

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, D., Amarta, A., & Wardoyo, S. (2024). Tantangan Pendidikan Vokasional dalam Meningkatkan Penyerapan Lulusan SMK di Dunia Industri. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(3), 1373–1382. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.3.2024.5016>
- Agustin, N. D., Dewi, A. P., & Rifqi, M. (2025). Analisis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 397–408. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jmia.v2i1.3364>
- Aliyah. (2022). Pengembangan Pembelajaran PAI Berbasis Modul. *KASTA: Jurnal Ilmu Sosial, Agama, Budaya, Dan Terapan*, 2(3), 139–147. <https://doi.org/https://doi.org/10.58218/kasta.v2i3.376>
- Almaida, F., Anriani, N., & Rafianti, I. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Android Menggunakan Kodular Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(19), 337–350. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.14121241>
- Alwanda, M. A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar : Systematic Literature Review (2020-2025). *AEJ (Advances in Education Journal)*, 2(2), 797–811. <https://journal.al-afif.org/index.php/aej/article/view/280>
- Anugrahmawaty, D. (2025). Membangun SMK Unggul dan Relevan melalui Sinkronisasi dan Harmonisasi Program Pengembangan SMK. *Kementerian Pendidikan Dasar Dan Menengah (Kemendikdasmen)*.
- Ardiansyah, F. A., Wijianto, & Noventari, W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Situs WEB Kodular Pada Materi Hak dan Kewajiban (Studi Fase E SMA Negeri 1 Teras). *Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 13(2), 1–9.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data dan

Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>

Ardini, P. P. (2021). Book Chapter: Pedagogi dalam Perspektif Pembelajaran di Era Society 5.0. In J. M. S. Tuasikal, Z. Anu, W. E. Hardiyanti, N. M. Alwi, R. M. Arif, & Sulkifly (Eds.), *Book Chapter: Pedagogi dalam Perspektif Pembelajaran di Era Society 5.0* (pp. 38–40). Yayasan Sahabat Alam Rafflesia. <https://repository.ung.ac.id/get/karyailmiah/9168/Book-Chapter-Pedagogi-dalam-Perspektif-Pembelajaran-di-Era-Society-50-Etnopedagogi-dalam-Praktek-Pendidikan-dan-Pendidikan-Keguruan.pdf>

Ariningdyah, F., Pangesthi, L. T., Romadhoni, I. F., & Rizkiyah, N. F. (2025). Pengembangan Modul Digital Lemak dan Minyak Berbasis Program Kodular di SMK Negeri 1 Buduran. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 4(3), 471–478. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i3.2034>

Aryadi, Jumadi, & Cahaya, N. (2025). Pengembangan Aplikasi LITERA Berbasis Kodular Untuk Pembelajaran Sastra Berorientasi Literasi Kritis. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 11(4), 3932–3940. <https://www.semanticscholar.org/paper/ecb653735c4c146861a21e61bbbede43cde2cf00>

Aryani, N., & Wahyuni, M. (2021). *Belajar dan Pembelajaran Teori Beserta Implikasinya*. Bintang Pustaka Madani (CV. Bintang Surya Madani).

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2025). *Hasil Survei Internet*. <https://survei.apjii.or.id/survei?emailSent=1>

Authar, T., Rahmati, & Jannah, M. (2025). Konsep Mobile Learning dan Contoh Aplikasi-Aplikasi dalam Pembelajaran PAI Analisis Systematic Literature Review. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 15(3), 658–675. <https://doi.org/https://doi.org/10.22373/xxac0k35>

Azmi, N., Listari, N., Jannah, S. W., Fadli, A., & Nasrudin. (2024). Pengembangan

- Media Pembelajaran IPA Berbasis Aplikasi Android PIPA (Pintar IPA) Menggunakan Kodular pada Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(2), 631–639. <https://doi.org/https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1630>
- Azzahra, N. T., Ali, S. N. L., & Bakar, M. Y. A. (2025). Teori Konstruktivisme dalam Dunia Pembelajaran. *Ilmiah Reserach Student*, 2(2), 64–75. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jirs.v2i2.4762>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Defriansyah, D., Sari, D. P., & Puspitasari, R. (2023). Motivasi dan Keterlibatan Dalam Lingkungan Belajar Digital: Wawasan dari Psikologi Pendidikan. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3), 11851–11857.
- Dermawan, D. A., & Mahendra, M. S. (2021). *Membangun Aplikasi Mobile Dengan Kodular*. Graniti.
- Djuredje, R. A. H., Hermanto, & Himawan, R. (2022). Pengembangan Media Berbasis Aplikasi Kodular Dlam Pembelajaran Teks Persuasi di SMP Kelas VIII. *GERAM: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 10(2), 32–41. [https://doi.org/https://doi.org/10.25299/geram.2022.vol10\(2\).10602](https://doi.org/https://doi.org/10.25299/geram.2022.vol10(2).10602) Citation:
- Effendi, M. M., Cahyono, H., & Ummah, S. K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Kodular Untuk Mengidentifikasi Respon Siswa. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 9(1), 52–65. <http://jurnal.stkipgritulungagung.ac.id/index.php/jp2m>
- Famulaqih, S., & Lukman, A. (2024). Pengembangan Bahan Ahar Modul Pembelajaran. *KARAKTER: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Islam*, 1(2), 01–12.
- Fitriyah, I., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran PREZI dengan Model ADDIE pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 84–97.

<https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.42221>

Gasong, D. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Deepublish (Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA).

Halimah, S. N., & Fasha, E. F. (2025). Desain Inovatif Media Pembelajaran Berbasis Kodular Dengan Pendekatan Etnomatematika Untuk Menunjang Pemahaman Konsep Matematika. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(5), 255–269. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jipm.v3i5.1346> DESAIN

Hanatan, R. B., Yuniastuti, E., & Prayitno, B. A. (2023). Pengembangan Modul Digital Interaktif Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Teknodik*, 27, 81–98. <https://doi.org/10.32550/teknodik.vi.862>

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). Media pembelajaran. In *Media Pembelajaran*. CV Tahta Media Group.

Hendriawan, N. K., Basrowi, & Rahmadani, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Kodular pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas X di SMK Pasudan 1 Kota Serang. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 10491–10495. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.2927>

Herlianus, & Gunadi, G. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Organ Gerak Hewan dan Manusia Berbasis Android Menggunakan Kodular. *Jurnal Informatik*, 18(1), 88–96. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25157/teorema.v8i1.8704>

Himmah, U., Yusuf, M., & Drahati, N. A. (2024). Pemanfaatan E-Modul Berbasis Multimodal sebagai Media Pembelajaran Menulis Berita. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 1241–1248. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.3342>

Huda, A. (2023). Perancangan E-Modul Bahasa Indonesia Kelas XI Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022-2023 Berbasis Android dengan Menggunakan

Kodular. *Jurnal Pena EmasEmas*, 1(1), 23–33.

Inayati, & Darmi. (2025). Pengembangan Modul Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah SMA Negeri 1 SImpang Tiga. *EducationEnthusiast: Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 5(3), 162–177.

Ismail, M. I., & Suriyani. (2022). *Teknologi dan Media Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.

Kemendikbud. (2024). *Kajian Akademik Kurikulum Merdeka*. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. https://kurikulum.kemendikdasmen.go.id/file/1711503412_manage_file.pdf

Kemendikdasmen. (2025). *Capaian Pembelajaran - CP & ATP*. <https://guru.kemendikdasmen.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/>

Kultsum, U., & Muslimin, E. (2025). Optimalisasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Mata Pelajaran Tarikh di SMA Muhammadiyah 1 Simo Boyolali Tahun Pelajaran 2024/2025. *Jurnal Kepemimpinan & Pengurusan Sekolah*, 10(3), 985–994. <https://doi.org/https://doi.org/10.34125/jkps.v10i3.781>

ABSTRACT

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. KENCANA.

Kustanto, P., Ramadhan, B. K., & Noe'man, A. (2024). Penerapan Metode Prototype dalam Perancangan Media Pembelajaran Interaktif. *Journal of Students' Research in Computer Science*, 5(1), 83–94. <https://doi.org/10.31599/6x0dfz47>

Limbong, M., Firmansyah, Fahmi, F., & Khairiah, R. (2022). Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah. *DECODE : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 27–35.

- Loahandi, A. P. (2024). Tingkat Pengangguran Terbuka pada Lulusan SMK Per Agustus 2024. *GoodStats Data*.
- Martin, F., Bolliger, D. U., & Flowers, C. (2021). Design Matters: Development and Validation of the Online Course Design Elements (OCDE) Instrument. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 22(2), 46–71. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v22i2.5187>
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*.
- Muhammad Afif Marta, Purnomo, D., & Gusmamel. (2025). Konsep Taksonomi Bloom dalam Desain Pembelajaran. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(1), 227–246. <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i1.4572>
- Muhammad Soleh Hapudin. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran Menciptakan Pembelajaran Yang Kreatif dan Efektif*. KENCANA.
- Mulyadi, D., Erita, Y., Hamimah, & Zahara, L. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Book Creator Berbasis Problem Based Learning pada Pembelajaran IPAS di Kelas VI SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 490–505. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.29195>
- Nalisaputri, J., Wijayadi, & Fitriah, N. (2025). Improving Students ' Focus and Participation through the Use of Interactive Videos in Narrative Text Learning in Class X-2 of SMAN 17 Surabaya. *Proceeding Universitas Muhammadiyah Surabaya*. <https://doi.org/https://doi.org/10.30651/pc.v1i1.28123>
- Nawali, J., Ivtari Savika, H., Kharismatul Mufidah, I., & Susilawati, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran di MI Dan SD. *CAHAYA: Journal of Research on Science Education*, 2(1), 37–49. <https://doi.org/10.70115/cahaya.v2i1.133>
- Nisrina, S. H., Rokhmawati, R. I., & Afirianto, T. (2021). Pengembangan E-modul Berbasis Project Based Learning (PjBL) pada Mata Pelajaran Animasi 2

Dimensi dan 3 Dimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Edu Komputika Journal*, 12(2), 82–90.
<https://doi.org/https://doi.org/10.15294/edukomputika.v8i2.48451>

Pengelola Web Kemendikdasmen. (2026, April 15). Pedoman Pemanfaatan dan Pembelajaran Teknologi Digital dan KA. *Kemendikdasmen*, 1–53.
<https://www.preventionweb.net/news/preliminary-report-february-6-2023-earthquakes-turkiye>

Pepriyanti, R., Yunita, A., & Melisa. (2023). Pengembangan Modul Digital Menggunakan Kodular Pada Materi Teorema Pythagoras. *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 6(4), 429–438.
<https://doi.org/10.24014/juring.v6i4.25672>

Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024 Tentang Kurikululum Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah (2024). <https://www.peraturan.go.id/id/permendikbudristek-no-12-tahun-2024>

Pratama, Z. V., Wathoni, M., Efendi, Y., & Ramadi, R. (2025). Pengembangan Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Menggunakan Website Online Genially pada Mata Pelajaran Informatika. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Penerapan Ilmu Pengetahuan*, 06(01), 17–27.
<https://doi.org/10.31004/green.v2i4.57>

Prianbogo, A. A., & Rafida, V. (2022). Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Android Dengan Aplikasi Kodular Pada Mobile Learning Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas XI BDP SMK. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 10(1), 1669–1678. <https://doi.org/10.26740/jptn.v10n2.p1669-1678>

Purnamasari, E., & Verano, D. A. (2024). Pemanfaatan Dunia Internet Dalam Metode Pembelajaran Berbasis Digital Bagi Anak Usia Dini di Era Globalisasi. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 8(4), 4141–4149.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31764/jmm.v8i4.25383> PEMANFAATAN

- Rachma, A., Arafah, A. A., Sukriadi, Buhari, M. R., Muhlis, & Septika, H. D. (2024). Pengembangan KEBANTAR (Keliling Bangun Datar) Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Kodular Creator di Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(2), 439–446. <https://doi.org/https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1553>
- Rakhman, P. A., Salsyabila, A., Nuramalia, N., & Gustiani, P. E. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SDN Cilampang melalui Media Pembelajaran Digital dan Konvensional. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 5(2), 615–622. <https://doi.org/10.51874/jips.v5i2.293>
- Ratih Hidayah. (2022). *Optimalisasi Modul Pembelajaran Sebuah Buku untuk Optimalisasi Modul dari Sisi Karakteristik Modul, Elemen Mutu Modul, dan Keterbacaan Modul*. CV. Amerta Media.
- Risal, Z., Hakim, R., & Abdullah, A. R. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D) Konsep, Teori-Teori, dan Desain Penelitian* (Z. R. Bahar (ed.)). CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Rismayanti, T. A., Anriani, N., & Sukirwan. (2022). Pengembangan E-Modul Berbantu Kodular pada Smartphone untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 859–873. <https://doi.org/10.56704/jirpm.v3i3.13292>
- Rustan, E. (2023). *Desain Instruksional dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa*.
- Satriani, Idris, M., & Rahmi, S. (2024). Hubungan Metode Pembelajaran Diskusi Berbantuan Internet Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa PGSD Bone Semester Gasal 2024. *Proceedings Of National*, 1691–1697. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/index>
- Seprie. (2024). Studi Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Digital dan Konvensional Pada Siswa SD. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 9(7), 3890–3897.
- Siringoringo, R. G., & Alfaridzi, M. Y. (2024). Pengaruh Integrasi Teknologi

- Pembelajaran terhadap Efektivitas dan Transformasi Paradigma Pendidikan Era Digital. *Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 66–76. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i3.854>
- Sitairesmi, P. D. W., & Hanifah. (2026). Desain E-modul Interaktif untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep Peserta Didik pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 14(1), 107–120. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpms>
- Sitompul, A. J. R., Thohiri, R., Zainal, A., Haryadi, & Hasibuan, A. F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Android Berbantuan MIT APP Inventor untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Muara Pendidikan*, 10(2), 276–285. <https://doi.org/https://doi.org/10.52060/mp.v10i2.3456> E-ISSN
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang. <https://perpustakaan.iaiskjmalang.ac.id/wp-content/uploads/2023/09/64-Model-Penelitian-Pengembangan-RD.pdf>
- Sorongan, Y. (2022). *Jago Coding dengan Kodular*. CV Pustaka MediaGuru.
- Suryadi, M. D., Syahrial, & Alirmansyah. (2026). Analisis Kebutuhan Pengembangan Alat Bantu Pembelajaran Interaktif Berbasis Kodular Materi Rantai Makanan Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 15–25. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.41901>
- Susanti, L. (2019). *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi*. PT. Elex Media Komputindo.
- Undang-Undang Republik Indonesia. (2006). *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>

- Wibowo, R. (2022). Pengaruh Metode Experiential Learning, Metode Ceramah, dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa di Lamongan. *Journal of Office Administration: Education and Practice*, 2(2), 152–159. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/joa>
- Yennianty, Untu, Z., & Kurniawan, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital. *Proceeding Universitas Muhammadiyah Surabaya*, 441–456. <http://103.114.35.30/index.php/Pro/article/view/7897>
- Yuniarti, A., Titin, Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional dan Media Digital Dalam Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4, 84–95. <https://doi.org/https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>
- Zetra, V. A., & Utami, N. P. (2025). Analisis Pelaksanaan Evaluasi Formatif dan Evaluasi Sumatif dalam Pembelajaran Matematika di SMK N 6 Padang. *Algoritma : Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumihan Dan Angkasa*, 3(4), 117–126. <https://doi.org/10.62383/algoritma.v3i4.628>