

DAFTAR PUSTAKA

Alimuddin, A., Juntak, J. N. S., Jusnita, R. A. E., Murniawaty, I., & Wono, H. Y. (2023). Nipa-Nipa Lama Antang No. 23 Makassar, Sulawesi Selatan 2 Universitas Kristen Teknologi Solo. Menur Pumpungan, Kec. Sukolilo, Kota SBY, 5(4), 36–38.

Arkadiantika, I., Ramansyah, W., Effindi, M. A., & Dellia, P. (2020). Pengembangan media pembelajaran virtual reality pada materi pengenalan termination dan splicing fiber optic. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>

Basuki Wibawa, B., & Mahdiyah, J. A. (2020). Metode penelitian pendidikan. Universitas Terbuka.

Desi, P., & Badariah, S. H. R. S. D. (2022). Pengertian pendidikan (Vol. 4).

Faishal, A. (n.d.). Pengembangan e-modul pembelajaran pneumatik pada mata pelajaran proses dasar kejuruan mesin di SMK N 3 Yogyakarta.

Febrianti, E., Wahyuningtyas, N., & Ratnawati, N. (2021). Pengembangan multimedia interaktif “SCRIBER” untuk peserta didik sekolah menengah pertama. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(2), 275–289.

Febrina, D. F., & Syafril, E. P. E. (2022). Implementasi kurikulum berbasis industri melalui pendekatan pembelajaran sistem blok pada mata pelajaran PPKn di SMK Ma’arif Salam. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3, 650–656. <https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.361>

Handoyo, T., Ashriyah, I. A., & Kamal, R. (2025). Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 230–250.

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (analysis, design, development, implementation and evaluation) dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>

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. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>

Nabilah Layaliya, F., & Setyaningsih, N. H. (n.d.). Media pembelajaran bahasa dan sastra (studi pustaka). © FIP Universitas Trunojoyo Madura, 81.

Najuah, N., Lukitoyo, P. S., & Wirianti, W. (2020). *Modul elektronik: Prosedur penyusunan dan aplikasinya*.

Okpatrioka. (2023). *Okpatrioka*. STKIP Arrahmaniyah.

Pai, K. B., Pekerti, D. B., Fitri, F., & Wahyuningsih, R. (2023). Pengembangan media video animasi kegiatan belajar PAI dan budi pekerti dengan menggunakan CapCut siswa SD Negeri Sepat 4. 8(2).

Panjaitan, A. (2022). *Pengembangan e-module flipbook untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran teknologi dasar otomotif siswa kelas X di SMK TI Swasta Budi Agung Medan* [Disertasi doktoral, Universitas Negeri Medan].

Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96. Astuti, D. N., Wigati, I., & Asnilawati. (2023). Pengembangan E-Modul Sistem Peredaran Darah Berbasis Gender untuk Kelas VIII MTs. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 4(2), 144–152. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15774>

Leony, A. P., Juliawan, Qondias, I. W., Suastini, D., Sucipto, N. W., Badriyah, I. M. D., Pucangan, R. D. U., & Vionita, K. R. (2023). PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA MATERI PEMBUATAN DESAIN TEKNIK KOLASE. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 260–273.

Nizar Zein, F. R. (2024). Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning) Di Sekolah Menengah Kejuruan (Smk) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Fokus Siswa. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(5), 19. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i5.2024.19>

Pendidikan, J. I., Pembelajaran, D., Dewi, S. M., & Lestari, A. N. (n.d.). E-modul interaktif berbasis proyek terhadap hasil belajar siswa. *JIPP*, 4.

Pratama, A. D. (2024). *Pengembangan e-modul interaktif berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran dasar-dasar teknik otomotif siswa kelas X Teknik Kendaraan Ringan SMK Swasta Mandiri* [Disertasi doktoral, UNIMED].

Priyanthi, K. A., et al. (2017). Pengembangan e-modul berbantuan simulasi berorientasi pemecahan masalah pada mata pelajaran komunikasi data (studi kasus: Siswa kelas XI TKJ SMKN 3 Singaraja). *Jurnal KARMAPATI*, 6(1), 3.

Suprpto, E., Arief, U. M., Ekarini, F., Nashiroh, P. K., Setiyawan, A., Ariyani, I. D., Abiyasa, B. P., & Muslimah, A. F. (2022). Pembelajaran Merdeka Belajar Kurikulum Merdeka (MBKM) jenjang pendidikan SMK. *JPM*:

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Wardiana, W. (2022). Perkembangan teknologi informasi di Indonesia. Dalam *Seminar, pameran, dan informasi teknologi*. Pusat Penelitian Informatika–Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia, Komplek ITB, Cisit, Bandung.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.



Intelligentia - Dignitas