

DAFTAR PUSTAKA

- Accraf, L. B. R., Suryati, S., & Khery, Y. 2018. *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android dan Nature of Science Pada Materi Ikatan Kimia dan Gaya Antar Molekul untuk Menumbuhkan Literasi Sains Siswa. Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*. 6(2), 133-141.
- Amir, Zubaidah dan Risnawati. (2016). *Psikologi Pembelajaran Matematika*. Aswaja Pressindo: Yogyakarta.
- Anggelina, R., & Sylvia, I. (2021). *Efektivitas E-Modul Pembelajaran Sosiologi Berbasis Anyflip dalam Meningkatkan Penguasaan Materi Siswa Kelas XI di SMA. Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 94–103. <https://doi.org/10.24036/sikola.v3i2.157>
- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, S. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi pendidikan edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asrial, A., Syahril, S., Maison, M., Kurniawan, S. O. P. (2020). *Ethnoconstructivism E-Module to Improve Perception , Interest , And Motivation of Students in Class V Elementary School*. 9(1), 30– 41. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i1.19222>
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction* (4th ed.). New York: Longman
- Candiasa, I. M. 2010. *Pengujian Instrumen Penelitian disertasi Aplikasi Iteman dan Bigsterps*. Singaraja: Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Cincio, A. D., Panzoli, D., & Valenti, A. 2023. *Investigating the novelty effect in a three-dimensional virtual learning environment. British Journal of Educational Technology*, Volume 54, Nomor 5. <https://doi.org/10.1111/bjet.13328>
- Fadhilah, Wina Auliya dan Fitria Dwi Prasetyaningtyas. 2025. *Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Aplikasi Anyflip IPAS Kekayaan Budaya Indonesia guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan), 8(7), 7017-7026.

- Fatmawati, A. 2016. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk SMA Kelas X*. Jurnal Edusains, Vol. 4 No. 2, 2338-4387.
- Fathurrahman, F., & Dayu, D. P. K. 2022. *Teacher's Digital Competence in Mitigating the Digital Divide during the COVID-19 Pandemic*. Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran, Volume 8, Nomor 4.
- Groening, C., & Binnewies, C. 2019. *To gamify or not to gamify? An experimental study on the influence of gamification on motivation and performance in higher education*. Journal of Educational Technology & Society, Volume 22, Nomor 2.
- Gunadharma, Ananda. 2011. *Pengembangan Modul Elektronik Sebagai Sumber Belajar Untuk Mata Kuliah Multimedia Design*. Jurnal Skripsi. Jakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
- Hasanah, I., Melati, H. A., & Rasmawan, R. (2021). *Pengembangan modul kimia pendekatan saintifik pada materi laju reaksi di Madrasah Aliyah (MA)*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(6), 4160-4171.
- Henggraini Eka Putri, U. (2020). *The Development Of E-Modules Problem Based Learning Using Google Classroom For Basic Electricity And Electronics At Vocational School*. 4, 84–93.
- Lepper, M. R., & Malone, T. W. 1987. *Motivational effects of computer-based instruction. Aptitude, learning, and instruction*, Volume 3, Halaman 255-296.
- Lestari, Novia. 2020. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Klaten: Lakeisha.
- Majid. 2011. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Martani, Kristina Dewi. 2020. *Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Aplikasi Anyflip untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas 4 SD N Bagusan Kecamatan Parakan Kabupaten Temanggung*. Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik Universitas PGRI Semarang. Vol. 6 No. 1

- Ni V., A., & Costello, E. 2023. *Supporting teachers in moving online: A descriptive analysis of teacher-support needs during the COVID-19 pandemic. Teaching and Teacher Education*, Volume 122
- OECD. (2020). *Education and Digitalization: Ensuring Equity*.
- Prastowo, A. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta. Diva Press
- Prayudha, D. R. (2017). *Pengembangan E-Modul Dengan Model Problem Based Learning Pada Materi Bilangan Bulat Kelas VII. Aksioma*. 7(1): 48.
- Putri, I.P., & Yuniasih, S. H. S. (2020). *Pengembangan E-modul Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Perjuangan Para Pahlawan di Kelas IV Sekolah Dasar*. 4, 523–530.
- Rey, G. D. 2012. *The seductive details effect in multimedia learning. Computers & Education*, Volume 59, Nomor 2.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.01.006>
- Riduwan. 2012. *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. 2014. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sa'dun Akbar. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2017), hlm.121.
- Santika, A., & Sylvia, I. (2021). *Efektivitas E-Modul Berbasis Anyflip untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Materi Siswa pada Materi Nilai dan Norma Sosial Kelas X di SMA N 3 Payakumbuh. Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(4), 285–296.
<https://doi.org/10.24036/sikola.v2i4.128>
- Sari, N. M., Erianjoni, E., & Sylvia, I. (2019). *Perilaku Siswa Menghadapi Ujian Nasional Berbasis Komputer di SMAN 3 Kota Pariaman Tahun 2018. Jurnal Perspektif*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.24036/perspektif.v2i1.58>
- Shafa, S. (2014). *Karakteristik Proses Pembelajaran Kurikulum 2013*. *Dinamika Ilmu*, 14(32), 81– 96.
- Sidiq, R., & Najuah. (2020). *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14.

- Sopian, Y. A., & Afriansyah, E. A. (2017). *Kemampuan Proses Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Creative Problem Solving Dan Resource Based Learning (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas X Smk Krija Bhakti Utama Limbangan)*. Jurnal Elemen, 3(1), 97-107
- Sugiyanto, Doni . Modul Virtual: *Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital*. INVOTEC, Volume IX, No.2, Agustus 2013: 101-116
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan :Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, R&D dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H.B. 2012. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Van Merriënboer, J. J., & Sweller, J. 2005. Managing cognitive load in the design of complex learning environments. *Educational Psychology Review*, Volume 17, Nomor 2. <https://doi.org/10.1007/s10648-005-3951-0>
- Vembriarto. 1985. *Pengantar Pengajaran Modul*. Yogyakarta: Yayasan
- Widiasworo, E. 2017. *Masalah-Masalah Siswa dalam Kelas dan Solusinya*. Yogyakarta: Araska.
- Winarni, E. W. 2018. *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Jakarta: Bumi Aksara.