

## DAFTAR PUSTAKA

- Aiken, L. R. (1985). Three coefficients for analyzing the reliability and validity of ratings. *Educational and Psychological Measurement*, 45(1), 131-142.
- Amali, K., Kurniawati, Y., Zulhiddah, Z. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(2), 191-201.
- Amir, N. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik SMP Kelas VII Pada Materi Tata Surya. *Jurnal IPA Terpadu*, 7(1), 103-117.
- Andika. (2022). Agama Dan Perkembangan Teknologi. *Abrahamic Religions Jurnal Studi Agama-Agama*, 2(2), 129-139.
- Andriani, M., Muhali, M., & Dewi, C. A. (2019). Pengembangan Modul Kimia Berbasis Kontekstual Untuk Membangun Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Asam Basa. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 7(1), 1-25.
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asri, A. S., & Dwiningasih, K. (2022). Validitas E-Modul Interaktif sebagai Media. *Pendipa*, 6(2), 465-473.
- Asrul, Ananda, R., & Rosnita. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Medan: Citapustaka Media.
- Astutik, E. P., Purwasih, S. M., Ruffi. (2023). Pengembangan E-Modul Metode Statistika Berbasis Team Based Project. *Jurnal Edupedia Universitas Muhammadiyah Ponorogo*, 7(2), 173-182.
- Azizah, N. (2021). Desain Pembelajaran ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) E-Learning Pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2), 109-120.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Borg, W. & Gall. (1983). *Educational research: An introduction*. New York: Longmen.
- Borg, W. R., & Gall, M. (2003). *Education Research*. New York: Allyn and Bacon.
- Branch, R. M. (2009). *Intructional Design : The ADDIE Approach*. New York: Springer.

- Cahyadi, R. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa*, 3(1), 35-43.
- Darojat, M., Ulfa, S., Wedi, A. (2022). Pengembangan Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Tata Surya. *JKTP*, 5(1), 91-98.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Dewi, M. S., & Lestari, N. A. (2020). E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JIPP: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 433-441.
- Diana, N., & Sukestiyarno. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran Mandiri Berbasis E-Modul. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*. 2, ss. 2013-206. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The Systematic Design Of Instruction*. The United States of America: Eighth Edition.
- Ely, G. &. (1971). *Teaching & Media: A Systematic Approach*. Michigan: Englewood Cliffs.
- Ende, A. M., Jasril, I. R., Jaya, P. (2022). Perancangan dan Pembuatan E-Modul Interaktif Berbasis Canva Pada . *JTEV: Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional*, 8(2), 193-199.
- Ernungtyas, W. (2020). Pemanfaatan Media Sosial dalam Public Relations di Sekolah Menengah Kejuruan. *Komunikasi Nusantara*, 2(1), 10-16.
- Fania, G. I., Khasanah, R., Salsabila, U., Azizah, R., Listiyani, A. (2021). Urgensi Teknologi Pendidikan Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran Daring. *PKWU: Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*, 9(2), 575-590.
- Fatah, A., Haryana, K., Sampurno, Y. G. (2022). Kesiapan SMK Negeri Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif*, 5(1), 95-110.
- Febrista, D., & Efrizon. (2021). Pengembangan e-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika Kelas XI Teknik Audio Vidio. *Votetektika: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 9(3), 102-110.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Gall, M., Gall, J., Borg, W. (2003). *Educational research: An introduction*. Boston: Pearson Education Inc.

- Gularso, D., Suryantari, H., & Aditia Rigianti, H. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Kemampuan Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 7(1), 100-118.
- Hafidz, I. &, Amalia, R., Fajrianti, E., Satrio, N., & Haz, A. (2022). Implementasi Modul Pembelajaran Berbasis Virtual Reality untuk Pendidikan Kedokteran. *IJCS: Indonesian Journal of Computer Science*, 11(2), 534-548.
- Hamzah, P., Syawaluddin, A., & Wawan, K. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Handrianto, C., Jusoh, A. J., Goh, P. S., Rashid, N. A. (2021). Using ADDIE Model for Designing Instructional Strategies to Improve Teaching Competency of Secondary School's Teachers. *E-Prosiding Webinar Konvensyen Kaunseling Kebangsaan Kali Ke-22* (ss. 361-271). Malaysia: Permaka International.
- Hasan, M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Cetakan Pertama*. Lampung: Tahta Media Group.
- Haspen, D. C. (2022). Praktikalitas dan Efektifitas E-Modul Fisika SMA Berbasis Inkuiri Terbimbing Terintegrasi Etnosains Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *JPPF*, 8(1), 10-16.
- Irawan, S., & Mukhlis, M. (2023). Keterampilan Abad 21 dalam Modul Ajar Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka di Sekolah Menengah Kejuruan. *Diglosia*, 6(1), 235—246.
- Iskandar, R., & Farida, F. (2020). Implementasi Model ASSURE untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1052-1065.
- Jalinus, N., & Ambiyar, A. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kerlinger, F. N. (1986). *Foundations of Behavioral Besearch*. 3rd Edition. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Kolopita, C. P., Katili, M. R., R.M.T., Y. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *Inverted*, 2(1), 1-12.
- Kustandi, C., & Daddy, D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kustini, S., Syutarudho, & Zahra, A. (2022). Penggunaan Modul Elektronik Menggunakan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual untuk Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Pangkalpinang. *JEMST: Jurnal of Education, Mathematics, Science and Technology*, 5(2), 56-65.

- Lamada, M., Rahman, E. S., Herawati. (2019). Analisis Kemampuan Literasi Siswa SMK Negeri di Kota Makassar. *Mekom*, 6(1), 35-42.
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., Ma'shum, M. A. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91-100.
- Mulyatiningsih. (2015). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Murti, K., Kresnadi, H., Halidjah, S. (2023). Pengembangan Modul Ajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas IV Kurikulum Merdeka Materi Indonesiaku Kaya Budaya di SDN 24 Pontianak Timur. *Journal on Education*, 6(1), 6801-6808.
- Nabil, N. R., Wulandari, I., Yamtinah, S., Ariani Sri Retno Dwi' Ulfa, M. (2023). Analisis Indeks AIKEN Untuk Mengetahui Validitas Isi Instrumen Kompetensi Minimum Berbasis Konteks Sains Kimia. *Pedagogia*, 25(2), 184-191.
- Nuralan, S. (2021). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Media Pada Masa COVID-19 D SMA Negeri Tolitoli. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(7), 1917-1923.
- Nurillahwaty, E. (2022). Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Public Knowledge Project*, 81-85.
- Osgood, C. E., Suci, G. J., Tannenbaum, P. H. (1957). *The measurement of meaning*. Univer: Illinois Press.
- Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., Hasna, S. (2022). Menerapkan Metode Pembelajaran Berorientasi Student Centered Menuju Masa Transisi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8839-8848.
- Pratama, M. R., & Rahman, A. (2023). Dampak Teknologi Pada Dunia Pendidikan. *Pinisi Journal of Art, Humanity, and Social Studies*, 3(2), 88-96.
- Prawiradilaga, D. S. ( 2007). *Prinsip Disain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Pribadi, B. A. (2019). *Media dan Teknologi Dalam Pendidkian*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Rahmi, L., & Alfurqan. (2021). Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Education and Development*, 9(3), 580-589.
- Ramadhan, M. F., Siroj, R., Afgani, M. W. (2024). Validitas dan Realibilitas. *Journal on Education*, 6(2), 10967-10975.
- Rossett, A. (1987). *Training Need Assessment*. New York: Englewood Cliffs: Educational Technology Publications.

- Sa'diyyah, F., Mania, S., Shuarti. (2021). Pengembangan Instrumen Tes Untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Komputasi Siswa. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(1), 17-26.
- Salsabila, U. H., Insani, A. P., Mustofa, H., Kalma, M. E., Wibisono, M. I. (2023). Teknologi Pendidikan: Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan Pasca Pandemi. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo*, 11(1), 79-88.
- Salsabilla, I. I., Jannah, E., Juanda. (2023). Analisis Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 33-41.
- Schrepp, M., Hinderks, A., Thomaschewski, J. (2014). *Applying The User Experience Questionnaire (UEQ) in Different Evaluation Scenarios*. Heraklion: Springer International Publishing.
- Schrepp, M., Kollmorgen, J., Meiners, A. L., Hinderks, A., Winter, D., Santoso, H. B., & Thomaschewski, J. (2023). On the Importance of UX Quality Aspects for Different Product Categories. *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 8(2), 232-246.
- Sidiq, R., & Najuah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1-14.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sudjana, N., & Rifai, A. (1990). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan : (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syam, S., & dkk. (2022). *Belajar dan Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Thiagarajan, S., Semmel, D., Semmel, M. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minnesota: Leadership Training Constitute/Special Education, University of Minnesota.

- Thirraja, T. L. (2023). Impact of Using E-module in Learning and Facilitation Systematic Literature Reviewon Impact of E-module. *Journal of Pharmaceutical Negative Result*, 14(2), 2557-2564.
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Cendikia*, 15(1), 128-144.
- Utami, L. A., Anjar, Y. M., Hesti, Salsabila, U. H. (2022). Efektivitas Media Teknologi untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Tarbawi: Pendidikan Islam dan Isu-isu Sosial*, 7(1), 71-79.
- Widiana, F. H., & Rosy, B. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran. *EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3728-3739.
- Widodo, S., Amin, M., Nurhasyiri, N., Farhan, M. (2022). Media Pembelajaran Virtual Reality Mata Kuliah Pengantar Teknologi Komputer Pada Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya. *Jurnal Penelitian Ilmu Dan Teknologi Komputer*, 14(1), 1-10.
- Wulandari, F., Yogica, R., Darussyamsu, R. (2021). Analisis Manfaat Penggunaan E-Modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi COVID-19. *Khazanah Pendidikan : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(2), 139-144.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *JURMIA: Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102-118.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75-82.

Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa