jumadi. 2022. Scientific Approach Based E-Module on Vibration, Waves, and Sound Using Canva Design. *Journal of Education Technology*, 6(3), 410–422. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i3.36133>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Widiana, Wayan., Nyoman Jampel, Nyoman., Tegeh, Made., & Parwata, G. L. Agung. (2024). *Metacognitive-Based Learning Model* (D. Aprilyana. Ahmad, Ed.). Rajawali Perss
- Widya, N., Marwa, S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). *Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka*. <https://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/index>
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021a). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021a). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>