

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, S., Amin, B. D., & Yani, A. (2021). Pengembangan E -Modul Interaktif berbasis Problem Solving pada Pembelajaran Fisika. *Universitas Negeri Makassar*, 1–4.
- Bancong, H. (2024). *STEAM EDUCATION Konsep, Integrasi dan Masa Depan* (Irma Safitri Mustamin (ed.); Cetakan Pe). INDONESIA EMAS GROUP.
- Dr. Elly Sukmanasa, M. P. (2024). *PENGEMBANGAN E-MODUL DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI BOOK CREATOR PADA MATERI AKU DAN KEBUTUHAN KU PESERTA DIDIK KELAS IV DI SDN KEBON PEDES 1*. 10(September).
- Fitri, A. et al. (2023). *PENGEMBANGAN MODUL AJAR DIGITAL INFORMATIKA JARINGAN*. 7(1), 33–38.
- Jannah, R., Taufiq, M., & Rahma, R. (2022). Pengaruh Penerapan Pendekatan Steam Pada Materi Fluida Statis Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Jangka. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 3(2), 73–77.
- Jurusan, N., Fakultas, N. I. M., Email, U., Ulum, B., Fisika, P., Alam, I. P., Yogyakarta, U. N., Pembimbing, D., & Wiyatmo, Y. (n.d.). *Modul Pembelajaran Fisika Materi Momentum dan impuls Untuk SMA Kelas X*.
- Kaniawati, I. (2020). Pengaruh Simulasi Komputer Terhadap Peningkatan Penguasaan Konsep Impuls-Momentum Siswa SMA. *Jurnal Pembelajaran Sains*, 3(1), 21–23.
- Lastri, Y. (2023). *PENGEMBANGAN DAN PEMANFAATAN BAHAN AJAR E-MODUL DALAM PROSES PEMBELAJARAN*. 3, 1139–1146.
- Luamba, A. G., & Tandapai, A. (2022). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Metode STEAM Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Kelas X IPA 1 di SMA GKST 1*. 2(1), 156–169.

- Mufarohah, I. L., Firdaus, F., & Maryono, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Fisika 3 Dimensi Dengan Addie Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 233–247.
- Mustafa, E., Sukardi, S., Yulastri, A., & Anwar, M. (2022). Pengembangan media pembelajaran kewirausahaan online untuk mahasiswa universitas negeri padang. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(2), 77. <https://doi.org/10.29210/30031519000>
- Muzijah, R., Wati, M., & Mahtari, S. (2020). Pengembangan E-modul Menggunakan Aplikasi Exe-Learning untuk Melatih Literasi Sains. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 4(2), 89.
- Ricu Sidiq, & Najuah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.21009/jps.091.01>
- Safarati, N. (2022). *Model Pembelajaran STEAM Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Peusangan*. 3(2).
- Saputro, H. B., & Febriani, O. R. (2023). Pengaruh Penggunaan Modul Digital Interaktif Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Materi Pecahan Kelas Iv Sdn 2 Klesem. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 4(1), 130–139. <https://doi.org/10.46306/lb.v4i1.219>
- Septhiany Pricillya, Fernanda, M., Qorimah, F., & Hanisa, A. R. (2022). Implementasi Pembelajaran Impuls dan Momentum: Review Publikasi Ilmiah. *Mitra Pilar: Jurnal Pendidikan, Inovasi, Dan Terapan Teknologi*, 1(2), 191–212. <https://doi.org/10.58797/pilar.0102.10>
- Serevina, V., Ekayanti, A. N., & Aliftika, O. (2022). Development of online learning devices based on project based learning (PjBL) in optical materials.

Journal of Physics: Conference Series, 2309(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2309/1/012059>

Serevina, V., Maynastiti, D., & Sugihartono, I. (2020). The development of flip book contextual teaching and learning-based to enhance students' physics problem solving skill. *Journal of Physics: Conference Series*, 1481(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1481/1/012076>

Tanzimah, T., et al. (2023). *Wahana Didaktika ISSN: 2621-4075 Jurnal Terakreditasi SINTA 5*. 337–351.

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*, 15(2), 139. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10809>

