

DAFTAR PUSTAKA

- Desmita. (2011). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Gunawan, R. A. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Jakarta: Rajawali.
- Harahap, M. (2022). Pengembangan E-modul Berbasis Hypercontent Pada Mata Kuliah Pengelolaan Usaha Busana. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Vol. 5, No. 6*, 1619.
- Herliani, D. T. (2021). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jawa Tengah: Lakeisha.
- Hidayat, R. (2020). Pengembangan Modul Berbasis Hypercontent Materi Prinsip Dasar Pembuatan Animasi 2D Mata Pelajaran Animasi 2D dan 3D Kelas XI Multimedia di SMK Muhammadiyah 2 Taman. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Kommers, P. A. (1996). *Hypermedia Learning Environment: Instructional Design and Integration*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Kustandi, C., D. D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran : Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Leshchenko, T. d. (2022). The Usage Of Quick Response Codes : Evolution And Integration In Classroom Activities In The Context Of Language Learning. *Journal Pedagogical Education*, 53.
- Prawiradilaga, D. S., R. W. (n.d.). *Modul, Prinsip-Prinsip Dasar Pengembangan Hypercontent*.
- Prawiradilaga, D. S., U. A. (2018). *Modul Hypercontent : Teknologi Kinerja*. Jakarta: Kencana.
- Prawiradilaga, D. S. (2007). *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Prawiradilaga, D. S. (2012). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

- Putra, H. E. (2020). Development Of A Printed Hypercontent Module For Leadership Subjects. Vol 9, No. 2.
- Rahmawati, S. (2016). Pengembangan Desain Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar Kelas 6. No.3.
- Rahmi, N. d. (2021). Pengembangan Modul Online Sistem Belajar Terbuka dan Jarak Jauh Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pada Program Studi Teknologi Pendidikan. *Jurnal Visipena*, Vol.12, No.1.
- Risnawati., A. Z. (2018). The Development Of Learning Media Based On Visual, Auditory, And Kinesthetic (VAK) Approach To Facilitate Students' Mathematical Understanding Ability. *Journal Of Physics*.
- Royhanin, Y. (2021). Pengembangan E-modul Berbasis Hypercontent Untuk Siswa SMK. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol.5, No.8, 884.
- Sefriani, R. R. (2021). Design And Development Based Learning Media Application Using Mobile App Inventor. *International Journal Of Education*, Vol. 1, No. 1.
- Shania, A. I. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran Hypercontent Materi Konsep Dan Kebutuhan Manusia Bagi Siswa Kelas VII SMP Nusantara Krian. *Teknologi Pendidikan*.
- Subadi, T. (2008). *Sosiologi*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Tubagus, M. (2021). *Model Pembelajaran Terbuka Jarak Jauh : Kajian Teoritis dan Inovasi*. Yogyakarta: Nas Media Pustaka.
- Widiana, R. (2021). Pengembangan E-modul Berbasis Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol.3, No.6, 370.
- Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Yenny, d. (2022). Development Of E-Modules In Geography Subject To Improve Self Regulation, Motivation and Learning Outcomes. Vol.6, No.1.

Mencerdaskan &
Memartabatkan Bangsa