

DAFTAR PUSTAKA

- Asih, R. M., & Muslim, A. H. (2023). Pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 4 di kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(3), 557–xxx.
- Boone, H. N., Jr., & Boone, D. A. (2012). Analyzing Likert data. *Journal of Extension*, 50(2), Article 48.
- Buchori, A., Aziz, M. A., & Wardani, T. I. (2025). Development of learning media for the introduction of national heroes based on virtual reality in class VI in elementary school. *Mimbar PGSD Undiksha*, 13(3), 572–581.
- Damayanti, N. L. R., Sukadi, & Wesnawa, I. G. A. (2026). Development of integrated social studies e-modules with Balinese local cultural context to improve learning independence and student motivation in senior high schools. *International Journal of Advanced Technology and Social Sciences (IJATSS)*, 4(3), 329–342.
- Andayani, D. D., Fathahillah, & Jakob, F. E. (2024). Pengembangan e-modul ajar kurikulum merdeka berbasis augmented reality pada mata pelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) kelas VII UPT SMP Negeri 4 Parepare. *SCHOLARS: Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 2(2), 86–98.
- Dewi, L. G. D. P., & Antara, P. A. (2021). Instrumen penilaian ketahananmalangan pada mata pelajaran IPA siswa SD kelas tinggi. *MPI*, 2(1).
- Fatonah, D., Inayah, D. T., & Kartikasari, E. (2026). Development of kebaya pattern e-module elements preparation fashion in vocational high schools. *TEKNOBUGA: Jurnal Teknologi Busana dan Boga*, 14(1).
- Firmansyah, L. F., Ahied, M., Tamam, B., Wulandari, A. Y. R., & Yasir, M. (2023). Pengembangan multimedia interaktif berbasis HTML 5 pada materi sistem tata surya. *Jurnal Natural Science Educational Research*, 6(2).
- Irawan, N. P., & Kusumandyoko, T. C. (2022). Perancangan motion graphic untuk mengenalkan kuliner Timur Tengah di Kampung Arab Surabaya. *Jurnal Barik*, 4(1), 205–218.

- Manurung, P. (2020). Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada masa pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1). p-ISSN 1978-1326, e-ISSN 2721-4397.
- Maurya, U. K., & Mishra, P. (2012). What is a brand? A perspective on brand meaning. *European Journal of Business and Management*, 4(3).
- Meliana, F., Herlina, S., Suripah, & Dahlia, A. (2022). Pengembangan bahan ajar e-modul matematika berbantuan flip pdf professional pada materi peluang kelas VIII SMP. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 6(1), 43–60.
- Mogaji, E. (2019). *Brand Guideline* [Working paper]. University of Greenwich.
- Muluk, M. S., & Athaillah, I. (2023). Pengembangan metode pembelajaran berbasis permainan pada mata kuliah Agama Islam di AKN Putra Sang Fajar Blitar menggunakan model 4-D Thiagarajan. *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2).
- Nindita, K., Purwanto, Kurniawan, F. S., & Sari, D. W. (2025). Development of interactive flipbook e-module to enhance students' mathematical understanding in vocational higher education. *Journal of Innovative Mathematics Learning (JIML)*, 8(4).
- Putri, S. K., Saliman, Widiastuti, A., & Wijayanti, A. T. (2026). E-module based on flipbook to improve student learning outcomes in junior high school. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 17(1), 39–50.
- Puti, S., Latief, M., Rohandi, M., & Suwandi, I. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis augmented reality pada materi perakitan komputer kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Gorontalo. *INVERTED: Journal of Information Technology Education*, 3(1).
- Rejeki, S., Leksono, I. P., & Rohman, U. (2023). Pengembangan e-modul berbasis Canva model ADDIE mata pelatihan pembuatan konten video interaktif dalam pembelajaran pada pelatihan TIK MTS di Balai Diklat Keagamaan Surabaya. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 1697–1704.
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web articulate storyline pada pembelajaran IPA di kelas V sekolah dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253.

- Sayuti, M., Yusril, & Syafwandi. (2022). Motion graphic media informasi wisata kompleks percandian Muara Jambi. *Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 4(1), 1–9.
- Sihombing, B., Zamsiswaya, & Sawaluddin. (2024). Model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) dalam pembelajaran pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, 4(1). e-ISSN 2827-7767.
- Sugilar, H., Maryono, I., Wahyudin, & Muhamadi, S. I. (2026). Development of an electronic module to improve mathematical representation in two variable linear equations. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 10(1), 197–211.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Perspektif metode penelitian kualitatif dan kuantitatif*. Alfabeta.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Indiana University, Center for Innovation in Teaching the Handicapped.
- Wulandari, H. T., Murtiyasa, B., Susanto, H., & Masduki. (2025). Integrasi teknologi Canva dalam pembelajaran: Peningkatan literasi digital melalui komik digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(2). p-ISSN 2355-5106, e-ISSN 2620-6641.
- Yudhanto, S. H., Risdianto, F., & Artanto, A. T. (2023). Cultural and communication approaches in the *Design* of visual communication *Design* works. *International Journal of Linguistics, Culture and Communication*, 1(1), 79–90.
- Zahara, J., Gandamana, A., Sitohang, R., Winara, & Aulia, S. M. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline pada mata pelajaran pendidikan Pancasila di kelas II SD Panca Budi T.A 2023/2024. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4(5), 5394–5411.
- Zulhaini, Z., Halim, A., & Gani, A. (2016). Pengembangan modul fisika kontekstual hukum Newton untuk meningkatkan pemahaman konsep fisika siswa di MAN Model Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 4(2), 180–190.

Ediward, D. S., Wijaya, I., & Jafnihirda, L. (2025). Pengembangan modul berbasis web-based interactive learning modules informatika. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 6(2), 124–134.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Panduan praktis penyusunan e-modul pembelajaran. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.

Yogananti, A. F. (2015). Pengaruh psikologi kombinasi warna dalam website. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 1(1), 45–54.

Zuffi, S., Brambilla, C., Beretta, G., & Scala, P. (2006). Color readability on LCD displays. *Color Research & Application*, 31(5), 390–397.

