

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, W. N., & Widodo, W. (2022). Penggunaan *E-modul* Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Pada Materi Kalor. *10*(2), 193–202.
- Agung, A. A. G. (2017). *Statistika dasar untuk pendidikan*. Deepublish Publisher.
- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis pedagogical content knowledge terhadap buku guru IPAS pada muatan IPA sekolah dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, *6*(5), 9180–9187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>
- Albina, M., & Pratama, K. B. (2025). Peran tujuan pembelajaran dalam perencanaan pembelajaran: Dasar untuk pembelajaran yang efektif. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *2*(2), 55–61. <https://doi.org/10.62383/hardik.v2i2.1233>
- Amalia, A., Mislinawati, & Vitoria, L. (2023). Pengembangan *E-modul* Berbasis Flipbook Maker Untuk Pembelajaran Sistem Pernapasan Manusia di Kelas V SD Negeri 22 Banda Aceh. *6*, 2423–2432.
- Ananda, L. M. K., Wibawa, I. M. C., & Yuda Sukmana, A. I. W. I. (2026). Pengembangan *e-modul* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *10*(1), 96–109. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i1.11626>
- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-komik pendidikan untuk membentuk karakter dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, *8*(2), 93–106. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>
- Antonius, A., Huda, N., & Suratno, S. (2022). Pengembangan *E-modul* Interaktif Pembelajaran Gambar Teknik Berbasis Keterampilan Kreatif Untuk Siswa Smk. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *3*(2), 1090–1102. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i2.1347>
- Asyiqah, D. K. S., & Widagdo, A. (2025). Analisis penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint terhadap hasil belajar siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(03). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30011>
- Baber, H. (2022). A systematic review on digital literacy. In *Smart Learning Environments*. <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00185-x>
- Biggs, J., & Tang, C. (2011). *Teaching for quality learning at university* (4th ed.). McGraw-Hill Education (UK).
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science+Business Media.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2002). *Belajar dan pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Dwanda Putra, L., & Sentia, E. (2023). Pengembangan Modul Digital Berbasis Multimedia Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar (Sd). *GEOGRAPHY: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *11*(1), 1. <https://doi.org/10.31764/geography.v11i1.12040>
- Fadilah, A., Ahmad, D., & Farida, N. (2021). Pengembangan *e-modul* berbasis contextual teaching and learning (CTL) dengan bantuan flipbook maker pada materi geometri transformasi. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, *9*(1), 1–11. <https://doi.org/10.23960/mtk/v9i1.pp1-11>
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, *8*(1),

- 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Faradiva, T. N., Firmansyah, A., & Ghasya, D. A. V. (2026). *Pengembangan Media Flip Book Materi Understanding Everyday Vocabularies Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. 11.*
- Idrus, L. (2019). Evaluasi dalam proses pembelajaran. *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(2), 920–935. <https://doi.org/10.35673/ajmpi.v9i2.427>
- Irwandani, S. L., Asyhari, A., Muzannur, & Widayanti. (2017). Modul digital interaktif berbasis Articulate Studio'13: Pengembangan pada materi gerak melingkar kelas X. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(2), 221–231. <https://doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v6i2.1862>
- Jannah, I. K. J., & Suciptaningsih, O. A. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis CTL pada Kurikulum Merdeka Muatan IPAS. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(8), 6164–6172. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i8.2584>
- Jatnika, A., Usman, H., & Suntari, Y. (2026). E-book interaktif berbasis PBL (Problem Based Learning) dengan bantuan aplikasi Flip Builder untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(6), 2090–2099. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i6.10990>
- Johnson, E. B. (2002). *Contextual teaching and learning: What it is and why it's here to stay*. Corwin Press.
- Johnson, E. B. (2007). *Contextual teaching and learning: Menjadikan kegiatan belajar-mengajar mengasyikkan dan bermakna (I.*
- Kadek Suartama, I., Setyosari, P., Sulthoni, & Ulfa, S. (2020). Development of ubiquitous learning environment based on moodle learning management system. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(4), 182–204. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i14.11775>
- Kemendikbudristek. (2022). *Modul Ajar Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan.
- Komalasari, K. (2010). *Pembelajaran kontekstual: Konsep dan aplikasi*. Refika Aditama.
- Marbun, R., Sitepu, A., Purba, F. J., Silalahi, E. K., Pinem, I., & Silaban, P. J. (2025). Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis digital terhadap hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri 060938 Medan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i4.32638>
- Maryami, B. A., & dkk. (2023). *Reka baru media pembelajaran PPKN*. Cahya Ghani Recovery.
- Maswan, & Muslimin, K. (2017). *Teknologi pendidikan: Penerapan pembelajaran yang sistematis*. Pustaka Pelajar.
- Pasampuri, T., Syarifunir, & Jusman. (2024). *Pengenalan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi belajar Siswa di SDN 110 Lura*. 5(12), 496–501.
- Pembelajaran, P. K. (2023). *Kurikulum dan pembelajaran: Perangkat ajar (modul ajar/ATP/video*. Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia.
- Prabawa, D. A. P. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 46(3), 213. <https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v46i3.4217>
- Prabawa, D. G. A. P., & Restami, M. P. (2022a). Efektivitas Konten Digital Menggunakan Prinsip Segmentasi di Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 72–

80. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.41218>
- Prabawa, D. G. A. P., & Restami, M. P. (2022b). Pengembangan multimedia tematik berpendekatan saintifik untuk siswa sekolah dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 479–491. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v8i3.28970>
- Prastowo, A. (2015). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. DIVA Press.
- Pratama, Y., Barokah, T., Cahyani, V. J., Sapriani, M., Maharani, A., & Khoirunnisa. (2025). *Pengaruh Modul Ajar dan Pembelajaran Interaktif IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 10.
- Purwanto. (2009). *Evaluasi hasil belajar*. Pustaka Pelajar.
- Putra, L. D., & Sentia, E. (2023). Pengembangan modul digital IPA berbasis contextual teaching and learning (CTL) untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *JP2SD*, 7(1), 134–147.
- Putri, N. W. M. A., Jampel, N., & Suartama, I. K. (2014). Pengembangan e-learning berbasis Schoology pada mata pelajaran IPA kelas VIII di SMP Negeri 1 Seririt. *Jurnal Edutech Undiksha*, 2(1), 1–15.
- Rahayu, E. D., Supriyono, & Nurhidayati. (2022). Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Powtoon Pada Materi Daur Hidup Dan Upaya Pelestarian Makhluk Hidup Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 1349–1358.
- Ramadhani, W., & Fitria, Y. (2021). Capaian kemandirian belajar siswa dalam pembelajaran sains tematik menggunakan modul digital. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4101–4108. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1391>
- Rizqi, S., Susiawati, I., Utami, D., & Arab, B. (2023). Active Learning Pada Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 3025.
- Robiansyah, B., Jampel, I. N., Gede, D., & Putra, A. (2025). *Interactive Animated Video Media with a Contextual Approach in Integrated Science and Social Studies (IPAS) for Fourth Grade Students*. 5(3), 441–451.
- Salsabilla, I. I., Jannah, E., & Juanda, J. (2023). Analisis modul ajar berbasis Kurikulum Merdeka. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 33–41. <https://jurnalkip.samawa-university.ac.id/JLPI/article/view/384>
- Sapriya. (2006). *Pendidikan IPS: Konsep dan pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Saragih, S. M., Aisyah, M., & Firmansyah, M. A. (2024). The Effect of Learning Media on the Learning Motivation of Fifth-Grade Students at Mis Al-Anwar Medan. *Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7, 16177–16180. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
- Septiani, P. (2023). Implementasi kebijakan Kurikulum Merdeka Belajar dan efektivitas peran guru. *Conference of Elementary Studies*, 587–591.
- Setyosari, P., & Ulfa, S. (n.d.). *Development of an Instructional Design Model for Mobile Blended Learning in Higher Education*. 4–22.
- Simamora, A. H., Sudarma, I. K., & Prabawa, D. G. A. P. (2018). Pengembangan E-modul Berbasis Proyek Pendidikan Undiksha. *Journal of Education Technology*, 2(1), 51–60.
- Simamora, A. H., Sudarma, I. K., & Prabawa, D. G. A. P. (2022). Pengembangan e-modul berbasis proyek untuk mata kuliah fotografi di Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha. *Journal of Education Technology*, 2(1), 51–60. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i1.13809>
- Sitompul, K. G., Sutarno, & Hamdani, D. (2011). Pengembangan e-modul berbasis pendekatan contextual teaching and learning (CTL) untuk melatih

- kemampuan berpikir analisis siswa pada materi gelombang bunyi. *DIKSAINS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 2(1), 37–48. <https://doi.org/10.33369/diksains.2.1.37-48>
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Standar, B., & Kurikulum, dan A. P. (2025). *Panduan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. Fase B Dan C.
- Standar, K. K. B., & Kurikulum, dan A. P. (2024). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 032/H/KR/2024 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jenjang Pendidikan Dasar.
- Suartama, I. K. (2010a). Kualitas Pembelajaran Pada Mata Kuliah Media. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 43(3), 253–262.
- Suartama, I. K. (2010b). Materi 4 evaluasi dan kriteria kualitas multimedia pembelajaran. In *Ubiquitous Learning Environment Based on Moodle Learning Management System* (pp. 1–17).
- Suartama, I. K. (2010c). Pengembangan multimedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata kuliah Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 43(3), 253–262.
- Suartama, I. K., Mahadewi, L. P. P., Divayana, D. G. H., & Yunus, M. (2022). ICARE Approach for Designing Online Learning Module Based on LMS. *International Journal of Information and Education Technology*, 12(4), 305–312. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2022.12.4.1619>
- Suartama, I. K., Sulthoni, Ulfa, S., Setyosari, P., Yunus, M., & Sugiani, K. A. (2021). Ubiquitous Learning vs. Electronic Learning: A Comparative Study on Learning Activeness and Learning Achievement of Students with Different Self-Regulated Learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(3), 36–56. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i03.14953>
- Sudarma, I. K., Prabawa, D. G. A. P., & Suartama, I. K. (2022). The application of information processing theory to design digital content in learning message design course. *International Journal of Information and Education Technology*, 12(10), 1043–1049. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2022.12.10.1718>
- Sudatha, I. G. W., & Tegeh, I. M. (2015). *Desain multimedia pembelajaran*. Media Akademi.
- Suhelayanti, R., I., T., P., Y. R., & dkk. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Yayasan Kita Menulis.
- Suparlan. (2019). Teori konstruktivisme dalam pembelajaran. *Islamika: Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 79–88. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori konstruktivistik dan implikasinya dalam pembelajaran. *Jiip (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 5(7). <https://doi.org/10.31004/jiip.v5i7.4318>
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.
- Suyono, & Hariyanto. (2014). *Belajar dan pembelajaran: Teori dan konsep dasar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Suyoso, & Nurohman, S. (2014). Pengembangan modul elektronik berbasis web

- sebagai media pembelajaran fisika. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 44(1). <https://doi.org/10.21831/jk.v44i1.2193>
- Triyono, Santosa, B., & Sayuti, M. (2023). Implementasi Media Belajar E-Learning Moodle Dalam Konteks Aktivitas Belajar Peserta Didik Di Sekolah Kejuruan Muhammadiyah 1 Sukoharjo. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 5820–5830. www.smkmuh1-skh.sch.id.
- Wijayanti, N. P. A., Damayanthi, L. P. E., Sunarya, I. M. G., & Putrama, I. M. (2016). Pengembangan *E-modul* Berbasis Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Untuk Siswa Kelas X Studi Kasus Di Smk Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 184–197. <https://doi.org/10.23887/jptk.v13i2.8526>
- Yanuarti, R., Utari, I., & Harianti, D. (2022). Evaluasi pemanfaatan *e-modul* sebagai bahan belajar mandiri dalam program peningkatan kompetensi guru. *Jurnal TEKNODIK*, 26(2), 101–114. <https://doi.org/10.32550/teknodik.vi.972>

