

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A., Achmad, A., & Sahibu, S. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pemograman Web Berbasis Android. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 11(1):45-54.
- Amin, M. N., Ramadhani, D. F., & Herwanto, H. W. (2022). Improving the Quality of Blended Learning through Mobile Learning Applications in Basic Programming Learning for Vocational School Students. *Letters in Information Technology Education (LITE)*, 5(1):38-43.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MODEL ADDIE MENGGUNAKAN SOFTWARE UNITY 3D. *Jurnal Education And Development*, 9(4):433–438.
- Ar, H. S. (2022). Mengembangkan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial*, 20(1):25-42.
- Azis, N., Pribadi, G., & Nurcahya, M. S. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *Jurnal IKRA-ITH Informatika : Jurnal Komputer Dan Informatika*, 4(3):1-5.
- Cahyanto, A., Lesmono, A. D., & Handayani, R. D. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Melatihkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Pokok Bahasan Gelombang Bunyi. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika (JLPF)*, 3(2):154-164.
- Suparni (2016). Metode Pembelajaran Membaca Doa Berbasis Multimedia untuk Anak Usia Dini. *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering*, 2(1):57-63,
- Danuri, & Maisaroh, S. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Dewi, M. S. A., & Lestari, N. A. P. (2020). E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3):433-441.
- Dwipangga, A., Duskarnaen, M. F., & Ajie, H. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID TENTANG PRINSIP DASAR ANIMASI DENGAN METODE LUTHER-SUTOPO. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 9(1):148–153.
- Erdi, PN., & Padwa, T. (2021). Penggunaan E-Modul Dengan Sistem Project Based Learning. *JAVIT : Jurnal Vokasi Informatika*, 1(1):23–27.

- Fortuna, S., Purnamasari, A. I., & Dikananda, A. R. (2023). Game Edukasi Menyusun Kata Berbasis Android Dengan Metode MDLC Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Pada Paud Wijaya Kusuma 1 Kota Cirebon. *Jurnal Teknologi Ilmu Komputer*, 1(2):61-65.
- Fuadi, R. K., Harmastuti, & Setyowati, D. (2022). RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN BANGUN RUANG BERBASIS UNITY. *JURNAL TEKNOLOGI TECHNOSCIENTIA*, 14(2):109–120.
- Ganceh, H., Rahmadita, W., Jannah, D. A. M., & Julianto, F. (2022). Komparasi E-Modul dan Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa di Tinjau dari Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(1):31–42.
- Hasan, M., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hilwani, A. I., Suryadi, A., & Z, R. W. P. (2021). Perancangan Aplikasi Mari Konseling Berbasis Android dengan Firebase. *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 2(2):220-226.
- Ikhsan, I., dkk. (2023). Digital Multimedia in the form of an Android-based e-module. *Jurnal Mandiri IT*, 12(1):6-12.
- Imbar, K., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1):108–120.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1):15-20.
- Laili, I., Ganefri, & Usmeldi. (2019). Efektivitas Pengembangan E-Modul *Project Based Learning* pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(3):306-315.
- Laraphaty, N. F. R., Riswanda, J., Anggun, D. P., Maretha, D. E., & Ulfa, K. (2021). Review: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MODUL ELEKTRONIK (E-MODUL). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*, 4(1):145-156.
- Lastri, Y. (2023). PENGEMBANGAN DAN PEMANFAATAN BAHAN AJAR E-MODUL DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *Jurnal Citra Pendidikan (JCP)*, 3(3):1139-1146.
- Mawarni, J., & Hendriyani, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Pada Matakuliah Pemrograman Visual Dengan Metode Pengembangan ADDIE. *Jurnal Vokasi Informatika (JAVIT)*, 1(3):79–88.

- Muzi, M., Rahayu, A. N. A., Ardimo, F. D., Lubis, R. Y., & Shalahudin, M. I. (2023). *Perancangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn)*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Novita, R., & Harahap, S. Z. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER DI SMK. *INFORMATIKA*, 8(1):36-44.
- Nurillahwaty, E. (2022). PERAN TEKNOLOGI DALAM DUNIA PENDIDIKAN. *SEMINAR NASIONAL PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG*, 1:81–85.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1):171-187.
- Okpatrioka, O. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1):86-100.
- Rahmi, L. (2019). PERANCANGAN E-MODULE PERAKITAN DAN INSTALASI PERSONAL KOMPUTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA SMK. *Ta'dib*, 21(2):105-111.
- Rakadea, A. J., Ramdhan, Z., & Sumarlin, R. (2021). PERANCANGAN STORYBOARD UNTUK ANIMASI 2D “APRESIASIMU” DALAM MENINGKATKAN APRESIASI MASYARAKAT TERHADAP DESAIN GRAFIS. *e-Proceeding of Art & Design*, 8(6):3204-3213.
- Ramadayanty, M., Sutarno, S., & Risdianto, E. (2021). PENGEMBANGAN E-MODUL FISIKA BERBASIS MULTIPLE REPRESENTATION UNTUK MELATIHKAN KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH SISWA. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(1):17–24.
- Rohman, A., Mustaji, M., & Fatirul, A. N. (2021). Pengembangan E-Modul Interaktif Materi Sistem Bilangan Untuk Mendukung Pembelajaran Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 11(1):61-71.
- Ruswan, A., dkk. (2024). Penerapan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1):1468-1476.
- Suangi, T. W., Wonggo, D., & Heydemans, C. D. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK Fajar Moyongkota. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 3(2):191-204.
- Suheri, Fadhilla, A., & Khaliq, A. (2021). APLIKASI MOBILE LEARNING BERBASIS ANDROID UNTUK BELAJAR HURUF HIJAIYAH. *Jurnal Nasional Teknologi Komputer*, 1(1):28-36.

- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suryani, S., Mashabi, N. A., & Mulyati. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-MODULE UNTUK MATA KULIAH BARTENDING. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(1):37-51.
- Tafonao, T. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2):103-114.
- Wahono, R. S. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. <https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>. Diakses 21 Februari 2024.
- Widiastuti, N. L. G. K. (2021). E-Modul dengan Pendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3):435-445.
- Yolanda, Y. (2021). PENGEMBANGAN E-MODUL LISTRIK STATIS BERBASIS KONTEKSTUAL SEBAGAI SUMBER BELAJAR FISIKA. *Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisika*, 2(2):40-56.
- Zakir, M., & Musril, H. A. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Berbasis Android di SMK Elektronika Indonesia Bukittinggi. *Jurnal Edukasi Elektro*, 4(2):153-157.